

Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Amelia^{1*}, Ria Triayomi²

^{1,2} Universitas Katolik Misi Charitas

* E-mail: riatriayomi@ukmac.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa sekolah dasar. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca cepat siswa kelas VI yang masih berada di bawah standar keterampilan membaca yang diharapkan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dipadukan dengan evaluasi formatif Tessmer. Produk yang dikembangkan berupa media latihan membaca cepat berbasis ZEP Quiz yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dan literasi digital. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi (97,5%), ahli bahasa (97,1%), dan ahli media (91,4%). Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji lapangan menunjukkan tingkat keterlibatan siswa mencapai 100% dan sebagian besar siswa mampu memahami teks dengan kategori sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media ZEP Quiz layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung penguatan literasi membaca dan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata kunci: ZEP Quiz, gamifikasi, literasi membaca, literasi digital, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi literasi yang menjadi prasyarat keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya. Pada fase ini, perkembangan kognitif anak berlangsung secara pesat sehingga pembelajaran perlu dirancang untuk mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang menjadi kompetensi utama abad ke-21 (Marinda, 2020). Dalam konteks tersebut, literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, mengolah, serta menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai situasi pembelajaran (Subramaniam, 2023). Kemampuan literasi yang baik juga menjadi salah satu prasyarat penting dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Rifa Hanifa Mardiyah et al., 2021).

Kurikulum Merdeka menempatkan literasi sebagai kompetensi dasar yang harus dikembangkan secara berkelanjutan melalui seluruh mata pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046 Tahun 2025, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, memirsa, dan menulis yang terintegrasi dalam pembelajaran berbasis teks. Di antara keterampilan tersebut, membaca memegang peranan penting karena menjadi sarana utama peserta didik dalam memperoleh informasi, mengembangkan pengetahuan, dan membangun kemampuan bernalar (Salsabila et al., 2023).

Meskipun demikian, kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia berada pada angka 371 dan menempatkan Indonesia pada kelompok negara dengan performa literasi yang masih rendah dibandingkan rata-rata negara OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya sistematis untuk meningkatkan keterampilan membaca sejak jenjang sekolah dasar. Pada kelas tinggi sekolah dasar, peserta didik tidak lagi hanya belajar membaca, tetapi membaca untuk memperoleh dan memahami informasi. Oleh karena itu, kemampuan membaca cepat yang diukur melalui indikator Kata Per Menit (KPM) menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan literasi peserta didik (Ratmiati & Setiawan, 2025).

Membaca cepat merupakan keterampilan membaca yang menekankan keseimbangan antara kecepatan membaca dan kemampuan memahami isi bacaan (Wardana, 2022). Keterampilan ini dapat diukur melalui indikator Kata Per Menit (KPM) yang menunjukkan jumlah kata yang mampu dibaca peserta didik dalam satu menit dengan tingkat pemahaman tertentu (Asniar et al., 2017). Semakin baik kemampuan membaca cepat peserta didik, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami

berbagai sumber belajar secara efektif. Namun, pengembangan keterampilan membaca cepat sering kali menghadapi kendala berupa kurangnya latihan yang terstruktur, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta proses evaluasi yang masih dilakukan secara manual.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital dan pendekatan gamifikasi menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Srimuliyani, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran ("Kesan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan Matematika: Tinjauan Literatur Bersistematis," 2023; Nurcahyo et al., 2025; Valentinna et al., 2024; Vhalery et al., 2024). Salah satu platform yang mendukung implementasi gamifikasi dalam pembelajaran adalah ZEP Quiz yang menyediakan lingkungan belajar interaktif berbasis kuis digital dengan fitur umpan balik secara langsung.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDK Frater Xaverius 2 Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran membaca cepat masih menghadapi beberapa kendala. Latihan membaca yang diberikan cenderung terbatas, proses penilaian masih dilakukan secara manual, dan belum tersedia media digital yang mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Hasil tes diagnostik awal menunjukkan bahwa rata-rata kecepatan membaca peserta didik hanya mencapai 153,33 kata per menit, masih berada di bawah standar kemampuan membaca cepat yang diharapkan pada jenjang kelas VI sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi latihan membaca secara terukur, menarik, dan berkelanjutan.

Penelitian terdahulu telah mengembangkan berbagai media digital dan aplikasi kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum dan belum secara khusus mengembangkan media yang mengintegrasikan latihan membaca cepat, pengukuran kecepatan membaca berbasis Kata Per Menit (KPM), evaluasi otomatis, serta umpan balik instan dalam satu platform pembelajaran. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media digital yang secara khusus dirancang untuk mendukung keterampilan membaca cepat dan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz yang mengintegrasikan latihan membaca cepat, pengukuran kemampuan membaca menggunakan indikator KPM, evaluasi otomatis, dan umpan balik instan dalam satu lingkungan pembelajaran digital. Integrasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung penguatan literasi membaca melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz untuk latihan membaca cepat siswa kelas VI sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi serta menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik di sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan latihan membaca cepat, pengukuran kecepatan membaca berbasis Kata Per Menit (KPM), umpan balik instan, serta elemen gamifikasi dalam platform ZEP Quiz. Integrasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, terukur, dan menyenangkan, sekaligus membantu guru melakukan evaluasi secara lebih efisien. Karakteristik ini membedakan media yang dikembangkan dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian materi atau kuis tanpa mengintegrasikan pengukuran kemampuan membaca cepat secara langsung.

