



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* "MaJeKu" dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Kata Majemuk pada Siswa Sekolah Dasar

Manda Ika Wahyuni¹(✉), Genduk Shofiana², Cahyo Hasanudin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

mandawahyuni53@gmail.com¹, xysofianaa@gmail.com²,

cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id³

abstrak— Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya pada materi kata majemuk di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain *Game-Based Learning* "MaJeKu" menggunakan website Zep Quiz sebagai media pembelajaran alternatif pada materi kata majemuk. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan 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* "MaJeKu" 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* "MaJeKu" dikembangkan melalui empat tahapan utama.

Kata kunci— Game Based-Learning, Zep Quis, Kata Majemuk, Siswa Sekolah Dasar

Abstract— The use of game-based learning media is necessary to increase students' interest and understanding, especially in compound words in elementary school. This study aims to design *Game-Based Learning* "MaJeKu" using the Zep Quiz website as an alternative learning medium for compound words. The research method used is *Research and Development* (RnD) with the ADDIE model, specifically 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 of the study indicate that in developing the design of the Zep Quiz-based *Game-Based Learning* "MaJeKu," one can start by designing 1) a flowchart, 2) a storyboard, 3) creating a prototype, and 4) the design. The conclusion of this study is that the design of *Game-Based Learning* "MaJeKu" was developed through four main stages.

Keywords— Game Based-Learning, Zep Quis, Compound Words, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Game-Based Learning merupakan pemakaian permainan dengan tujuan pendidikan (Torrente dalam Winatha & Setiawan, 2020). Permana (2022) menyatakan *Game-Based Learning* adalah proses belajar yang dibuat melalui aplikasi berbasis permainan guna membantu mencapai tujuan belajar. Selain itu, *Game-Based Learning* merupakan salah satu pendekatan yang layak diterapkan, di mana proses belajar

disampaikan melalui aktivitas bermain yang bersifat interaktif dan memikat (Rahayu dkk., 2024). *Game-Based Learning* memadukan konten pelajaran dengan proses edukasi sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas belajar (Pratiwi dkk., 2024). Jadi *Game-Based Learning* dapat diartikan sebagai teknik pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk mendukung partisipasi aktif siswa dan pencapaian hasil belajar. *Game-Based Learning* juga berperan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh

Game-Based Learning membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan merangsang perkembangan peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. *Game-Based Learning* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Faizal (2025) menegaskan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* dalam proses belajar terbukti untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa melalui permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran (Carvalho & Coelho dalam Indriyani & Tofaynudin, 2025). *Game-Based Learning* juga dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran (Hasanah dkk., 2024). *Game-Based Learning* memiliki kelebihan yang dapat difungsikan untuk membantu proses pembelajaran.

Salah satu kelebihan utama *Game-Based Learning* adalah kemampuan meningkatkan aktivitas berpikir peserta didik. Metode ini membuat peserta didik dapat lebih aktif berinteraksi dan mengambil peran langsung dalam proses belajar sehingga materi yang disajikan lebih mudah untuk dipahami (Anggraini dkk., 2021). Selain itu, *Game-Based Learning* menjadikan aktivitas diskusi lebih menarik sekaligus melatih kemampuan bekerja sama antar peserta didik (Adhinda, 2025). Ngurah & Made (2023) menyatakan bahwa kegiatan ini bersifat menyenangkan dan partisipatif, sekaligus mendorong kerja sama serta pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. *Game-Based Learning* juga memiliki keunggulan dalam mendorong partisipasi peserta didik sekaligus memperbaiki mutu proses pembelajaran (Saputri & Jasiah, 2025). Salah satu contoh media yang menerapkan konsep *Game-Based Learning* adalah Zep Quiz.

