



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Desain Game-Based Learning “TeRa” dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Editorial pada Siswa SMA Kelas XII

Lilis Eka Pujawati¹(✉), Vanysa Ardina Wijayanti², Cahyo Hasanudin³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

liliseka968@gmail.com¹, ardinavanyasa@gmail.com²

cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak – Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya pada materi teks editorial di sekolah menengah atas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain media Game-based Learning yang interaktif melalui platform ZEP Quiz untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar teks editorial pada siswa SMA. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) model ADDIE khususnya pada tahap desain. Data penelitian berupa rancangan media pembelajaran yang meliputi flowchart, storyboard, dan prototipe visual. Pengumpulan data dilakukan melalui perancangan prototipe sebagai simulasi awal, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan kesesuaian desain dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam menyusun Desain Game Based Learning “TeRa” berbasis Zep Quiz dapat dimulai dari merancang 1) Flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain game based learning “TeRa” dikembangkan melalui empat tahapan utama.

Kata kunci – Game Based Learning, Zep Quis, Teks Editorial, Siswa SMA

Abstract – The use of game-based learning media to increase student interest and understanding, particularly in editorial text material in high school. This study aims to develop an interactive Game-based Learning media design through the ZEP Quiz platform to increase motivation and learning abilities in editorial text among high school students. The method used is the Research and Development (RnD) ADDIE model, particularly in the design stage. The research data consisted of learning media designs, including flowcharts, storyboards, and visual prototypes. Data collection was carried out through prototype design as an initial simulation, while data analysis was conducted descriptively based on the suitability of the design to the students' needs. The results showed that designing the Zep Quiz-based “TeRa” Game-based Learning could begin with designing 1) a flowchart, 2) a storyboard, 3) a prototype, and 4) the design. The conclusion of this study was that the “TeRa” game-based learning design was developed through four main stages.

Keywords – Game-based learning, Zep Quis, editorial text, high school students

PENDAHULUAN

Game-based learning adalah media pembelajaran yang melatih keterampilan otak dalam menghadapi berbagai masalah atau konflik dalam permainan (Putra dkk., 2024). Selain itu Ervina dkk., (2021) mengatakan *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen game dalam kegiatan belajar. *Game-Based Learning* adalah metode menggabungkan materi belajar ke dalam game agar pemain tertarik untuk belajar (Coffey dalam Wijaya dkk., 2021). Jadi, *Game-Based Learning* yaitu pendekatan belajar yang memanfaatkan unsur permainan untuk membuat siswa lebih aktif, terlatih, dan tertarik dalam memecahkan masalah.

Game-based Learning bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dapat memotivasi siswa, berinovatif, dan interaktif (Ramadina, 2025). Selain itu, Wulandari & Widiensyah (2023) Tujuan *Game-based Learning* adalah untuk meningkatkan numerasi siswa dan kemampuan literasi. Disisi lain, tujuan dari *Game-based Learning* yaitu agar keterampilan pemahaman membaca dan minat baca siswa meningkat (Rijkiah dkk., 2025). Jadi, *Game-based Learning* bertujuan meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan literasi, numerasi, dan pemahaman membaca siswa.

Game-based Learning bermanfaat membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa lewat permainan (Pratiwi dkk., 2024). Selain itu, *Game-based Learning* juga memiliki manfaat dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Siregar dkk., 2025). Disisi lain, Wulan dkk., (2025) mengatakan bahwa *Game-Based Learning* bermanfaat meningkatkan partisipasi dan keterampilan berbicara siswa. Jadi, *Game-Based Learning* melalui zep quiz bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran kritis, keterampilan, dan partisipasi siswa.

ZEP Quiz adalah platform digital untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis soal (Feriansyah & Titaley, 2025). Selain itu, Husen & Wulandari (2025) mengatakan bahwa ZEP Quiz merupakan media daring berbasis game yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. ZEP Quiz dapat diartikan juga sebagai metode gamifikasi yang menarik dan mudah diterapkan (Maulidiyah dkk., 2025). Jadi, ZEP Quiz merupakan media gamifikasi yang praktis, menarik, dan mampu mendukung pembelajaran lewat kuis interaktif.

ZEP Quiz bermanfaat dapat mendorong semangat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Adinda dkk., 2024). ZEP Quiz juga bermanfaat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Husen & Wulandari, 2025). Disisi lain, manfaat ZEP Quiz yaitu mempercepat penilaian dan memberikan umpan balik langsung untuk evaluasi pembelajaran (Hilmi & Jasiah, 2025). Jadi, ZEP Quiz memberikan manfaat penting dalam pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan efektivitas evaluasi siswa.

