



## Prosiding

### Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



# Pemanfaatan Game-based Learning KataNesia berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Majas pada Siswa SMA

Yuliana Surya Anggita<sup>1</sup>, Evi Agustina<sup>2</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[yulianasuryaanggita@gmail.com](mailto:yulianasuryaanggita@gmail.com)<sup>1</sup>, [evia7691@gmail.com](mailto:evia7691@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)<sup>3</sup>

**abstrak** – Kemampuan identifikasi majas pada siswa SMA dapat ditingkatkan melalui Game-based Learning KataNesia berbasis Zep Quiz. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan KataNesia dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu siswa SMA meningkatkan kemampuan identifikasi majas. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, namun pembahasan difokuskan pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain game "KataNesia" memuat empat komponen utama, yaitu flowchart, storyboard, rancangan prototipe permainan dan desain. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain game based learning "KataNesia" dikembangkan melalui empat tahapan utama.

**Kata kunci** – Game-based Learning, Majas, SMA, Zep Quiz

**abstract** – The ability of high school students to identify figures of speech can be improved through KataNesia Game-based Learning based on Zep Quiz. This study was conducted to determine how KataNesia can be used as an alternative learning medium that is interesting and effective in helping high school students improve their ability to identify figures of speech. The research method used was Research and Development (RnD) with the ADDIE model, but the discussion focused on the design stage. The results of the study show that the design of the "KataNesia" game contains four main components, namely flowcharts, storyboards, game prototype designs, and designs. The conclusion of this study is that the design of the "KataNesia" game-based learning was developed through four main stages.

**Keywords** – Game-based Learning, Figures of Speech, High School, Zep Quiz

## PENDAHULUAN

Game-based learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Prananda dkk., 2024). Selain itu Game-based learning juga digunakan sebagai proses belajar mandiri yang dimulai dengan elemen permainan dan diakhiri dengan pencapaian kemenangan (Monalisa, 2023). Prayoga (2021) juga menambahkan GBL dapat dipahami melalui tiga aspek yaitu elemen permainan, proses belajar yang terjadi di dalamnya dan model pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan Game-based learning adalah metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan elemen permainan dan mendukung proses belajar mandiri sehingga

penting untuk memahami karakteristiknya dalam penerapan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Game-based Learning memiliki karakteristik penggunaan permainan yang berisi materi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Sari & Ahmad, 2022). Selain itu, memanfaatkan elemen fantasi juga dapat mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar (Permana, 2022). Fiqriah, Suntari, & Yudha (2025) juga berpendapat bahwa salah satu karakteristiknya adalah mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan permainan yang diatur dengan aturan tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik GBL memanfaatkan permainan dan elemen fantasi untuk menciptakan pembelajaran menarik sekaligus mencapai tujuan dan memberikan berbagai manfaat bagi siswa

Manfaat dari GBL menurut Hamidah dan Nurhasanah (2024) adalah untuk mendorong minat belajar siswa mengasah keterampilan literasi dan mendukung pembentukan karakter. GBL juga mampu menarik perhatian siswa melalui elemen permainan seperti video musik dan animasi sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka (Andika, Agustini, & Sudatha, 2025). Selain itu, GBL memberikan manfaat dengan mendorong kompetisi positif memperkuat kerja sama serta meningkatkan pemahaman konsep keterampilan sosial kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Islam dkk., 2024). Jadi dapat di simpulkan bahwa GBL bermanfaat mendorong minat belajar membentuk karakter meningkatkan motivasi dan keterampilan sosial serta berpikir kritis siswa.

Salah satu media yang mendukung penerapan GBL adalah Zep Quiz, yang merupakan alat untuk membantu siswa memahami materi sekaligus memberikan rekomendasi karir sesuai minat dan bakat melalui kuis interaktif (Mulyawan dkk., 2025). Menurut Adinda, Faisal, & Susilawati (2025) Zep Quiz merupakan platform yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif berbasis turnamen, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Adapun pendapat lain dari Ramadhani & Sya (2025) bahwa Zep Quiz adalah media digital interaktif berbasis AI yang meningkatkan keterlibatan siswa dan keterampilan literasi digital. Kesimpulannya, Zep Quiz adalah alat dan platform pembelajaran interaktif yang tidak hanya membantu pemahaman materi melalui kuis.