Zep Quiz adalah sebuah sarana kuis berbasis digital yang bersifat interaktif (Adinda & Faisal, 2025). Zep Quiz menggunakan konsep permainan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menghibur dan memotivasi peserta didik (Rahmah & Agustin dalam Lestari & Sunanto, 2025). Zep Quiz juga dapat digunakan untuk menilai proses belajar dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan (Widyaningrum, 2025). Platform Zep Quiz bisa dijadikan pilihan lain bagi pendidik untuk mendorong semangat belajar peserta didik (Feriansyah & Titaley, 2025). Jadi, Zep Quiz adalah platform kuis digital interaktif yang menggabungkan konsep permainan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan sekaligus membawa pengaruh positif bagi proses belajar peserta didik

Zep Quiz membawa pengaruh yang menguntungkan bagi proses belajar di ruang kelas, karena membuat siswa menjadi lebih terdorong dalam mengikuti pembelajaran (Muslimin, 2025). Peserta didik bisa memperoleh pengetahuan serta bermain dengan suasana persaingan yang positif (Kulsum dkk., 2025). Selain itu, Zep Quiz memiliki keunggulan dengan menyediakan data belajar yang dapat dianalisis untuk menemukan pola perkembangan siswa (Hilmi & Jasiah, 2025). Zep Quiz juga

bisa dimanfaatkan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif sesuai kebutuhan.

Zep Quiz dapat dimanfaatkan untuk menyiapkan ujian dengan menyediakan soal latihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Maryati dkk., 2025). Selain itu, Zep Quiz memaksimalkan inovasi digital guna menghadirkan pengalaman pembelajaran yang atraktif, menyenangkan, dan penuh makna (Istiqomah, 2025). Zep Quiz menyajikan kelancaran bagi pengajar dalam menilai penguasaan peserta didik secara cepat dan tepat, sekaligus menghadirkan tantangan seru bagi murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Rahmayanti dkk., 2025). Oleh karena itu, peran Zep Quiz dapat mendorong partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa keterlibatan belajar merupakan indikator penting untuk efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu materi pembelajaran yang dapat dipelajari dengan bantuan Zep Quiz adalah materi kata majemuk.

Kata majemuk diartikan sebagai gabungan dua kata atau lebih yang menghasilkan arti baru yang berbeda (Wahidah, 2021). Menurut Yusuf (2014) kata majemuk adalah gabungan kata di mana salah satu atau kedua komponen memiliki arti berbeda dari makna harfiah. Selain itu, kata majemuk merupakan elemen dalam proses morfologi yang terjadi dengan menyatukan dua atau lebih morfem, baik tunggal maupun jamak (Loe, 2023). Jadi, kata majemuk dapat dikatakan sebagai gabungan dua kata atau lebih yang membentuk makna baru, baik dari segi arti maupun struktur morfologi. Oleh karena itu, pembelajaran kata majemuk sangat penting dipelajari karena hal itu membantu peserta didik menguasai struktur bahasa dengan lebih tepat dan mendalam. Selain itu, ciri-ciri kata majemuk penting untuk dipahami agar mempermudah identifikasi dan penggunaan dalam pembelajaran Bahasa

Kata majemuk memiliki karakteristik dan tanda khusus yang membedakan kata majemuk dari jenis kata lain. Secara umum, kata majemuk terbentuk dari kata dasar, bukan dari kata turunan atau imbuhan kompleks. Salah satu ciri utama kata majemuk adalah gabungan kata dasar (Eduka, 2018). Selain itu, ciri kata majemuk dapat dijelaskan melalui makna dan bentuk penyusun (Pradita & Hermawan, 2024). Kata majemuk menjadi bagian penting dalam pembelajaran bahasa bagi peserta didik, terutama pada siswa sekolah dasar yang sedang belajar memahami makna kata dan membentuk kalimat yang benar.

Siswa sekolah dasar merupakan periode akhir masa kanak-kanak yang sedang berkembang secara kognitif, fisik, dan emosional (Desmita, 2016). Menurut Lessy dkk. (2022) pada tahap ini anak usia sekolah dasar mengalami perubahan besar baik dari segi fisik maupun psikologis. Fahyuni & Bando (2015) mengatakan siswa usia sekolah dasar termasuk kelompok anak-anak yang menunjukkan ketertarikan besar terhadap aktivitas bermain. Jadi, siswa sekolah dasar dapat dikatakan sebagai sekelompok anak yang sedang mengalami perkembangan fisik dan emosional sekaligus berada dalam fase bermain, yang memunculkan ciri dan karakteristik khas pada setiap individu

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik berbeda-beda, bergantung pada usia dan tingkat perkembangan kognitif mereka (Anggraeni dkk., 2022). Selain itu Lestari dkk. (2020) mengatakan bahwa anak sekolah dasar memiliki karakteristik menunjukkan perhatian terhadap beragam hal yang terdapat di sekitar mereka. Setiap

anak memiliki sifat yang unik dan kemampuan memahami pelajaran yang bervariasi (Astini & Purwati, 2020). Sifat khas siswa SD terlihat dari perkembangan yang komprehensif dan terpadu, di mana kemajuan fisik tidak terlepas dari perkembangan mental, sosial, dan emosional (Ikhsani dkk., 2023). Ciri khas anak-anak sekolah dasar sering disebut sebagai periode sosial, karena mereka menunjukkan ketertarikan pada kegiatan bersama teman sebaya (Anisah dkk., 2021).

Artikel berjudul "*Desain Game-Based Learning MaJeKu dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Kata Majemuk pada Siswa Sekolah Dasar*" penting ditulis karena siswa sekolah dasar masih sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep kata majemuk, baik dari segi bentuk dan makna kalimat. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Menurut Sudaryono dalam Syavira (2021) penelitian RnD adalah metode penelitian yang diterapkan bertujuan untuk menciptakan suatu produk serta menilai tingkat keberhasilan suatu produk. 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 "MaJeKu" 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 pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Game-Based Learning* "MaJeKu" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama yaitu: 1) flowchart, 2) storyboard, 3) prototipe, dan 4) Desain. Keempat komponen tersebut akan diuraikan sebagai berikut;

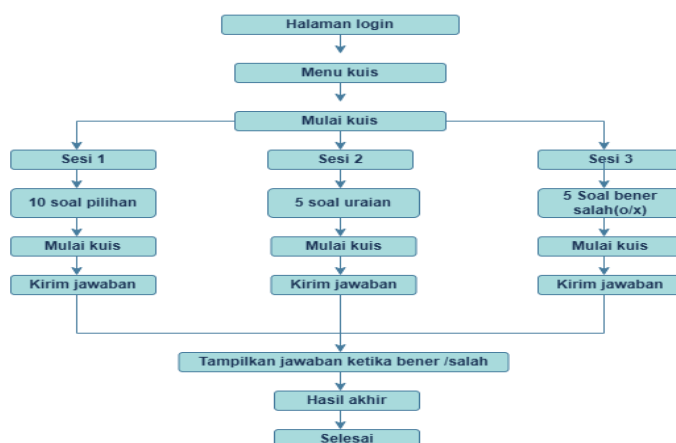
1. Flowchart

Konsep game Zep Quiz dimulai dari halaman login, siswa memasukkan nama sebagai identitas sebelum mengikuti kuis. Pada halaman login, tampilan dirancang dengan warna ceria dan animatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah login berhasil siswa diarahkan ke menu utama yang menampilkan tombol mulai kuis, yang menjadi pintu masuk ke tiga sesi kuis secara berurutan.

Sesi pertama memuat 10 soal pilihan ganda, sesi kedua berisi 5 soal uraian, dan sesi ketiga terdiri dari 5 soal benar salah (O/X). Setiap soal dikerjakan melalui tampilan interaktif, dan sistem secara otomatis memberikan umpan balik berupa

informasi benar atau salah. Setelah seluruh soal selesai siswa melihat halaman hasil akhir yang menampilkan skor akhir. Kemudian proses pembelajaran ditutup pada halaman selesai sebagai penanda berakhirnya kegiatan kuis. Gambaran mengenai hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah:

Gambar 1. Flowchart



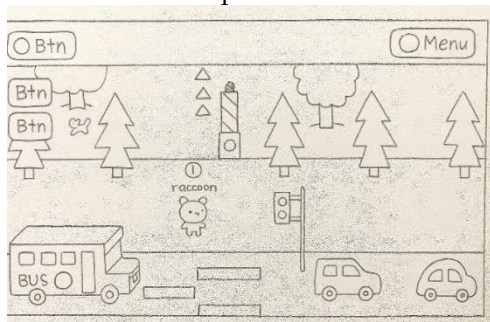
2. Storyboard

Storyboard berfungsi untuk menggambarkan rancangan visual dari setiap bagian penting dalam Desain Game-Based Learning “MaJeKu” berbasis Website Zep Quiz. Melalui rangkaian ilustrasi, storyboard menampilkan alur tampilan secara runtut sehingga konsep permainan dapat dipahami dengan jelas. Pada kuis MaJeKu, terdapat beberapa halaman, yaitu halaman utama, halaman mulai, serta tampilan kuis yang terdiri dari sesi pertama, kedua, dan ketiga. Setiap storyboard menunjukkan urutan tampilan, fungsi halaman, serta perannya dalam mendukung pembelajaran kata majemuk. Desain storyboard dibuat sederhana dan mudah dipahami agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