ZEP Quiz memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rahayu dkk., 2025). Selain itu, ZEP Quiz juga bertujuan meningkatkan dorongan belajar dari dalam diri siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih seru dan memacu tantangan (Najarudin & Zidny, 2025). Disisi lain, Julaikah dkk., (2024) mengatakan bahwa tujuan penggunaan ZEP Quiz adalah untuk menilai apakah latihan soal yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca. Jadi, ZEP Quiz bertujuan meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa, dan memastikan kelayakan latihan soal sebagai media pembelajaran dalam materi teks editorial.

Teks editorial merupakan suatu media massa untuk mengutarakan pandangannya terhadap isu-isu penting (Rivers, 2004). Namun, Ningsih (2019) mengatakan bahwa teks editorial Adalah suatu sarana bagi institusi media untuk memengaruhi pembaca atau publik dalam menanggapi peristiwa terkini. Selain itu, Nasution (2023) juga menyatakan bahwa teks editorial merupakan tulisan media yang menyampaikan pandangan resmi untuk membentuk opini publik. Jadi, teks editorial memiliki peran ganda yakni sebagai informan sekaligus sebagai penentu agenda diskusi publik.

Teks editorial bertujuan menafsirkan peristiwa penting agar sejalan dengan sikap media (Kusmiati, 2021). Selain itu, Nuryanti (2019) menyatakan tujuan teks editorial adalah untuk menganalisis berita-berita penting. Serta memengaruhi opini publik agar selaras dengan sikap resmi dari media penerbit dan sudut pandang (Nurhayati, 2023). Jadi, teks editorial bertujuan mengulas peristiwa penting dan memengaruhi opini publik agar sesuai dengan sikap resmi media.

Teks editorial memiliki ciri yaitu menyajikan pendapat redaksi tentang isu faktual disertai argumentasi dan saran untuk memengaruhi pembaca (Puspitasari,

2023). Teks editorial juga berisi opini (Mardiana, 2023). Selain itu, Novelia dkk., (2024) mengatakan bahwa teks editorial diterbitkan secara berkala melalui kolom khusus pada media cetak maupun online. Jadi, teks editorial memuat opini redaksi tentang isu faktual dan diterbitkan secara berkala melalui kolom khusus media yang dipelajari oleh siswa SMA.

Siswa SMA adalah individu yang tengah menjalani masa remaja (Cahyani, 2020). Remaja yang secara umum berusia antara 15 hingga 18 tahun (Tarigan, 2016). Siswa SMA yaitu individu yang kemampuan dan bakatnya dapat ditingkatkan melalui kegiatan pelatihan (Watung, 2020). Jadi, siswa SMA merupakan remaja berusia 15–18 tahun yang potensinya bisa dikembangkan.

Karakteristik siswa SMA yaitu sifat atau ciri khas individu baik yang bersifat bawaan maupun diperoleh yang menjadi bagian penting dari diri mereka (Hajati, 2018). Ciri kepribadian siswa berperan sebagai faktor utama dalam dinamika kegiatan belajar (Ramalisa, 2013). Sedangkan, Budiningsih (2015) mengatakan bahwa karakteristik siswa yaitu sifat individu yang memengaruhi keberhasilan belajar dan cara materi disusun. Jadi, karakteristik siswa SMA adalah sifat individu yang memengaruhi kepribadian, cara belajar, dan keberhasilan pembelajaran.

Perkembangan siswa SMA tampak dari kemampuan mereka dalam mencapai tingkat penalaran yang lebih matang dan bersifat formal (Azzahra dkk., 2023). Selain itu, Addzaky (2024) mengatakan bahwa Perkembangan siswa yakni aspek menentukan arah kemajuan kemampuan mereka di setiap tahap belajar. Sementara, Krismiati (2013) berpendapat bahwa Perkembangan siswa juga berdampak negatif jika pembelajaran masih terpusat pada ceramah, latihan monoton, dan contoh yang terbatas. Jadi, perkembangan siswa SMA sangat ditentukan oleh pola dan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD Menurut Hayyuningtyas & Batubara (2021) adalah penelitian yang bertujuan mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang ada agar lebih matang dan berkualitas. RnD yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Di dalam penelitian ini hanya dibahas pada satu langkah saja yaitu langkah Desain.

Data di dalam penelitian ini berupa teknis pengembangan media. Instrumen penelitian ini berupa Flowchart, storyboard dan prototipe dalam bentuk desain dokumen visual yang menggambarkan alur permainan. Teknik pengumpulan data menggunakan perancangan prototipe membuat *mock-up* desain game "TeRa" di Zep Quiz untuk simulasi awal.