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, media game edukasi Zep Quiz berfungsi sebagai sumber belajar inovatif karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Husen & Wulandari, 2025). Zep Quiz dapat menciptakan pembelajaran interaktif dan kompetitif, sekaligus meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa melalui elemen gamifikasi (Ningsih & Jasiah, 2025). Selain itu, Zep Quiz dinilai sangat layak oleh ahli materi dan media karena menunjukkan potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif (Feriansyah & Titaley, 2025). Dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa melalui gamifikasi.

Zep Quiz juga memiliki keunggulan karena telah terbukti efektif dalam gamifikasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa serta pemerataan hasil belajar setelah penggunaan media ini (Maulidiyah dkk., 2025). Rahayu dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa Zep Quiz sebagai media digital interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, Zep Quiz terbukti unggul dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran

yang tidak membosankan (Santiaji, Sukirwan, & Madawistama, 2025). Kesimpulannya, Zep Quiz terbukti unggul dalam gamifikasi pembelajaran serta motivasi melalui pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Sebagai platform pembelajaran interaktif, Zep Quiz dapat membantu siswa memahami majas gaya bahasa yang menggunakan kiasan untuk membandingkan kata-kata dengan istilah yang lebih umum (Sahrina dan Devianty, 2024). Selain itu, majas disebut sebagai bahasa yang di gunakan melebihi makna sebenarnya atau konvensional (Nurajizah, 2021). Mustikasari (2021) juga berpendapat bahwa majas memiliki gaya bahasa yang mewakili perasaan dan pikiran penulis. Kesimpulannya, majas merupakan alat ekspresi bahasa yang kaya, mampu menyampaikan makna dan emosi secara lebih mendalam.

Sejalan dengan pengertian tersebut, majas dibagi menjadi berbagai jenis yang memiliki cara penyampaian berbeda, misalnya majas metafora membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding (Rahmah, Yakob, & Nucifera, 2022). Adapun majas personifikasi yang memberi sifat dan tindakan manusia pada benda mati (Silalahi dkk., 2025). Selain itu, terdapat majas simile yang membandingkan dua hal dengan kata pembanding (Supriyanto, 2025). Kesimpulannya, ketiga jenis majas ini termasuk majas perbandingan, tetapi cara penyampaian masing-masing berbeda.

Selain perbedaan jenis majas, adapun juga fungsi-fungsi majas seperti memperindah bahasa dan memperjelas makna (Sukainah, Afryansyah & Marlisa, 2023). Selain itu, majas juga membuat gambaran lebih jelas dan imajinatif (Nisa, Usman, & Hasriani, 2025). Menurut Raudha dan Rumilah (2024) pilihan majas dapat memengaruhi kekuatan dan keindahan sebuah tulisan. Jadi kesimpulannya bahwa majas membuat bahasa lebih indah jelas dan menarik.

Setelah memahami bahwa majas membuat bahasa lebih indah, jelas, dan menarik, penting juga memahami karakteristik siswa SMA sebagai remaja yang sedang menuju kedewasaan dengan pemikiran yang lebih matang dan rasa ingin tahu tinggi (Wafiyah, 2012). Menurut Antow (2016) siswa SMA memiliki pemikiran yang lebih maju dan rasa ingin tahu lebih besar terutama tentang minat akademik dan jati diri mereka. Selain itu, mereka juga tercatat sebagai siswa sekolah menengah atas (Darwanto, 2019). Jadi, Siswa SMA adalah remaja yang sedang menuju kedewasaan dengan pemikiran matang dan rasa ingin tahu tinggi sehingga penting memahami karakteristik mereka untuk menyesuaikan pembelajaran.

Siswa SMA memiliki karakteristik yang lebih matang tetapi mereka masih dalam tahap perkembangan menuju kedewasaan (Aulia, 2025). Menurut Veronica (2021) usia 16-18 tahun menunjukkan pola pikir yang lebih rasional dan kemampuan pengambilan keputusan lebih baik selama dari remaja ke dewasa. Affandi, Widyawati, & Bhakti (2020) menjelaskan bahwa siswa SMA sedang membentuk identitas diri mereka yang mencakup menentukan minat, dan tujuan mereka sebagai orang dewasa di masa depan. Dapat disimpulkan bahwa Siswa SMA memiliki karakteristik remaja yang sedang menuju kedewasaan dengan pemikiran matang dan rasa ingin tahu tinggi sehingga penting memahami peran siswa SMA sebagai tahap awal pembentukan keterampilan sosial dan akademik

Peran siswa SMA adalah harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan responsif terhadap berbagai masalah (Ajmain dan Marzuki, 2019). Kemampuan ini sangat penting untuk mendukung keberhasilan inovasi pendidikan yang mencakup berbagai aspek. Siswa SMA memiliki kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan teman sekelas selain menerima materi dari guru (Choridah, 2013). Selain itu, siswa SMA juga memiliki tanggung jawab besar sebagai generasi penerus negara (Adityawarman, 2020). Jadi dapat disimpulkan Peran siswa SMA meliputi berpikir kritis berbagi pengetahuan dan menjalankan tanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan game-based learning KataNesia berbasis Zep Quiz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu siswa SMA meningkatkan kemampuan identifikasi majas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Menurut Hayyuningtyas dan Batubara, (2021) penelitian RnD merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan yang sistematis. Pada penelitian ini digunakan model ADDIE dengan fokus pembahasan yang ditujukan pada satu tahap saja yaitu tahap Desain.

Data dalam penelitian ini berfokus pada aspek teknis pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi flowchart, storyboard, dan rancangan awal produk dalam bentuk dokumen visual yang menunjukkan alur permainan. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui proses perancangan prototipe, yaitu membuat desain awal Game-based Learning KataNesia berbasis Zep Quiz sebagai simulasi untuk melihat bagaimana media tersebut bekerja dalam membantu meningkatkan kemampuan identifikasi majas pada siswa SMA.

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 kepraktiksan dengan indikator kemudahan implementasi dan relevansi yang mencakup kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar.

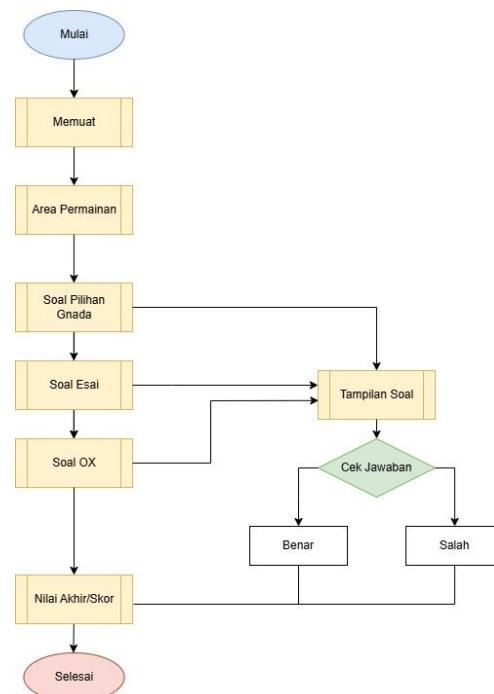
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Flowchart

Flowchart ini menggambarkan alur permainan kuis yang berjalan secara berurutan dan terstruktur, namun tetap memberikan pengalaman yang nyaman bagi pemain. Setelah melewati proses Memuat, pemain dibawa ke Area Permainan, sebuah ruang yang menjadi titik awal sebelum mereka memasuki rangkaian soal. Permainan dimulai dengan 10 soal pilihan ganda, yang masing-masing ditampilkan satu per satu. Setiap kali pemain memberikan jawaban, sistem akan memeriksanya dan memberikan umpan balik berupa notifikasi benar atau salah. Umpan balik ini tidak menghentikan permainan, sehingga pemain dapat tetap melanjutkan perjalanan kuis dengan ritme mereka sendiri.

Setelah seluruh soal pilihan ganda selesai, pemain diarahkan menuju 5 soal esai. Di bagian ini, pemain memiliki kesempatan untuk menjawab dengan lebih bebas dan menunjukkan pemahaman mereka secara lebih mendalam. Seperti sebelumnya, setiap jawaban segera diperiksa dan diberikan tanggapan oleh sistem. Ketika soal esai telah tuntas, permainan berlanjut dengan 5 soal OX, yang menuntut pemain memilih antara "benar" atau "salah" secara cepat dan intuitif. Alurnya tetap konsisten: soal tampil, pemain menjawab, dan sistem mengevaluasi.

Setelah seluruh rangkaian soal selesai, sistem menghitung performa pemain dan menyajikan Nilai Akhir sebagai bentuk apresiasi atas usaha mereka. Tahap ini menjadi penutup sebelum permainan dinyatakan Selesai. Dengan alur yang rapi dan respons yang jelas, permainan tidak hanya menguji pengetahuan pemain, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih hidup dan mudah diikuti.



