



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

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



Desain dan Persepsi Guru pada Penggunaan Game "SPOK Ninja" Berbasis Scratch untuk Pembelajaran Unsur Kalimat (S-P-O-K)

M. Nuril Rohman Al Wahid¹(✉), Cahyo Hasanudin²

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

nurilwahid0@gmail.com

abstrak – Pembelajaran unsur kalimat (S-P-O-K) merupakan dasar penting dalam keterampilan berbahasa siswa, namun masih sering dianggap sulit karena penyampaiannya yang cenderung teoretis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain dan persepsi guru terhadap media pembelajaran SPOK Ninja berbasis Scratch. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data berupa angket, teknik analisis data menggunakan analisis tematik, serta teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media SPOK Ninja berbasis Scratch memuat 1) Desain dan tampilan media, 2) Kesesuaian dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) Kemudahan penggunaan dan implementasi, 4) Persepsi dan manfaat pembelajaran, dan 5) Kualitas serta potensi pengembangan media.

Kata kunci – Persepsi guru, Scratch, Unsur Kalimat

Abstract – Learning sentence elements (S-P-O-K) is an important foundation for students' language skills, but it is often considered difficult due to its theoretical delivery. The purpose of this study was to determine the design and perceptions of teachers regarding the Scratch-based SPOK Ninja learning media. This study used a qualitative research method with an exploratory approach, data collection using questionnaires, data analysis using thematic analysis, and data validation using source triangulation. The results showed that the design of the Scratch-based SPOK Ninja media includes 1) media design and appearance, 2) suitability for Indonesian language learning, 3) ease of use and implementation, 4) perceptions and learning benefits, and 5) quality and potential for media development.

Keywords – Teacher Perceptions, Scratch, Sentence Elements

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang relevan dengan karakter peserta didik masa kini. Menurut Jumrawarsi dan Suhaili (2020) guru

memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru abad ke-21 harus memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar agar tercipta pembelajaran yang inovatif dan efektif (Hanipah, 2023).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam menghadapi tantangan era digital. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, dan motivator dalam kegiatan belajar (Hutabarat & Nababan, 2024). Menurut Syafi'i dkk. (2025) Guru dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang seimbang dalam menghadapi perubahan zaman. Selain itu, Susilo dan Sofiarini (2020) menegaskan bahwa guru yang mampu berinovasi dengan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan implementasinya di kelas. Menurut Simbolon (2007) persepsi merupakan proses seseorang dalam menafsirkan dan memberikan makna terhadap stimulus yang diterimanya, sehingga memengaruhi sikap dan tindakan. Dalam konteks pendidikan, persepsi guru menjadi faktor penentu apakah suatu inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara optimal. Muhasim (2017) menjelaskan bahwa persepsi positif guru terhadap media digital akan meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar. Persepsi guru tidak hanya mencerminkan penerimaan terhadap teknologi, tetapi juga menjadi dasar evaluasi terhadap efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sudarsih, 2025). Dalam upaya menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan bermakna, guru perlu memanfaatkan teknologi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan Scratch. Scratch merupakan platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT, digunakan untuk membuat animasi, simulasi, maupun game edukatif dengan menyusun blok-blok perintah yang mudah dipahami. Satria dkk. (2022) menjelaskan bahwa Scratch adalah media pembelajaran berbasis

pemrograman yang mampu menghadirkan permainan dan animasi edukatif. Menurut Irawan dkk. (2023) aplikasi ini sangat efektif dalam membantu proses belajar coding dengan cara yang sederhana dan interaktif. Sedangkan Insani dkk. (2021) menyebutkan bahwa Scratch berfungsi sebagai bahasa pemrograman visual yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis kreativitas.

Pemanfaatan Scratch telah terbukti memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan. Abbiyyu dan Efendi (2024) menyebutkan bahwa Scratch dapat membantu peserta didik memahami konsep pemrograman dengan cara yang menyenangkan. Fitriani dan Yahfizham (2024) juga berpendapat bahwa Scratch mampu mengembangkan kemampuan berpikir komputasional siswa. Sementara itu, Mu'arivah dkk. (2024) menambahkan bahwa Scratch dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Aplikasi Scratch memiliki beberapa keunggulan, di antaranya mudah digunakan, menarik secara visual, dan tidak memerlukan kemampuan pemrograman tingkat tinggi. Simanjuntak dkk. (2025) mengemukakan bahwa Scratch dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan karena proses pemrogramannya dilakukan dengan menyusun balok-blok berwarna. Salma dan Perdana (2024) menambahkan bahwa tampilan visual Scratch sangat ramah bagi pemula, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran di berbagai jenjang. Putri dkk. (2025) juga menyatakan bahwa Scratch efektif digunakan untuk membuat animasi atau game sederhana yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu materi yang dapat dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis Scratch adalah pembelajaran unsur kalimat, yang menjadi fondasi penting dalam keterampilan berbahasa siswa.