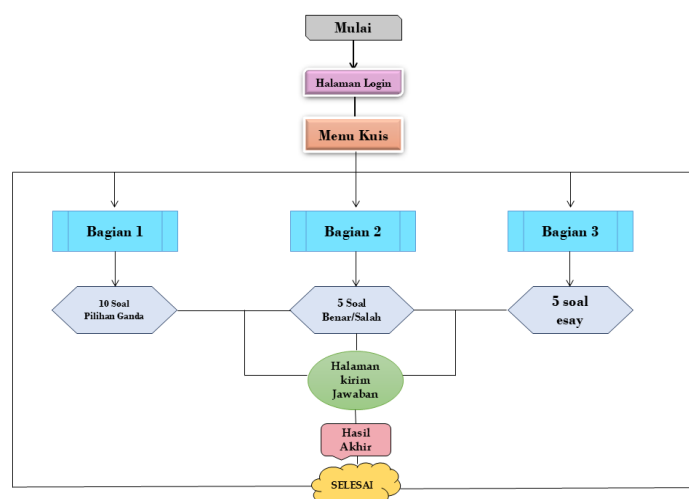
Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: 1) transkripsi dan familiarisasi dengan data, 2) pengodean data (*coding*) untuk mengidentifikasi pola 3) kategorisasi tema-tema desain yang muncul, 4) interpretasi makna dari setiap tema. Teknik validasi desain mencakup kepraktisan dengan indikator kemudahan implementasi dan relevansi yang mencakup kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game based learning "TeRa" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama, yaitu 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain. Keempat hal ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Flowchart


Flowchart adalah bagan alir yang menggambarkan urutan langkah dalam sebuah proses melalui simbol-simbol khusus (Ningrum, 2027). Konsep game "TeRa" dimulai dari halaman login. Pada halaman utama terdapat tampilan logo game. Flowchart permainan "TeRa" memperlihatkan alur permainan dari mulai login hingga selesai. Setelah pemain masuk melalui halaman login dan memilih menu kuis, mereka dapat mengerjakan tiga bagian, yaitu 10 soal pilihan ganda, 5 soal benar/salah, dan 5 soal esai. Setelah semua soal dijawab, pemain diarahkan ke halaman pengiriman jawaban, kemudian sistem menampilkan hasil akhir, dan permainan diakhiri dengan halaman selesai. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi Zep Quiz ini terdapat deskripsi yang dimulai dari halaman utama, menu utama, prototipe, dan desain.

No	Keterangan	Visual
1	<i>Scene</i> ini menampilkan halaman utama yang berisi judul dan identitas program.	
	Fungsi	
	Keterangan	
	Opening	
	Tampilan pembuka program	
	Animasi	
	Pergerakan karakter pemain dan NPC	
	Teks	
	Menampilkan judul game dan menu utama	
	Background	
	Ruang kelas dan halaman sekolah dengan warna cerah	
	Warna teks	
	Mengikuti gaya antarmuka Zep Quiz	
	Navigasi	
	Tombol skor, music, peringkat, pemain, profil, dan play	
	Audio	
	Musik instrumental latar	

2

Menu Utama

Fungsi	Keterangan
Animasi	Ikon atau tombol bergerak saat disentuh
Teks	Menampilkan pilihan seperti skor, peringkat, pemain, dan profil
Background	Tampilan antarmuka menu utama
Warna teks	Menyesuaikan gaya bawaan Zep Quiz
Navigasi	Tombol skor, peringkat, pemain, profil, dan pengaturan suara

Visual

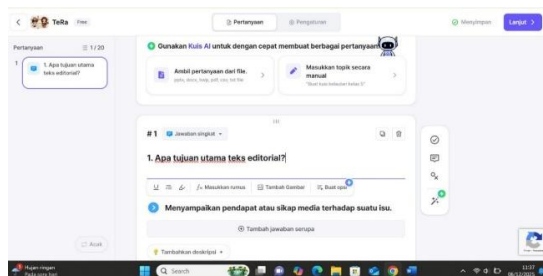


3. Prototipe

Prototipe dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berjudul “TeRa” yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami materi melalui alur interaktif berbasis permainan kuis. Game dimulai dari halaman awal yang kemudian membawa pemain ke Halaman Login, dilanjutkan dengan tampilan Menu Kuis yang menyediakan tiga pilihan bagian, yaitu Bagian 1, Bagian 2, dan Bagian 3. Setelah pemain memilih salah satu bagian, sistem menampilkan penjelasan singkat sesuai jenis soal yang tersedia.