## Storyboard

No	Keterangan	Visual
1.	<p>Scene ini menampilkan halaman awal game yang berisi judul dan logo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opening: Memperkenalkan Game kepada pengguna</li> <li>• Judul dan Identitas Game: Menunjukkan nama game: <i>KataNesia -Identifikasi Majas</i></li> <li>• Animasi: Logo bergerak ringan</li> </ul>	<p>Game-based Learning: KataNesia</p>

	<p>dan background warna cerah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio: Musik instrumental ringan</li> </ul>	
2	<p>Tampilan area permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigasi: Skor, Audio, Peringkat, Pemain, Dan Profil</li> <li>• Teks: Game-based Learning: KataNesia</li> <li>• Animasi: Pemain bergerak menyelesaikan tantangan untuk mencapai finish.</li> <li>• Audio: Musik tetap berjalan + sound effect klik.</li> </ul>	
3.	<p>Tampilan soal yang terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soal Pilihan Ganda: 10 soal</li> <li>• Soal Esai: 5 soal</li> <li>• Soal OX: 5 soal</li> </ul> <p>Setelah menjawab soal → otomatis lanjut ke soal berikutnya.</p>	  
4	<p>Memberikan umpan balik setelah jawaban dipilih.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback: Memberi respons instant pada jawaban.</li> <li>• Animasi: Warna hijau(jawaban benar)/merah(Jawaban salah) muncul setelah menjawab soal.</li> <li>• Audio: Bunyi "ting" untuk benar dan "buzz" untuk salah.</li> </ul>	

5.	<p>Scene akhir menampilkan total poin, jumlah benar dan salah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluasi akhir: Memberikan hasil kepada pemain.</li> <li>Navigasi: Lihat Detail</li> </ul>	

### Prototipe

Game Game-based Learning: KataNesia dirancang sebagai media pembelajaran menyimak yang hangat dan ramah bagi anak usia dini. Pemain berperan sebagai perempuan berambut putih yang berjalan di sebuah kebun penuh warna, dikelilingi labu, wortel, pepohonan, dan kolam bebek. Lingkungan visual ini tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang membuat anak merasa nyaman dan tertarik untuk mengeksplorasi. Saat pemain menyentuh berbagai objek seperti tanaman atau karakter kecil di area permainan, muncul pertanyaan dalam bentuk pop-up yang mendorong anak untuk mendengarkan, memahami, dan memilih jawaban yang tepat.



Melalui alur sederhana yaitu menjelajah kebun, menjawab total dua puluh pertanyaan, dan mencapai titik FINISH anak diajak belajar secara alami melalui interaksi dan rasa ingin tahu. Setiap langkah memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan menyimak sekaligus meningkatkan pemahaman kosakata. Dengan tampilan visual yang hangat dan mekanisme

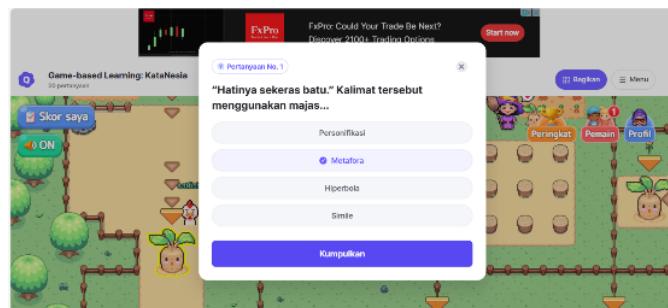
permainan yang mudah diikuti, prototipe ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih manusiawi: anak tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi juga merasakan perjalanan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## Desain

Scene ini menampilkan momen ketika pemain dihukum karena merusak kebun penyihir. Latar belakang berupa kebun warna-warni bergaya pixel art, lengkap dengan tanaman, kolam, dan rumah penyihir. Pesan “Kamu berubah menjadi hewan karena merusak kebun penyihir” muncul di tengah layar sebagai penjelasan konsekuensi. Di area bawah terlihat wujud pemain yang berubah menjadi domba, yang memberi kesan fantasi yang ceria sekaligus menyampaikan pesan moral secara ringan.

