



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* QuBa.in dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Kalimat Efektif di Kelas XI SMA

Johan Syahputra^{1(✉)}, Dwi Frendi Roziqi², Cahyo Hasanudin³

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

99Johansaputra@gmail.com¹, frendiroziqi22@gmail.com²

abstrak – Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) menggunakan platform Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA terhadap materi kalimat efektif. *Game-Based Learning* dipilih karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, namun penelitian ini hanya berfokus pada tahap desain. Produk yang dikembangkan berupa game “QuBa.in” yang dilengkapi flowchart, storyboard, prototipe, serta desain visual sebagai representasi awal sebelum implementasi. Mekanisme game memungkinkan siswa menjawab soal secara bertahap dengan umpan balik skor, tanpa harus mengulang permainan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dan divalidasi melalui aspek kepraktisan serta relevansi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa desain media game ini memenuhi kebutuhan pembelajaran dan berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai kalimat efektif. Dengan demikian, media “QuBa.in” layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran kalimat efektif di kelas XI SMA.

Kata kunci – *Gamebased learning*, Zep quiz, Kalimat efektif, SMA

Abstract – This study aims to develop a game-based learning media using the Zep Quiz platform to enhance high school students' understanding of effective sentences. *Game-Based Learning* was selected because it creates an engaging, interactive, and enjoyable learning experience while increasing students' motivation. The research method used is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE model, although this study focuses only on the design stage. The developed product, titled “QuBa.in,” includes a flowchart, storyboard, prototype, and visual design as an initial representation prior to implementation. The game mechanism allows learners to answer questions gradually with scoring feedback without restarting the game when answering incorrectly. Data were analyzed using thematic analysis and validated through practicality and relevance indicators. The development results indicate that the media design meets learning needs and has strong potential as an engaging and effective learning alternative to improve students' mastery of effective sentence concepts. Therefore, the “QuBa.in” game is considered feasible to support effective sentence learning in grade XI senior high school.

Keywords – *game-based learning*, Zep Quiz, effective sentences, senior high school

PENDAHULUAN

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan game atau unsur-unsur permainan sebagai media untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Menurut Mataram (2023) Game based learning adalah suatu metode yang dapat berfungsi secara mandiri, dimulai melalui aktivitas permainan dan diakhiri dengan memperoleh poin kemenangan. Menurut Septiani (2025) Game based learning merupakan metode pembelajaran melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Siregar & Sitepu (2023) Game based learning menggunakan media game sebagai penyampaian pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Game-based learning memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas dan pengetahuan anak. Selain itu *Game-based learning* juga memperkenalkan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan menyenangkan bagi anak (Permana, 2023). Melalui metode ini, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. (Ikramina dkk, 2025). *Game-based learning* dibuat dengan mengintegrasikan unsur hiburan ke dalam aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk lebih berpartisipasi secara aktif karena merasa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar (Prananda dkk, 2024).

Game-Based Learning memberikan berbagai manfaat dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Wibawa et al. (2021) menyatakan bahwa *game-based learning* memiliki keunggulan karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak terpaku pada satu metode. Hasanah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Pratiwi et al. (2024) menegaskan bahwa penerapan *game-based learning* membantu siswa lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman, membangun karakter yang kuat, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi masa depan dengan kepercayaan diri dan keterampilan yang relevan.

Menurut Husen dan Wulandari (2025), Zep Quiz merupakan laman website digital berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Selain itu, Feriansyah dan Titaley (2025) menjelaskan bahwa Zep Quiz adalah platform yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran untuk mempermudah pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Putri (2025) juga menambahkan bahwa ZepQuiz dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membuat kuis pembelajaran yang aktif serta menantang. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz tidak hanya berperan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi siswa

Kalimat efektif adalah bentuk tuturan yang mampu menyampaikan gagasan penulis atau pembicara secara jelas, tepat, dan sesuai dengan tujuan penyampaiannya. Afriana (2020) menegaskan bahwa kalimat efektif harus dapat menyampaikan ide penulis sehingga pembaca memahami pesan yang dimaksud secara sama. Senada dengan itu, Gunadi dan Sutrisna (2021) menjelaskan bahwa kalimat efektif berfungsi memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penutur. Sementara itu, Putri (2022) menyatakan bahwa kalimat efektif menggambarkan

pemikiran penulis atau pembicara dengan akurat sehingga mudah dipahami secara utuh oleh pembaca atau pendengar.

Siswa SMA adalah individu yang menempuh pendidikan pada Sekolah Menengah Atas. Menurut Dalimuthe (2022) siswa merupakan individu yang sedang menjalani proses belajar, baik secara formal di sekolah maupun melalui kegiatan berguru. Umumnya, siswa tingkat SMA berada dalam rentang usia 15 hingga 18 tahun, yang menurut kajian psikologi termasuk dalam fase perkembangan remaja (Tarigan, 2017). Selain itu, siswa juga dipahami sebagai individu yang memiliki potensi dan kemampuan dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Merpati, 2018).