a. Halaman Muka

Storyboard *Game-Based Learning* Zep Quiz diawali dari halaman login, tempat siswa memasukkan nama sebagai identitas sebelum memulai kuis. Setelah login berhasil, siswa diarahkan ke menu utama yang menampilkan tombol “Mulai Kuis” sebagai akses menuju rangkaian soal. Desain awal menggunakan warna ceria, tampilan sederhana, dan tata letak terpusat agar mudah diakses oleh siswa sekolah dasar. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 2. Tampilan Halaman Muka



b. Sesi 1 Pilihan Ganda

Setelah menekan “Mulai Kuis”, sistem masuk ke sesi 1, yaitu 10 soal pilihan ganda yang harus dijawab secara berurutan. Pemain hanya dapat menekan tombol “Kumpulkan” setelah semua soal terisi. Jika ada jawaban kosong, muncul notifikasi peringatan. Setelah terkirim, sistem memproses nilai sementara dan mengarahkan pemain ke sesi berikutnya. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 3. Sesi 1 Pilihan Ganda

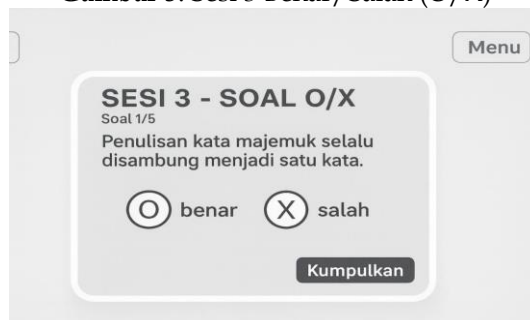
c. Sesi 2 Soal Uraian

Pada sesi 2 pemain mengerjakan 5 soal uraian singkat. Tampilan dibuat sederhana untuk menjaga fokus, dan pemain menuliskan jawaban dengan kalimat sendiri. Setelah menekan “Kumpulkan”, sistem menilai jawaban kemudian melanjutkan ke sesi ketiga. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 4. Sesi 2 Soal Uraian

d. Sesi 3 Benar/ Salah (O/X)

Sesi 3 berisi 5 soal benar-salah dengan pilihan O (Benar) dan X (Salah). Setelah seluruh jawaban dipilih dan dikumpulkan, sistem mengolah seluruh hasil dari tiga sesi sekaligus. Tahap ini menjadi bagian akhir proses pengerjaan kuis. Kemudian pemain masuk ke halaman umpan balik, yang menampilkan daftar pertanyaan beserta indikator Benar (hijau) dan Salah (merah). Umpan balik diberikan secara ringkas untuk memudahkan pemain memahami kesalahan. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 5. Sesi 3 Benar/Salah (O/X)

e. Hasil akhir

Setelah itu ditampilkan penilaian akhir berupa total skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta nilai keseluruhan. Tampilan dibuat sederhana dengan fokus pada informasi utama di bagian tengah layar. Tahap terakhir adalah halaman selesai, yang menandakan seluruh proses kuis berakhir. Halaman menyediakan tombol "Kembali ke Menu Utama" dan "Keluar Aplikasi", disertai ringkasan hasil sebagai penutup alur permainan sesuai urutan pada flowchart. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 6. Hasil akhir

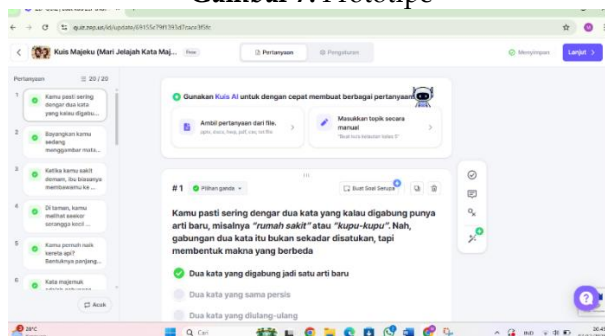
3. Prototipe

Prototipe dalam penelitian ini berupa media pembelajaran kata majemuk berjudul "MaJeKu" yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep kata majemuk melalui alur interaktif berbasis permainan. Game dimulai dari halaman utama yang kemudian membawa pemain ke ruang kelas virtual berisi tiga sesi pertanyaan. Sesi pertama berisi soal pilihan ganda, sesi kedua berisi soal uraian, dan sesi terakhir berupa soal O/X (benar/salah). Setelah pemain memasuki ruang kuis, pemain menjawab soal yang ditampilkan kemudian menekan tombol kumpulkan untuk mengirimkan jawaban.

Pada menu Kuis pemain mempelajari konsep dasar kata majemuk secara bertahap. Soal disajikan dalam bentuk cerita yang menarik. Pada sesi uraian pemain diminta memberikan jawaban singkat untuk menganalisis kata majemuk. Pada sesi O/X pemain memilih apakah pernyataan yang diberikan benar atau salah. Pemain harus menyelesaikan seluruh soal di setiap sesi untuk memperoleh skor akhir. Sebelum skor ditampilkan sistem akan memberikan umpan balik berupa penanda warna hijau untuk jawaban benar dan merah untuk jawaban salah.

Setelah itu skor akhir pemain akan muncul. Adapun prototipe hasil pengembangan ditampilkan pada bagian berikut:

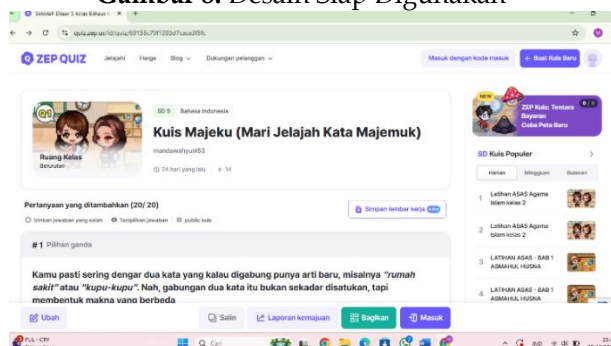
Gambar 7. Prototipe



4. Desain

Desain yang siap digunakan dapat dilihat pada tampilan dibawah ini:

Gambar 8. Desain Siap Digunakan



Game dapat diakses melalui link berikut

<https://quiz.zep.us/id/play/3Pgr4W>.

Desain *Game Based-Learning* Zep Quiz "MaJeKu" (Mari Jelajah Kata Majemuk) merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang ditujukan untuk membantu siswa sekolah dasar memahami kata majemuk secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui animasi dan audio menarik Zep Quiz mendorong siswa aktif dalam menjawab soal. Renza dkk. (2022) menegaskan bahwa media dengan tampilan visual kreatif dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif. Selain itu fitur interaktif pada Zep Quiz dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Pembelajaran *Game-Based Learning* pada Zep Quiz disusun secara bertahap mulai dari level sederhana hingga kompleks. Penyusunan level tersebut memudahkan siswa mengenali dan membedakan jenis-jenis kata majemuk secara sistematis. Hal ini sejalan dengan Hidayat (2025) yang menyatakan bahwa materi perlu diurutkan secara runtut agar lebih mudah untuk dipahami. Zep Quiz juga memberikan umpan balik langsung pada setiap jawaban sehingga siswa dapat mengetahui dan memperbaiki kesalahan. Umpan balik membantu siswa memahami keberhasilan maupun kekeliruan secara lebih jelas untuk perbaikan hasil belajar (Asyari dkk., 2024).

Desain *Game-Based Learning* "MaJeKu" tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis melalui permainan yang menuntut ketelitian

dan analisis struktur kata. Materi ditampilkan melalui teks, animasi, dan soal interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil berinteraksi. Fadiyah dkk. (2024) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tepat berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Soal berbasis cerita pada Zep Quiz juga mendorong siswa berpikir sebelum menjawab dan menumbuhkan keaktifan dalam pembelajaran kata majemuk.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa media Desain *Game-Based Learning* “MaJeKu” dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Kata Majemuk pada Siswa Sekolah Dasar dimulai dari merancang 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Adinda, C., & Faisal, E. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas ix. 7 melalui model pembelajaran tgt melalui aplikasi zep quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 268-276. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS di kelas tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84-90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital Game Based Learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>.
- Anisah, A. S., Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan sosial, emosi, moral anak dan implikasinya terhadap pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69-80. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.262>.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. *Emasains*, 9(1), 1-8. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article>.
- Asyari, S., Qadry, I. K., & Nursakiah, N. (2024). Praktik mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik kepada mereka saat menentukan volume kubus dan balok. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 59-66. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku>.
- Desmita. (2016). Psikologi perkembangan peserta didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eduka. T.E (2018). *Modul Ringkasan SBMPTN Bahasa Indonesia*. C-Media