Pemahaman mengenai unsur kalimat sangat penting karena menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa. Andini dan Izzati (2023) menjelaskan bahwa unsur kalimat terdiri atas subjek, predikat, objek, dan keterangan yang membentuk satu kesatuan makna. Velia dan Suhartono (2024) menyatakan bahwa kalimat yang baik harus memiliki unsur-unsur lengkap agar gagasannya tersampaikan dengan jelas. Khasanah dkk. (2025) menambahkan bahwa pembelajaran unsur kalimat perlu

dilakukan secara kontekstual agar siswa dapat memahami fungsi setiap unsur dengan benar.

Unsur kalimat (S-P-O-K) merupakan komponen utama dalam struktur bahasa yang berfungsi membangun makna dan kejelasan sebuah pernyataan. Menurut Setiawan dkk. (2024) unsur subjek dan predikat merupakan inti dari kalimat, sementara objek dan keterangan menjadi pelengkap yang memperjelas makna keseluruhan kalimat. Sementara itu, Mahardhika (2024) menyebutkan bahwa setiap unsur kalimat memiliki fungsi sintaksis tersendiri yang berperan dalam menyusun hubungan antarkata menjadi satu kesatuan gagasan yang utuh. Pembelajaran tentang unsur kalimat tidak hanya penting untuk kemampuan menulis, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan memahami teks secara gramatikal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sastromiharjo dkk. (2025) yang menegaskan bahwa penguasaan S-P-O-K membantu siswa membentuk kalimat yang efektif dan logis, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih kesulitan mengidentifikasi unsur-unsur kalimat karena pembelajaran yang cenderung monoton dan bersifat teoritis. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa dan membuat konsep unsur kalimat lebih mudah dipahami. Game “SPOK Ninja” berbasis Scratch hadir sebagai inovasi yang diharapkan dapat menjembatani kebutuhan tersebut.

Dengan demikian, penelitian berjudul “Desain dan Persepsi Guru pada Penggunaan Game ‘SPOK Ninja’ Berbasis Scratch untuk Pembelajaran Unsur Kalimat (S-P-O-K)” penting dilakukan untuk mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran berbasis Scratch serta menggali bagaimana guru memersepsikan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur kalimat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini menggali bagaimana desain media SPOK Ninja berbasis Scratch dikembangkan serta

bagaimana persepsi guru terhadap media tersebut, tanpa membandingkan variabel, menguji hipotesis, atau membatasi kajian pada satu kasus spesifik yang mendalam. Penelitian eksplorasi adalah jenis penelitian yang bertujuan menelusuri atau memahami fenomena yang masih sedikit diteliti, mengidentifikasi pola awal, serta menghasilkan pemahaman dasar mengenai suatu masalah atau gejala (Barus, 2013). Dengan demikian, pendekatan eksplorasi sesuai digunakan karena penelitian ini berfokus pada penggalian awal mengenai desain media dan persepsi guru sebelum penelitian lanjutan dilakukan.

Partisipan di dalam penelitian ini adalah guru dengan jumlah 10 orang. Alasan pemilihan partisipan tersebut adalah karena guru merupakan pihak yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran, serta mampu memberikan penilaian yang relevan mengenai desain dan kebermanfaatan media SPOK Ninja berbasis Scratch dalam pembelajaran unsur kalimat. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Penilaian

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain dan Tampilan Media	1. Tampilan <i>SPOK Ninja</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP/MTs.					
	2. Desain antarmuka game mudah digunakan oleh guru maupun siswa.					
	3. Instruksi dalam game disusun dengan jelas dan mudah dipahami.					
Kesesuaian dengan Pembelajaran	4. Materi dalam <i>SPOK Ninja</i> relevan dengan kompetensi dasar unsur kalimatC (S-P-O-K).					

Bahasa Indonesia	<p>5. Contoh kalimat dalam game sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia</p>					
	<p>7. Game mendukung kegiatan pembelajaran interaktif di kelas.</p>					
Kemudahan Penggunaan dan Implementasi	<p>8. Game SPOK Ninja mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran.</p>					
	<p>9. Guru tidak memerlukan waktu lama untuk memahami cara penggunaan game.</p>					
	<p>10. Game dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok.</p>					
Persepsi dan Manfaat Pembelajaran	<p>11. