



Desain Media Game-based Learning Berbasis Zep Quiz sebagai Sarana Pembantu dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMP

Miftakhul Alfarizi¹(✉), David Luthfi Pratama², Cahyo Hasanudin³

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

ba806937@gmail.com, davidluthfipratama@gmail.com,
cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id

abstrak— Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif. Salah satu platform yang mendukung pendekatan ini adalah Zep Quiz, sebuah media kuis digital berbasis gamifikasi yang dapat memperkaya proses evaluasi pembelajaran, termasuk pada materi teks prosedur di SMP yang menuntut pemahaman langkah-langkah secara runtut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan game-based learning berbasis Zep Quiz sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap teks prosedur. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan sumber data berupa artikel jurnal nasional, buku, dan karya ilmiah relevan, yang dianalisis melalui teknik simak-catat serta divalidasi menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Zep Quiz mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi belajar siswa melalui fitur poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Selain itu, media ini membantu siswa memahami struktur dan langkah-langkah teks prosedur dengan lebih efektif melalui latihan yang berulang dan menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa game-based learning berbasis Zep Quiz layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat memperkuat pemahaman siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran teks prosedur di SMP.

Kata kunci— Game-based learning, Zep Quiz, Teks prosedur

Abstract— Game-based learning has become an innovative strategy that enhances student motivation and engagement through interactive learning activities. One platform that supports this approach is Zep Quiz, a gamified digital quiz tool that can enrich classroom assessment, including in teaching procedural texts at the junior high school level, which require students to understand steps in a sequential manner. This study aims to describe the use of game-based learning through Zep Quiz as a learning medium to support students' comprehension of procedural texts. The research employed a *Systematic Literature Review* (SLR) method using secondary data sourced from national journal articles, books, and relevant academic works. Data were analyzed through note-taking and observation techniques, and validated using theory triangulation. The findings indicate that Zep Quiz can effectively improve students' motivation, focus, and participation through features such as points, ranking, and instant feedback. Moreover, the platform helps students grasp the structure and sequential steps of procedural texts more effectively through repetitive and engaging activities. The conclusion of this study is that game-based learning using Zep Quiz is a feasible and innovative learning

medium that enhances students' understanding and contributes to improving the quality of procedural text learning in junior high schools.

Keywords – Game-based learning, Zep Quiz, procedure text

PENDAHULUAN

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Uno (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan memicu aktivitas mental peserta didik. Suyadi (2013) juga menegaskan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Senada dengan itu, Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian siswa serta menumbuhkan minat belajar melalui visualisasi dan aktivitas interaktif.

Sejalan dengan konsep tersebut, penerapan game-based learning kemudian berkembang melalui pemanfaatan berbagai media digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Dalam pembelajaran, game-based learning memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menantang. Menurut Uno (2014), media pembelajaran seperti permainan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efisien dan meningkatkan partisipasi siswa. Arsyad (2017) menambahkan bahwa media permainan memungkinkan siswa terlibat secara visual, kognitif, dan emosional sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Setiawan (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dalam kelas mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan.

Penguatan peran game-based learning tersebut semakin relevan dengan hadirnya berbagai platform kuis digital yang mengadopsi unsur gamifikasi, salah satunya adalah Zep Quiz. Game-based learning memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Suyadi (2013) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas karena penyajiannya yang menarik dan menantang. Penelitian Setiawan (2020) juga membuktikan bahwa penerapan kuis digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Arsyad (2017) menegaskan bahwa media interaktif dalam bentuk permainan membuat siswa lebih mudah memahami materi karena proses belajar dilakukan secara aktif dan tidak monoton.

Sebagai salah satu implementasi konkret game-based learning, Zep Quiz merupakan platform kuis digital berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membantu guru menyajikan evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Menurut Wibowo dan Sari (2022), kuis digital dengan fitur poin dan peringkat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Setiawan (2020) juga menjelaskan bahwa platform kuis online membuat proses evaluasi lebih efektif karena siswa dapat menjawab soal secara cepat dan mendapatkan umpan balik langsung. Selain itu, Arsyad (2017) menegaskan bahwa pemanfaatan media

digital seperti kuis interaktif mampu memberikan variasi pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan fokus.