- Fadiyah, H., Endang M. Kurnianti, & Uswatun Hasanah. (2024). Studi sastra: peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui media digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (2), 211-224. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2968>.
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2015). Pengembangan media cerita bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Halaqah*, 14(1), 75-89. <http://eprints.umsida.ac.id/1123/>.
- Faizal, A. (2025). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui metode game based learning. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(11), 8573-8584. <https://doi.org/10.53625/jirk.v4i11.10078>.
- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa jerman melalui media zep quiz. *laterne*, 14(02), 12-23. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p12-23>
- 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://journal.upgripnk.ac.id/index.php/gervasi/article/view/8029>.
- Hidayat, A., Pahrudin, A., & Rahmi, S. (2025). Struktur dan prosedur pengorganisasian kurikulum untuk pembelajaran berkualitas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 265-280. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25110>.
- Hilmi, I. N., & Jasiah, J. (2025). Revolusi penilaian pembelajaran: implementasi Zep Quiz sebagai solusi digital interaktif di era pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 608-614. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649>.
- Ikhsani, S. R., Tangawunisma, A., Sholeha, A., Divanka, P., & Setiabudi, D. I. (2023). Karakteristik pembelajaran tematik yang ideal Pada Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 290-295. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1126>.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177-1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 01-10. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074>.

- Janah, A. M. (2025). Penerapan model Game Based Learning berbantuan media board game untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3081–3090. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1027>.
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media zep quiz pada pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A. U., Alfiaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi moderasi beragama di lingkungan sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137–148. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.2.03>.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami karakteristik anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi zep quiz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/90>.
- Loe, E. E. Y. (2023). Kata majemuk dalam istilah uang di masyarakat rote dengka. *Linguistik Indonesia*, 41(1), 89–104. <https://doi.org/10.26499/li.v41i1.388>.
- Maryati, I., Putri, S., Maulana, D. R., Nurhopipah, S., Muthmainnah, M., Putri, K., Silvia, S., Indriyani, I., Apriliani, Y. K., Aprianti, H. S. N., Azkiah, F., Pratiwi, L. A., Zahra, S. N., Hidayah, F. N., Kurniati, D., Puspitasari, R., & Wahyuni, W. (2025). *Sinergi kognitif dan afektif: Pendekatan holistik dalam pembelajaran matematika berbasis pembelajaran sosial emosional (PSE)*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Muslimin, M. (2025). Analisis pemanfaatan Zep Quiz berbasis gamifikasi sebagai media eval-uasi pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 72–78. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/7782>.
- Ngurah, T. J. I. G. A., & Made, R. P. P. N. (2023). Penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas xi mipa sma negeri 1 kuta utara. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(1), 105–115. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7900617>.
- Permana, N. S. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.

- Pradita, L. E., & Hermawan, W. (2024). *Antropolinguistik: Telaah bahasa dalam kerangka kearifan budaya*. Purwokerto: Wawasan Ilmu.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.
- Rahmayanti, F., Annisa, N., Darmayanti Amir, N. W. P., Nurmegahasani, N., Novianti, S., Hasanah, U., & Rivai, A. T. O. (2025). Inovasi pembelajaran biologi dengan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 170-176. <https://ejurnal.bio.fmipa.ung.ac.id/index.php/mopoonuwa/article/view/22>.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan media gambar berseri pada materi keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445-451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>.
- Saputri, M. J., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan modul digital berbasis Game Based Learning dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 407-416. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3529>.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84-93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Wahidah, B. Y. (2021). Perbedaan jenis frasa nominal dan kata majemuk nomina. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 278-285. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5564696>.
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan zep quiz pada pembelajaran informatika di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-211. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792>.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Yusuf, T. (2014). Metafora ganda pada kata majemuk bahasa inggris. *ISTEK: Jurnal Kajian Islam, Sains, dan Teknologi*, 8(1), 186. <https://www.academia.edu/download/123335723/227.pdf>.