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz untuk mendukung latihan membaca cepat dan penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diintegrasikan dengan evaluasi formatif Tessmer. Penggunaan model ADDIE berfungsi sebagai kerangka pengembangan

produk, sedangkan evaluasi formatif Tessmer digunakan untuk menguji kualitas produk dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian dilaksanakan di SDK Frater Xaverius 2 Palembang.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDK Frater Xaverius 2 Palembang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan membaca cepat siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi latihan membaca secara lebih menarik, interaktif, dan terukur. Subjek penelitian dilibatkan dalam beberapa tahapan evaluasi formatif, yaitu *one-to-one evaluation* yang melibatkan tiga siswa dengan kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; *small group evaluation* yang melibatkan enam siswa dengan kemampuan heterogen; serta *field test* yang melibatkan seluruh siswa kelas VIB sebanyak 28 orang untuk menguji efektivitas media pada skala kelas.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran membaca cepat berbasis teknologi. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, perancangan alur media, storyboard, teks bacaan, instrumen evaluasi, serta desain aktivitas gamifikasi yang akan diintegrasikan ke dalam platform ZEP Quiz. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk media, menyusun soal latihan membaca cepat, serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba *one-to-one* dan *small group* untuk memperoleh data kepraktisan media. Tahap *evaluation* dilakukan melalui *field test* untuk mengetahui efektivitas media dalam mendukung keterampilan membaca cepat dan pemahaman bacaan siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, dan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk menelaah perangkat pembelajaran dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca cepat dan pemahaman bacaan siswa melalui teks bacaan yang disertai soal pemahaman. Kecepatan membaca dihitung menggunakan indikator Kata Per Menit (KPM) dengan rumus yang dikemukakan Karsono et al. (2016), yaitu jumlah kata yang dibaca dibagi waktu membaca dalam menit. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas media, kepraktisan penggunaan media, dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan menggunakan skala Likert.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data validitas diperoleh dari hasil penilaian para ahli dan dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respons siswa pada tahap *one-to-one* dan *small group*. Data efektivitas diperoleh dari hasil tes pada tahap *field test* yang dianalisis berdasarkan tingkat pencapaian siswa dan ketuntasan klasikal. Media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz untuk mendukung latihan membaca cepat dan penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dipadukan dengan evaluasi formatif Tessmer untuk memastikan kualitas media dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran membaca cepat belum didukung oleh media yang mampu memberikan umpan balik instan dan pengukuran kemampuan membaca secara objektif. Guru masih melakukan penilaian secara manual sehingga proses evaluasi membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu, variasi latihan membaca yang tersedia masih terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca belum optimal.

Hasil tes diagnostik awal menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca cepat siswa berada pada angka 153,33 kata per menit (KPM). Nilai tersebut masih berada di bawah standar kemampuan membaca cepat siswa sekolah dasar yang diharapkan mencapai lebih dari 160 KPM. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan latihan membaca, pengukuran kecepatan membaca, dan evaluasi secara sistematis.

2. Tahap Desain dan Pengembangan (Design and Development)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz yang memadukan teks bacaan, pengukuran waktu membaca, soal pemahaman bacaan, umpan balik instan, sistem skor, leaderboard, dan avatar digital dalam satu lingkungan pembelajaran. Integrasi fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus memberikan data hasil belajar yang lebih terukur bagi guru.

a. Hasil Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	97,9%	Sangat valid
Bahasa	96,6%	Sangat valid
Media	92,0%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, dan desain media pembelajaran. Saran validator umumnya berkaitan dengan penyempurnaan tampilan visual dan penyederhanaan beberapa instruksi sehingga media menjadi lebih mudah digunakan oleh siswa.

b. Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diuji melalui tahap *one-to-one* dan *small group evaluation*.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Tahap	Persentase	Kategori
One-to-one	94,4%	Sangat praktis
Small group	90,3%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 2 hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media secara mandiri dengan tingkat kesulitan yang rendah. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa tampilan media menarik, petunjuk mudah dipahami, dan aktivitas pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan latihan membaca konvensional.

c. Hasil Efektivitas Media

Efektivitas media diuji melalui field test terhadap 28 siswa kelas VIB.