Kehadiran Zep Quiz juga memperkuat fungsi game-based learning sebagai media untuk mengevaluasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang beragam, termasuk materi bahasa Indonesia. Zep Quiz memiliki peran penting sebagai media evaluasi dan penguatan materi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Wibowo dan Sari (2022), kuis digital berperan membantu guru memonitor pemahaman siswa secara real-time melalui skor dan peringkat. Setiawan (2020) menambahkan bahwa kuis interaktif juga berfungsi sebagai sarana latihan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir cepat siswa. Arsyad (2017) menyebutkan bahwa media digital seperti Zep Quiz berperan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif.

Integrasi media digital seperti Zep Quiz dalam pembelajaran memberikan manfaat yang semakin kuat, terutama ketika dikaitkan dengan materi yang membutuhkan latihan berulang dan pemahaman runtut, salah satunya teks prosedur. Penggunaan Zep Quiz memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian Wibowo dan Sari (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam kuis digital dapat meningkatkan minat belajar karena adanya elemen kompetisi yang sehat. Setiawan (2020) juga membuktikan bahwa siswa yang menggunakan kuis digital lebih mudah memahami materi melalui latihan yang berulang. Selanjutnya, Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media interaktif seperti Zep Quiz mampu membuat proses belajar lebih hidup sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

Berpindah ke aspek materi pembelajaran, teks prosedur adalah salah satu jenis teks dalam bahasa Indonesia yang sangat relevan dijadikan objek pembelajaran melalui media digital interaktif seperti Zep Quiz. Teks prosedur adalah jenis teks yang berisi langkah-langkah sistematis untuk melakukan suatu kegiatan atau membuat sesuatu. Menurut Kosasih (2017), teks prosedur bertujuan memberikan petunjuk yang jelas agar pembaca dapat mengikuti langkah yang benar. Keraf (2010) menjelaskan bahwa teks yang bersifat instruksional harus disusun dengan bahasa yang tepat agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman. Senada dengan itu, Dalman (2015) menyatakan bahwa teks prosedur memiliki struktur khusus yang berfungsi membimbing pembaca melakukan langkah secara runtut dan efektif.

Hubungan antara teks prosedur dan pemanfaatan media digital semakin tampak ketika melihat bahwa pembelajaran teks prosedur menuntut latihan memahami urutan logis dan ketepatan penyampaian informasi – kompetensi yang dapat diperkuat melalui aktivitas kuis interaktif. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, teks prosedur berperan untuk melatih siswa memahami urutan logis, ketepatan bahasa, dan kemampuan menyampaikan instruksi. Kosasih (2017) menekankan bahwa pembelajaran teks prosedur membantu siswa berpikir sistematis dalam menyusun langkah-langkah suatu kegiatan. Dalman (2015) juga menyebutkan bahwa teks prosedur berperan membentuk kemampuan siswa dalam menulis teks ekspositori yang terstruktur. Selain itu, menurut Tarigan (2013), teks

prosedur membantu meningkatkan keterampilan berbahasa karena mengajarkan siswa untuk menulis dengan tujuan yang jelas dan bahasa yang efisien.

Dengan demikian, manfaat pembelajaran teks prosedur akan semakin optimal apabila dipadukan dengan media berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz yang mampu memfasilitasi latihan berulang dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pembelajaran teks prosedur memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan memahami instruksi, berpikir runtut, dan menyusun teks dengan struktur yang benar. Kosasih (2017) menyatakan bahwa siswa menjadi lebih terampil mengikuti langkah-langkah secara tepat melalui pembelajaran ini. Dalman (2015) menambahkan bahwa teks prosedur dapat meningkatkan kemampuan menulis karena siswa belajar mengorganisasikan ide secara logis dan mudah dipahami. Tarigan (2013) juga menegaskan bahwa manfaat penting dari teks prosedur adalah meningkatkan kecakapan berbahasa siswa, khususnya dalam menyampaikan informasi yang jelas dan terarah.