Karakter siswa mencerminkan pribadi yang berpendidikan, yang ditunjukkan melalui sikap dan perilaku sehari-hari (Faizah, 2019). Karakter ini mencakup berbagai aspek seperti kejujuran, tanggung jawab, integritas, semangat kerja, kedisiplinan, rasa empati, kerja sama, kepemimpinan serta sikap mandiri (Destiany, 2023). Salah satu faktor penting yang turut memengaruhi kegiatan belajar pada siswa adalah kepribadian, karena setiap individu memiliki kecenderungan perilaku yang berbeda dalam menerima dan merespons proses pembelajaran (Ramalisa, 2013). Jadi, Karakter yang positif tidak hanya memengaruhi cara siswa belajar, tetapi juga membentuk dasar bagi pengambilan keputusan yang bijak dan bertanggung jawab di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Research and Development (R&D) dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya, sehingga produk tersebut memiliki kualitas yang lebih baik dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Widodo, 2020). 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 "QuBa.in" 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

Flowchart

Flowchart konsep game "QuBa.in" berbasis Game Based Learning melalui platform Zep Quiz dimulai dari proses login pengguna. Setelah berhasil masuk, pemain diarahkan menuju halaman utama kuis. Pada tahap ini, pemain memilih rute atau map yang telah disediakan sesuai materi kalimat efektif. Selama permainan,

pemain bergerak mengikuti alur rute untuk menemukan soal-soal yang telah ditempatkan pada titik-titik tertentu.

Saat pemain menemukan soal, mereka harus memberikan jawaban terkait materi yang diujikan. Jika jawabannya benar, sistem akan menambahkan skor serta memberikan indikator keberhasilan. Sebaliknya, jika salah, pemain tetap dapat melanjutkan ke soal berikutnya tanpa perlu mengulang dari awal. Sistem juga secara otomatis memperbarui skor agar pemain dapat memantau perkembangan selama bermain.

Ketika seluruh soal dalam rute selesai dijawab, pemain diarahkan ke halaman akhir (finish) untuk melihat skor total, peringkat, serta evaluasi hasil pembelajaran. Alur tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk flowchart sebagai representasi langkah-langkah game.



Gambar 1. Flowchart

Storyboard

Storyboard adalah sebuah rancangan visual berupa susunan gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita, ide, atau konsep dari suatu proyek, seperti film, animasi, game, atau media pembelajaran. Menurut Pangestu (2022) mengatakan Storyboard adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan sesuai alur cerita yang telah dibuat. Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam proses produksi agar setiap langkah, adegan, urutan peristiwa, tampilan layar, serta interaksi pengguna dapat dipahami dengan jelas sebelum tahap pembuatan sebenarnya dilakukan.

Berdasarkan flowchart yang telah disusun, alur permainan *QuBa.in* dimulai dari proses login, kemudian pemain diarahkan ke halaman utama untuk memilih map atau rute kuis. Setelah memilih rute, pemain mengikuti alur permainan untuk menemukan soal dan menjawabnya. Jika jawaban benar maka poin bertambah, sedangkan jika salah poin tetap namun pemain tetap dapat melanjutkan permainan. Proses ini berlanjut hingga seluruh soal selesai dijawab, kemudian sistem menampilkan hasil akhir berupa skor, dan permainan dinyatakan selesai.



Gambar 2. Halaman Utama

Pada tahap ini pemain sudah berhasil masuk ke dalam permainan (*login*) dan berada di halaman utama area game. Pemain dapat menggerakkan karakter avatar menggunakan joystick yang berada di bagian kiri bawah layar. Tujuan awal pemain adalah mengikuti arah panah merah yang terlihat di bagian bawah layar sebagai penanda jalur permainan. Panah tersebut berfungsi sebagai petunjuk agar pemain bergerak menuju titik-titik lokasi yang telah disusun sebagai bagian dari rute kuis.



Gambar 3. Halaman menjawab soal

Pada tahapan gambar tersebut, pemain telah menemukan salah satu titik soal di dalam permainan dan kini berada pada mode *quiz popup*. Di layar muncul pertanyaan pilihan ganda mengenai materi kalimat efektif, lengkap dengan empat pilihan jawaban yang tersedia. Untuk melanjutkan permainan, pemain harus membaca soal dengan cermat kemudian memilih salah satu jawaban yang dianggap paling benar dengan cara menekannya.



Gambar 4. Skor hasil akhir

Pada tahap ini, pemain telah menyelesaikan seluruh soal dalam permainan dan kini berada pada bagian hasil akhir atau tampilan evaluasi. Pada layar muncul informasi ringkasan kinerja pemain selama bermain, seperti jumlah jawaban benar, waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, serta peringkat pemain dibandingkan peserta lainnya. Tampilan ini berfungsi sebagai umpan balik akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pemain terhadap materi yang diujikan.