Pada Bagian 1, pemain mengerjakan 10 soal pilihan ganda; pada Bagian 2 tersedia 5 soal benar/salah; sedangkan pada Bagian 3 disajikan 5 soal esai. Setiap soal muncul satu per satu agar pemain dapat memproses materi secara runtut. Pemain memperoleh skor ketika menjawab soal dengan benar, sedangkan jawaban salah tidak menambah skor.

Secara teknis prototipe TeRa memanfaatkan fitur bawaan Zep Quiz seperti pengaturan navigasi, bank soal, dan tampilan materi. Alur game diatur mengikuti flowchart, mulai dari pemilihan bagian, pemunculan soal, hingga proses pengiriman jawaban pada Halaman Kirim Jawaban. Variabel skor digunakan untuk mencatat nilai pemain, dan di akhir permainan sistem menampilkan Hasil Akhir sebagai umpan balik sebelum permainan ditutup pada halaman Selesai.



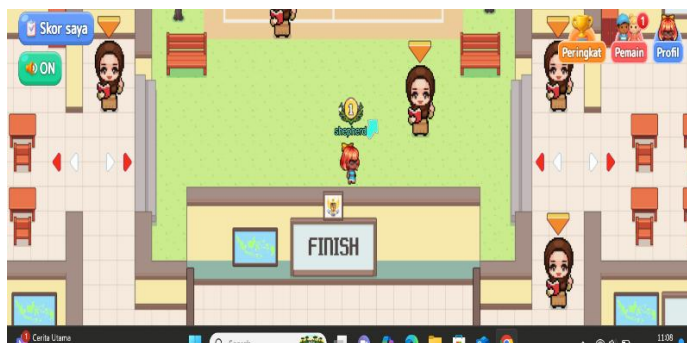
Gambar 1. Yang masih ada diaplikasi

4. Desain

Desain game “TeRa” berbasis platform Zep Quiz yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam memahami instruksi, mengikuti alur permainan, serta memperkuat pemahaman materi melalui aktivitas kuis yang terstruktur. Melalui tampilan ruang bermain yang dapat dijelajahi pemain, keberadaan karakter non-pemain (NPC), serta fitur skor dan peringkat, pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman langsung dan visual.

Penerapan *Game-Based Learning* pada “TeRa” sejalan dengan pendekatan pembelajaran di Sekolah Dasar yang menekankan aktivitas bermain, interaksi langsung, serta keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang konkret. Dengan memanfaatkan fitur navigasi, karakter, dan elemen interaktif dalam Zep Quiz, siswa dapat bergerak di lingkungan permainan, berinteraksi dengan objek dan ikon, serta memahami tahapan yang harus dilalui hingga mencapai titik Finish, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami.

Game-Based Learning dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga materi lebih mudah diserap dan diingat dalam jangka panjang (Wibawa dkk., 2021). Selain itu, menurut Hamida & Nurhasanah (2024) *Game-Based Learning* mampu memperkaya pemahaman, meningkatkan kemampuan berpikir, serta memperluas wawasan siswa terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran berbasis permainan juga membuat siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran (Hasanah dkk., 2024)



Gambar 1. Yang sudah finish dan siap digunakan
Game dapat diakses melalui link berikut
<https://quiz.zep.us/id/play/lpXlAq>

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam Desain *Game Based Learning* "TeRa" berbasis Zep Quiz dimulai dari merancang 1) flowchat 2) storyboard, 3) prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Addzaky, K. U. (2024). Perkembangan peserta didik SMA (Sekolah menengah atas). *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 1(3), 75-85. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i3.1532>.
- Azzahra, T. S., Nindiasari, H., Aryoko, Z. F., Afita Amaliyah, Z. N., Afifah, R. N., & Faizah, D. T. (2023). Analisis perkembangan kognitif siswa SMA pada pembelajaran matematika. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 27-33. <https://doi.org/10.62870/wjirpm.v4i1.13430>.
- Budiningsih, C. A. (2015). Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>.
- Ervina, E., Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851-15856. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28146>.
- Hajati, D. I., Artiningsih, D. W., & Wahyuni, N. (2018). Pengaruh karakteristik individu, karakteristik pekerjaan dan karakteristik organisasi terhadap kinerja pegawai (studi pada politeknik kotabaru). *Jurnal bisnis dan Pembangunan*, 7(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.20527/jbp.v7i1.4739>.
- Hamidah, R., & Nurhasanah, A. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Smp Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23-31. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1747>.

- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202-1214. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i3.8029>.
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal pendidikan ibtidaiyah*, 3(1), 61-69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama “matahari di sebuah jalan kecil” karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- Krismiati, A. (2013). Penerapan pembelajaran dengan pendidikan matematika realistik (PMR) secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas X SMA. *Infinity Journal*, 2(2), 123-135. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.p123-135>.
- Kusmiati, I., Nurdin, N., & Masrin, M. (2021). Pengaruh persepsi atas media pembelajaran dan minat baca terhadap kemampuan menulis teks editorial. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 149-159. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.5985>.
- Mardiana, Y. (2023). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi teks editorial menggunakan model pembelajaran tutorial teman sebaya pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 5 Magelang tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(4), 271-287. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i4.190>.
- Nasution, N. D., Kusyani, D., & Zahara, S. F. (2023). Pengaruh model pembelajaran think talk write terhadap kemampuan menulis teks editorial. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 5(1), 27-36. <https://doi.org/10.34012/jbip.v5i1.3351>.
- Ningrum, T. M. (2021). Pelatihan sistem informasi akuntansi (flowchart) pada laporan keuangan UKM Beladiri UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Journal of Islamic Economy and Community Engagement*, 2(2), 1642. <https://doi.org/10.14421/jiecem.2021.2.2.1642>.
- Ningsih, T., Nuryanti, M., & Mutaqin, D. (2019). Analisis kebahasaan teks editorial pada harian pikiran rakyat edisi 2017 sebagai pengembangan materi ajar teks editorial SMA kelas XII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 7-12. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v4i1.6121>.

- Novelia, K. D., Indriani, M. S., & Tantri, A. A. S. (2024). Struktur dan kebahasaan teks opini pada media massa online balipost. Com serta relevansinya terhadap pembelajaran menulis teks editorial dalam bahasa indonesia: structure and language of opinion texts in online mass media balipost. Com and its relevance to learning to write editorial texts in indonesian. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(3), 446-458. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i3.87472>.
- Nurhayati, S., Mutmainnah, S., Saputra, M. A. S., & Fitriyah, M. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan menulis teks editorial dan opini pada siswa sma/smk: efforts to improve editorial and opinion writing skills in high school or vocational students. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 134-141. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20393>.
- Nuryanti, M., & Mutaqin, D. (2019). Analisis kebahasaan teks editorial pada harian pikiran rakyat edisi 2017 sebagai pengembangan materi ajar teks editorial SMA kelas XII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 7-12. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v4i1.6121>.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., & Sopiah, S. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.
- Puspitasari, R., Dewi, E. M., Putri, T. E., Asadiva, P., Utomo, A. P. Y., & Saputro, I. H. (2023). Analisis kesalahan berbahasa pada teks editorial dalam modul ajar bahasa Indonesia kelas XII SMA kurikulum Merdeka. *Student Research Journal*, 1(2), 384-396. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i2.361>.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Ramadina, A. S. (2025). Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 28302-28309. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.31470>.
- Ramalisa, Y. (2013). Proses berpikir kritis siswa SMA tipe kepribadian thinking dalam memecahkan masalah matematika. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(01). <https://doi.org/10.22437/edumatica.v3i01.1407>.
- Rijkiah, A. R., Rahmawati, D. S., & Rachman, I. F. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), 469-480. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4531>.
- Rivers, W. L. (2004). *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana.

- Siregar, R. Z., Purnomo, T. W., Nurmayani,, Sirait, A. P., & Aulia, S. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD pada mata pelajaran seni tari. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(5), 1762-1772. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i5.3877>.
- Tarigan, M. (2016). Perbedaan asertivitas siswa SMK Nurul Amaliyah I dengan SMA Nur Azizi di Tanjung Morawa. *Jurnal Diversita*, 2(2), 4-5. <https://doi.org/10.31289/diversita.v2i2.511>.
- Watung, G. I. V. (2020). Edukasi pengetahuan dan pelatihan bantuan hidup dasar pada siswa remaja SMA Negeri 3 Kotamobagu . *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 21-27. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.129>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22. <https://pdfs.semanticscholar.org/5140/af91fbdf6bd29545fb7d0ba5f7215ad57837.pdf>.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). Kombinasi metode finite state machine dan game-based learning pada game" escape from cov-madness". *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3220> .
- Wulan, A. R., Pania, E. R., & Rachman, I. F. (2025). Penggunaan Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 243-252.
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan model pembelajaran Games Based Learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462> .