Tujuan penulisan artikel “Desain Media Game-based Learning Berbasis Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Prosedur di SMP” adalah untuk mendeskripsikan konsep game-based learning sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sekaligus menjelaskan peran serta pemanfaatan platform Zep Quiz sebagai media kuis digital berbasis gamifikasi yang mendukung proses pembelajaran di SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), yakni metode yang digunakan untuk menelusuri, menelaah, serta memahami berbagai penelitian yang berkaitan dengan suatu topik tertentu secara sistematis. SLR bertujuan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan berdasarkan kajian literatur yang relevan. Sebagaimana dijelaskan oleh Triandini dkk. (2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024), SLR merupakan metode yang membantu peneliti memperoleh gambaran menyeluruh melalui analisis terhadap artikel-artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder merupakan data yang berasal dari artikel-artikel dalam jurnal nasional, serta dapat pula mencakup buku referensi, skripsi, laporan penelitian, dan dokumen lain yang berkaitan dengan topik kajian. Dalam konteks penelitian ini, data sekunder diperoleh dalam bentuk kata, frasa, klausa, atau kalimat yang diambil dari sumber-sumber ilmiah tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat. Metode ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (2015), merupakan teknik penelitian bahasa yang dilakukan dengan cara menyimak atau mengamati penggunaan bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, lalu mencatat bagian data yang dianggap relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Pada penelitian ini, proses penyimakan dilakukan dengan menelaah bahasa dalam objek yang diteliti, sementara pencatatan dilakukan untuk merekam temuan data selama berlangsungnya penyimakan tersebut. Untuk menjamin keakuratan dan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi merupakan teknik yang dilakukan dengan

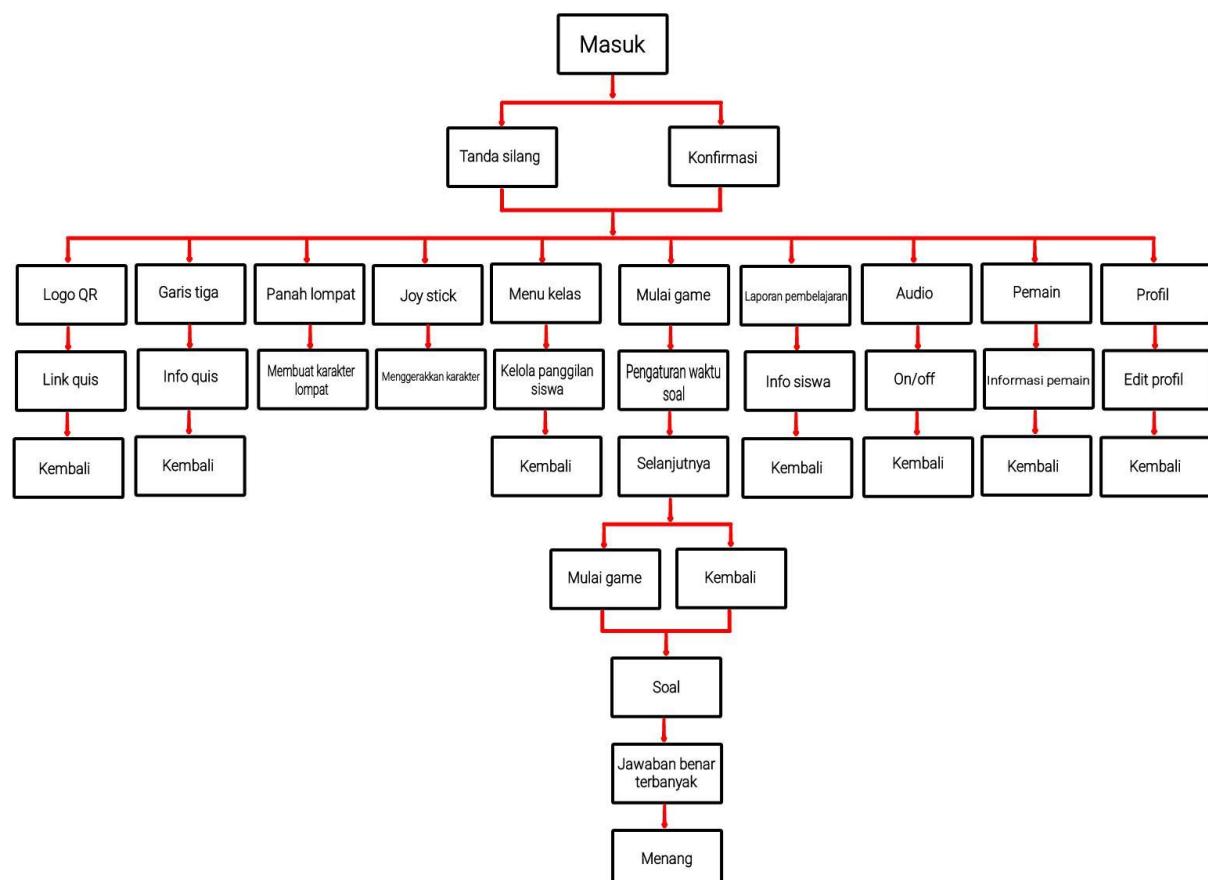
menggabungkan berbagai sumber informasi untuk memastikan kebenaran data. Penelitian ini menerapkan triangulasi teori, yaitu memvalidasi data atau konsep yang ditemukan melalui pembanding berupa teori-teori atau hasil riset para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game bassed learning dapat diuraikan menjadi 3 komponen utama