Tabel 3. Hasil Efektivitas Media

Indikator Efektivitas	Hasil
Rata-rata KPM setelah penggunaan media	171,86
Siswa mencapai KPM ≥ 160	24 dari 28 siswa
Ketuntasan belajar	89,29%
Kategori efektivitas	Sangat efektif

Berdasarkan hasil field test, 89,29% peserta didik mencapai ketuntasan belajar dan sebagian besar telah memenuhi standar kemampuan membaca cepat yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat efektif berdasarkan indikator efektivitas produk dalam penelitian pengembangan. Ketuntasan klasikal yang mencapai lebih dari 85% menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria efektivitas yang telah ditetapkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan media literasi digital di sekolah dasar melalui integrasi aktivitas membaca cepat, pengukuran kemampuan membaca berbasis KPM, elemen gamifikasi, dan evaluasi otomatis dalam satu lingkungan belajar digital. Integrasi tersebut memperluas kajian mengenai penggunaan platform gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini lebih banyak difokuskan pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana pengembangan keterampilan literasi membaca yang terukur dan berkelanjutan.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi gamifikasi, pengukuran KPM, dan umpan balik instan dalam platform ZEP Quiz mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa ini sejalan dengan penelitian t (Mulyani et al., 2025; Muslimin, 2025; Sari et al., 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi latihan membaca cepat, pengukuran kecepatan membaca berbasis KPM, evaluasi otomatis, dan umpan balik instan dalam satu media pembelajaran digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian materi atau kuis interaktif, media yang dikembangkan dalam penelitian ini memungkinkan proses latihan dan evaluasi membaca cepat dilakukan secara lebih terukur, efisien, dan menarik.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena implementasi dilakukan pada satu sekolah dan belum mengukur dampak penggunaan media dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media pada jumlah sampel yang lebih besar dan berbagai karakteristik sekolah untuk memperoleh generalisasi hasil yang lebih luas.

PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan media gamifikasi berbasis ZEP Quiz untuk mendukung latihan membaca cepat dan penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE dan dievaluasi menggunakan evaluasi formatif Tessmer terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca cepat dan pemahaman bacaan siswa.

Kontribusi utama penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan produk media pembelajaran, tetapi juga pada integrasi latihan membaca cepat, pengukuran kemampuan membaca berbasis Kata Per Menit (KPM), elemen gamifikasi, dan umpan balik instan dalam satu lingkungan pembelajaran digital. Integrasi tersebut menghasilkan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan literasi membaca berbasis teknologi di sekolah dasar. Temuan ini memperluas kajian mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pengembangan keterampilan membaca cepat yang terukur dan berorientasi pada peningkatan literasi.

Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran literasi membaca yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan variasi teks bacaan, fitur adaptif berdasarkan kemampuan siswa, serta sistem pelacakan perkembangan membaca secara berkelanjutan.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media pada jumlah sampel yang lebih besar dan pada berbagai karakteristik sekolah sehingga diperoleh gambaran efektivitas yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menguji pengaruh penggunaan media dalam jangka panjang terhadap perkembangan literasi membaca, motivasi belajar, dan keterampilan literasi digital peserta didik. Dengan demikian, model integrasi gamifikasi, pengukuran KPM, dan umpan balik instan yang dihasilkan dalam penelitian ini berpotensi menjadi rujukan bagi pengembangan media literasi digital pada jenjang pendidikan dasar maupun penelitian sejenis pada konteks yang berbeda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Katolik Musi Charitas yang telah memberikan dukungan akademik dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDK Frater Xaverius 2 Palembang, guru kelas VI, peserta didik, serta para validator ahli yang telah memberikan bantuan, masukan, dan kerja sama selama proses pengembangan dan pengujian media. Dukungan yang diberikan sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asniar, Nur, Y., & Harisa, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 20 Sigi Melalui Model Pembelajaran Explicit Intruction. *Bahasantodea*, 5(1).
- Karsono, Mulyoto, & Haryati, S. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimpulkan Isi Bacaan Dengan Membaca Cepat 250 Kata Per Menit (KPM) Menggunakan Metode Tri-Fokus Steve Snyder Pada Siswa Kelas VII SMP YPAC SURAKARTA Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Kesan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. (2023). *Jurnal Dunia Pendidikan*. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.4.4.3>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1).
- Mulyani, Y., Maudinah, N., Salsabila, R. M., Pramesti, S. A. D., & Nurlatifah, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Zep Quiz untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (3).
- 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).
- Nurchahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlash, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- OECD. (2023). PISA 2022 assessment and analytical framework. In *OECD Publishing*.
- Ratmiati, R., & Setiawan, E. M. (2025). Analisis Kemampuan Efektif Membaca (KEM) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Mahmud Yunus Batusangkar. *FONDATIA*, 9(1). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5614>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Salsabila, N., Aprilia, F., & Ardiana, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Terpadu. *Conference of Elementary Studies*.
- Sari, C. N., Sutini, S., & Prasetyo, A. (2025). GAMIFY YOUR LEARNING: PENGARUH ZEP QUIZ SEBAGAI DIGITAL LEARNING MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA UPT SMPN 2 GRESIK. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2327>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Subramaniam, N. K. (2023). Technology in education: a case study on Malaysia Background paper prepared for the Global Education Monitoring Report. *UNESCO Global Education Monitoring Report*, (Background paper prepared for the Global Education Monitoring Report Technology in Education-Southeast Asia).
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA EKONOMI BERBASIS ANDROID. *Research and Development Journal of Education*, 10(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>
- Wardana, M. D. K. (2022). Hubungan antara kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan siswa di kelas V SDN Wonorejo 4 Kabupaten Pasuruan. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.