Prototipe

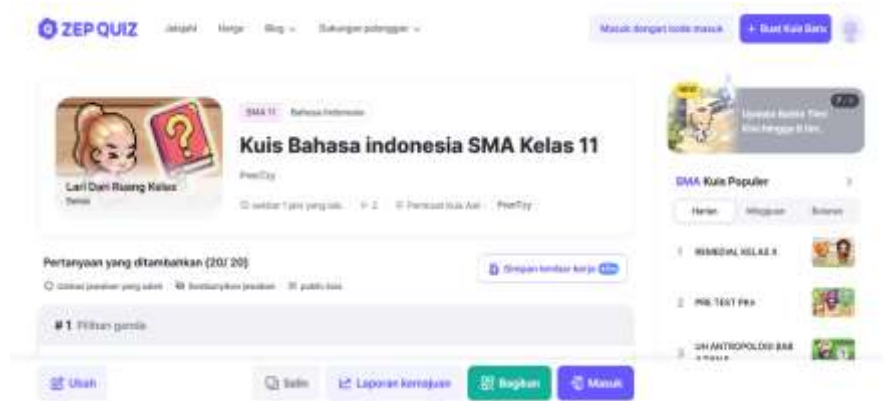
Prototipe adalah sebuah model awal atau rancangan sederhana dari suatu produk, sistem, atau aplikasi yang dibuat untuk menggambarkan konsep, fungsi, serta tampilan sebelum produk sebenarnya dikembangkan secara penuh. Menurut Handayani dan Kurniawan (2020) mengatakan Prototipe adalah model fisik awal dari sebuah objek yang akan diproduksi untuk menggambarkan bentuk dan ukurannya, serta dimanfaatkan sebagai bahan penelitian dan pengembangan selanjutnya.



Gambar 5. Halaman pada aplikasi

Desain

Gambar pada game yang telah siap digunakan



Gambar 6. Selesai dan siap digunakan

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa media *Game-Based Learning* “QuBa.in” yang dikembangkan pada platform Zep Quiz melalui tahapan desain model ADDIE dapat digunakan pada pembelajaran kalimat Efektif di kelas XI SMA.

REFERENSI

- Dalimunthe, A. L. (2022). Sistem informasi E-Learning di SMA Negeri 1 Rantau Selatan berbasis Web. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.36987/josdim.v2i1.2913>.
- Tarigan, M. (2017). Perbedaan asertivitas siswa SMK Nurul Amaliyah I dengan SMA Nur Azizi di Tanjung Morawa. *Jurnal Diversita*, 2(2). <https://doi.org/10.31289/diversita.v2i2.511>.
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61. <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>.
- Faizah, N. (2019). Pembentukan karakter siswa melalui disiplin tata tertib sekolah di SMA Negeri 2 Klaten. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1, pp. 108-115). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5635>.
- Destiany, A. P., & Robandi, B. (2023). Penilaian karakteristik siswa untuk pembelajaran yang efektif Di SMA Negeri 1 Purwakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(2), 164-180. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i2.2450>.
- 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>.

- Monalisa, m. (2023). Pengaruh gamebased 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>.
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175-185.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.
- 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>.
- 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>.
- Pengaruh Penggunaan ZepQuiz dalam Model Game-Based Learning terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut di Sekolah Dasar. (2025). *EDUKASI*, 13(2), 540-554. <https://doi.org/10.61672/judek.v13i2.3271>.
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 209-213. <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.226>.
- Ikramina, N., Sukmawati, R. A., Purba, H. S., Wiranda, N., & Pamuji, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Metode Game Based Learning. *Computing and Education Technology Journal*, 5(1), 18-29. <https://doi.org/10.20527/cetj.v5i1.14643>.
- 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.v9i4.1868>.
- Joko Widodo, B., & 'Arifatul Hanifah, B. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(02), 19-28. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.158>.

- Pangestu, K. (2020). Pengertian Storyboard dan Cara Membuatnya untuk Video Marketing. <https://idmetafora.com/id/blog/read/1213/pengertian-storyboard-dan-cara-membuatnya-untuk-video-marketing.html>.
- Handayani, Y. S., & Kurniawan, A. (2020). Rancang Bangun Prototipe Pengendali Pintu Air Berbasis SMS (Short Message Service) Untuk Pengairan Sawah Menggunakan Arduino. Jurnal Amplifier, 10(2), 2089-2020. <https://www.academia.edu/download/80032339/7544.pdf>.
- Sugandi, RM, & Sutrisna, D. (2021). ANALISIS KALIMAT EFEKTIF DALAM CERPEN MENEMBUS WAKTU. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3 (3), 412-417. Diambil dari <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/631>.
- Pemakaian Kalimat Efektif Pada Tajuk Rencana Harian Umum Lampung Post Edisi Januari 2022. (2022). Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4 (2), 1-10. <https://eskripsi.stkippgribi.ac.id/index.php/warahan/article/view/310>.
- Afriana, L. Menerapkan Kalimat Efektif Dan Merevisi.