1. Flowchart

Proses diawali dari menu Masuk, kemudian pengguna dapat memilih tanda silang atau konfirmasi. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke berbagai fitur utama seperti Logo QR, Garis tiga, Panah lompat, Joystick, Menu kelas, Mulai game, Laporan pembelajaran, Audio, Pemain, dan Profil. Setiap fitur memiliki fungsi masing-masing, misalnya Logo QR berisi link kuis, Garis tiga menampilkan info kuis, Panah lompat digunakan untuk membuat karakter melompat, dan Joystick untuk menggerakkan karakter. Menu kelas berfungsi mengelola panggilan siswa, sementara Mulai game mengatur waktu soal hingga masuk ke tahap selanjutnya. Laporan pembelajaran menampilkan info siswa, Audio dapat diaktifkan atau dimatikan, Pemain berisi informasi pemain, dan Profil digunakan untuk mengedit data diri. Hampir semua menu menyediakan tombol kembali. Alur permainan berlanjut ke soal, kemudian sistem menghitung jawaban benar terbanyak, dan akhirnya menentukan hasil akhir yaitu menang.



2. Storyboard

a. Halaman awal (start)

Storyboard game yang ditampilkan disusun untuk menggambarkan halaman awal (start) sebagai pusat kendali sebelum permainan dimulai. Pada tampilan ini, pemain langsung disuguhkan dengan lingkungan visual berbentuk area permainan yang sederhana dan ramah, dilengkapi karakter utama yang berada di tengah arena. Di sisi kiri layar terdapat beberapa tombol utama, yaitu Mulai Game, Menu Kelas, dan Laporan Pembelajaran, yang berfungsi sebagai navigasi awal bagi pengguna, khususnya guru dan siswa. Selain itu, tersedia pengaturan Audio (ON/OFF) untuk mengatur suara sesuai kebutuhan.

Storyboard juga menampilkan informasi pendukung berupa keterangan bahwa jumlah pemain yang direkomendasikan adalah 20–50 pengguna, serta penjelasan bahwa kuis akan dimulai ketika guru menekan tombol Mulai Permainan. Di bagian kanan atas layar terdapat ikon Pemain dan Profil yang digunakan untuk melihat informasi pemain dan mengelola data profil. Secara keseluruhan, halaman awal ini dirancang sebagai pintu masuk permainan yang informatif dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan cepat menentukan menu yang dibutuhkan sebelum masuk ke tahap permainan inti.