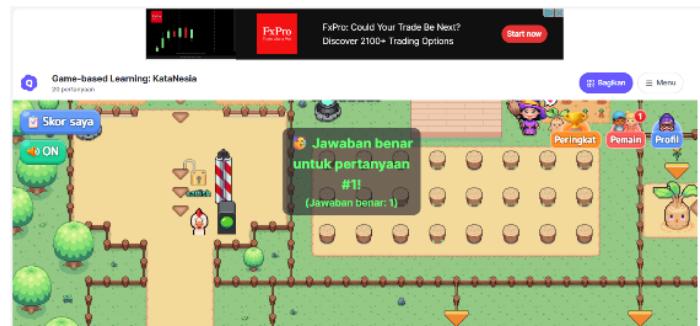


Desain pop-up ini merupakan inti dari interaksi pembelajaran dalam game, di mana pertanyaan disajikan secara jelas dan terstruktur. Pertanyaan muncul di tengah layar dengan latar putih yang kontras untuk memaksimalkan fokus pemain. Pertanyaan disajikan dalam pop-up sederhana dengan beberapa pilihan jawaban. Tata letaknya dibuat bersih dan fokus agar anak mudah membaca, memilih jawaban, dan menekan tombol “Kumpulkan” tanpa kebingungan. Agustini, Suparta, dan Ardana (2023) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dalam model Game-Based Learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

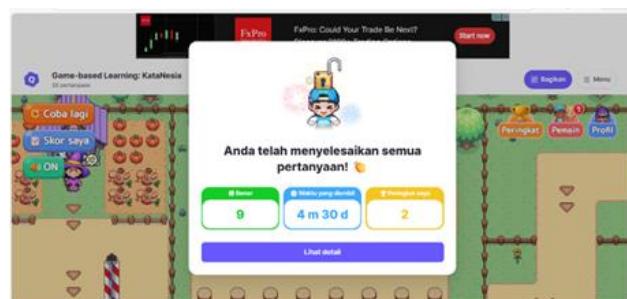


Notifikasi muncul di area permainan baik ketika pemain menjawab benar maupun salah. Jika jawabannya salah, sistem tetap menampilkan pemberitahuan namun pemain tetap dapat melanjutkan permainan. Hal ini memastikan proses belajar berlangsung tanpa hambatan, sambil tetap memberikan informasi mengenai kesalahan yang perlu diperbaiki. Khairani, Nesya, & Gusmaneli, (2024) menjelaskan penyampaian umpan balik yang sesuai memungkinkan peserta didik mengenali

kekeliruan yang dilakukan dan meningkatkan pemahaman mereka, sekaligus memastikan kegiatan belajar tetap berjalan lancer.



Layar akhir menampilkan jumlah jawaban benar, waktu yang dihabiskan, dan peringkat pemain. Tampilan ini berfungsi sebagai evaluasi hasil belajar serta memberikan apresiasi visual yang meningkatkan rasa pencapaian pemain. Menurut Sudjana, Putri, & Rosmansyah (2021). Adanya feedback dalam game edukasi, seperti skor dan hasil akhir, berperan penting dalam menjaga keterlibatan pemain dan meningkatkan hasil belajar.



## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam menyusun Desain Game Based Learning "KataNesia" berbasis Zepquiz dimulai dari merancang 1) flowchart 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

## REFERENSI

Adinda, C., Faisal, E., & Susilawati. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX.7 melalui model pembelajaran TGT melalui aplikasi ZEP Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 120-130. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>.

Adityawarman, L. P. (2020). Peran bimbingan kelompok dalam perencanaan karir siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165-177. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786>.

Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis efektivitas media

pembelajaran e-learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa sma pada pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*, 8(2), 150-157. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910> .

Agustini, K. T., Suparta, I. N., & Ardana, I. M. (2023). Meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui penerapan game edukasi dengan model Game-Based Learning. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 4(4), 627-638. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i1.86440> .

Ajmain, A., & Marzuki, M. (2019). Peran guru dan kepala sekolah dalam pendidikan karakter siswa di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 109-123. <https://doi.org/10.21831/socia.v16i1.27655> .

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 ), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645> .

Antow, A. F. T. (2016). Pengaruh layanan online shop (belanja online) terhadap konsumisme siswa SMA Negeri 9 Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 5(3), 1-6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/12770> .

Aulia, I. (2025). Hubungan antara Karakteristik Siswa, Pengetahuan, Media Massa dan Teman Sebaya dengan Konsumsi Makanan Jajanan pada Siswa SMA Negeri 68 Jakarta Tahun 2012. *Berkala Ilmiah Mahasiswa Gizi Indonesia*, 1(1), 7-13. <https://bimgi.or.id/index.php/bimgi/article/view/95> .

Choridah, D. T. (2013). Peran pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kreatif serta disposisi matematis siswa SMA. *Infinity Journal*, 2(2), 194-202. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.p194-202> .

Darwanto, D. (2019). HARD SKILLS MATEMATIK SISWA: PENGERTIAN DAN INDIKATORNYA. *Eksponen*, 9(1), 21-27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.129> .

Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz. *Laterne*, 14(2), 12-23. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p12> .

Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 230-238. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466> .

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> .

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. <https://ojs.kayyismulajaya.org/index.php/Zeugma/article/view/82>.

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa di sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 940-947. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

Khairani, M., Nesya, S. R., & Gusmaneli. (2024). Teknik untuk mendapatkan umpan balik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 60-71. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3079>,

Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. (2025). Efektivitas gamifikasi dengan Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038-12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>.

Monalisa, M. (2023). PENGARUH GAME BASED LEARNING MATA PELAJARAN INFORMATIKA KURIKULUM MERDEKA TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19-29. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>.

Mulyawan, G., Ramanda, P., Damayanti, S. Y., & Jannah, R. R. (2025). Implementasi Aplikasi ZEP Quiz dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(3), 369-377. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i3.140>.

Mustikasari, R. P. (2021). KAJIAN STILISTIKA TERHADAP NILAI ESTETIKA MAJAS YANG BERINDIKASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 258-268. <https://doi.org/10.23969/wistara.v2i2.4873>.

Ningsih, N. W., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game Zep Quiz untuk meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33,529-33,537. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/32972>.

- Nisa, H. M. N. A., Usman, U., & Hasriani, H. (2025). Majas dalam Novel Buya Hamka Karya Ahmad Fuadi. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(4), 908–915. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i4.616>.
- Nurajizah, S. (2021). Penggunaan majas dalam novel Satu Hari Di 2018 karya Boy Candra. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-12. <https://jurnal.unigal.ac.id/diksatrasia/article/view/7244>.
- 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>.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 109-122. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>.
- Rahayu, W., Sutini, S., Prasetyo, A., & Putri, D. P. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif Think Pair Share berbantuan Liveworksheet dan Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 1525-1536. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i3.4522>.
- Rahmah, A., Yakob, M., & Nucifera, P. (2022). Analisis PEnggunaan Majas Metafora Pada Tuturan Masyarakat Aceh. *Jurnal Samudra Bahasa*, 5(1), 9-17. <https://doi.org/10.33059/jsb.v5i1.5536>.
- Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2025). Analisis isi modul ajar berbasis Game-Based Learning: Pemanfaatan media AI Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman teks naratif. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6980-6991. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20932>.
- Raudha, F. A., & Rumilah, S. (2024). Analisis Penggunaan Majas dalam Lagu "Interaksi" Karya Tulus: Kajian Stilistika. *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sastra Indonesia (KONASINDO)*, 1(1), 871-881. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/konasindo/article/view/2858>.
- Sahrina, S., & Devianty, R. (2024). Analisis Penggunaan Majas Pada Anggota Stand Up Comedy di Youtube. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(5), 30-57. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.975>.
- Santiaji, N. A., Sukirwan, & Madawistama, S. T. (2025). Integrasi AI Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar aljabar siswa SMP boarding school. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 742-751. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i2.2708>.

- Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022). Game based-learning: media edutainment matematika untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sekolah dasar. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* 5(1) ,99-106. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/649> .
- Silalahi, A. E. V., Lestari, F. I., Lase, S. J., Arfahmi, P. U. H., & Fathurrahman, S. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MAJAS PERSONIFIKASI DALAM LAGU "KASIH TAK SAMPAI" KARYA BAND PADI. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 6087-6095. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/2909> .
- Sudjana, A., Putri, A., & Rosmansyah, Y. (2021). Feedback system in educational games: A systematic literature review. *JAPENDI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(7), 1-18. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i7.3059>
- Sukainah, S., Afryansyah, A., & Marlisa, M. (2023). Diksi dan Majas dalam Antologi Puisi Sajak Sang Cendekia Karya Guru MAN Insan Cendekia. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 15-22. <http://103.133.36.82/index.php/didaktis/article/view/294> .
- Supriyanto, E. R. (2025). Majas Simile dalam Buku "Filosofi Teras" karya Henry Manampiring (Kajian Stilistika). *Jurnal Zeugma*, 1(1), 132-141. <https://ojs.kavyismulajaya.org/index.php/Zeugma/article/view/82> .
- Veronica, M. (2021). PENYULUHAN PENTINGNYA MINAT KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER MANDIRI SISWA SMA NEGERI 4 PRABUMULIH. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 5(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v5i1.1508> .
- Wafiyah, N. (2012). Identifikasi miskonsepsi siswa dan faktor-faktor penyebab pada materi permutasi dan kombinasi di SMA Negeri 1 Manyar. *Gamatika*, 2(2), 128-138. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/gamatika/article/view/280> .