Gambar 1



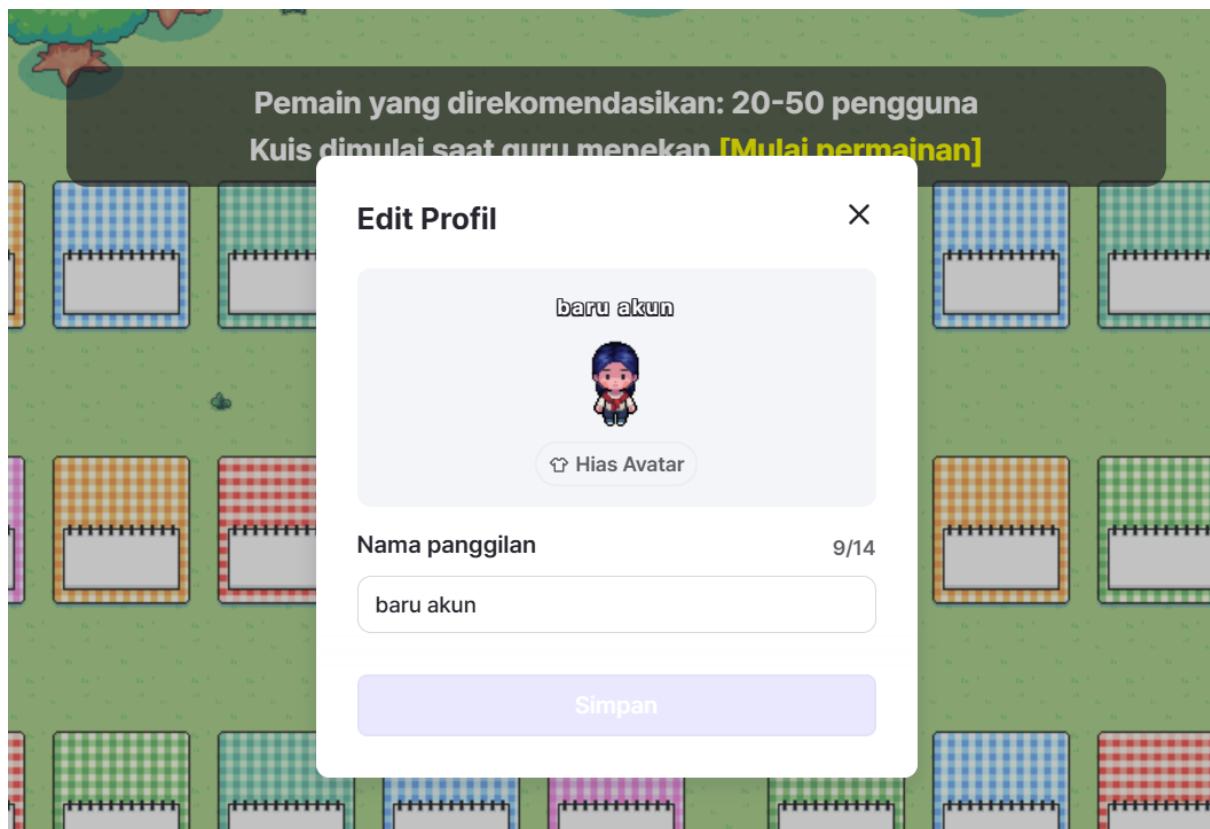
b. Tampilan menu utama

Storyboard pada tampilan menu utama memperlihatkan halaman awal game berbasis ZEP yang sedang memuat permainan. Pada bagian tengah layar terdapat tulisan "ZEP Loading" disertai karakter animasi yang bergerak, berfungsi sebagai penanda bahwa sistem sedang menyiapkan permainan. Di bagian atas layar ditampilkan judul kuis "Soal Teks Prosedur" yang menunjukkan materi pembelajaran yang akan dimainkan. Selain itu, tersedia tombol Bagikan dan Menu di sudut kanan atas yang memudahkan pengguna untuk mengakses pengaturan atau membagikan aktivitas pembelajaran. Tampilan ini dirancang sederhana dan menarik agar pengguna dapat menunggu proses pemuatan dengan nyaman sebelum masuk ke permainan utama.

Gambar 2

a. Tampilan profil

Storyboard pada tampilan profil menggambarkan halaman yang digunakan pemain untuk mengatur identitas diri sebelum permainan dimulai. Pada bagian ini ditampilkan menu Edit Profil yang memuat avatar pemain, opsi hias avatar, serta kolom nama panggilan yang dapat diubah sesuai keinginan pengguna. Tersedia tombol Simpan untuk menyimpan perubahan data yang telah dilakukan. Tampilan profil ini dirancang sederhana dan mudah digunakan agar pemain dapat menyesuaikan identitasnya dengan cepat, sehingga pengalaman bermain menjadi lebih personal dan nyaman.

Gambar 3

b. Tahap penggerjaan soal

Storyboard pada tahap penggerjaan soal menampilkan proses inti pembelajaran dalam permainan. Pada layar ditampilkan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks prosedur, lengkap dengan beberapa pilihan jawaban. Pemain diminta membaca soal dengan cermat, kemudian memilih jawaban yang dianggap paling tepat sebelum menekan tombol Kumpulkan. Tahap ini dirancang untuk melatih pemahaman materi sekaligus mengasah kemampuan berpikir siswa secara mandiri melalui aktivitas menjawab soal secara langsung dalam suasana permainan yang interaktif.

Gambar 4



3. Prototipe

Prototipe yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game edukasi berbasis ZEP Quiz yang digunakan untuk pembelajaran teks prosedur. Game ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui lingkungan virtual yang menarik dan mudah digunakan. Pada prototipe ini, pemain memasuki area permainan dan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh guru.

Prototipe dilengkapi dengan beberapa fitur utama, seperti menu mulai game, menu kelas, laporan pembelajaran, serta pengaturan profil pemain. Dalam permainan, siswa akan dihadapkan pada pertanyaan pilihan ganda yang berkaitan dengan teks prosedur. Setiap jawaban yang dipilih akan langsung diproses oleh sistem sebagai bagian dari penilaian hasil belajar.

Secara teknis, prototipe memanfaatkan sistem kuis pada platform ZEP yang mendukung tampilan soal, pilihan jawaban, serta penghitungan skor secara otomatis. Hasil permainan ditentukan berdasarkan jumlah jawaban benar yang diperoleh pemain. Dengan rancangan ini, prototipe menunjukkan bahwa ZEP Quiz dapat digunakan sebagai media game-based learning yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur secara menyenangkan dan interaktif.

Gambar 5

4. Desain game

Desain media pembelajaran berbasis game dalam penelitian ini disusun untuk mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pengembangan game berbasis ZEP Quiz didasarkan pada pandangan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian yang menarik dan mudah diakses.

Dari sisi desain permainan, rancangan game ini mengacu pada konsep permainan edukatif yang mengandung tujuan, aturan, tantangan, dan umpan balik. Tujuan permainan adalah melatih pemahaman siswa terhadap teks prosedur melalui soal pilihan ganda. Aturan permainan dibuat sederhana, yaitu siswa membaca soal, memilih jawaban yang benar, dan mengumpulkan jawaban melalui sistem yang telah disediakan. Umpan balik diberikan dalam bentuk skor yang diperoleh dari jawaban benar, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara langsung. Selain itu, desain game ini juga menerapkan prinsip pembelajaran behavioristik, khususnya pada aspek penguatan (reinforcement). Menurut Uno (2012), penguatan yang diberikan secara langsung dapat membantu membentuk perilaku belajar yang diharapkan. Dalam game ZEP Quiz, penguatan diwujudkan melalui perolehan skor, peringkat pemain, dan tampilan visual kemenangan yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Dengan demikian, desain game berbasis ZEP Quiz ini mengintegrasikan teori media pembelajaran, konsep permainan edukatif, dan prinsip penguatan behavioristik. Desain tersebut menjadikan game tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang terstruktur, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa dalam memahami materi teks prosedur.

Gambar 6

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media *game-based learning* berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran teks prosedur di SMP mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa. Penggunaan Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami langkah-langkah prosedural secara lebih sistematis serta menyenangkan. Media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era teknologi, sehingga layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, R. (2019). *Game Edukasi: Konsep, Desain, dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 316–324. <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 1552–1561.
<https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Setiawan, A. (2020). Pemanfaatan kuis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 112–121.
- Sudaryanto, S. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 370–378.
<https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A., & Sari, P. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 3(1), 45–57.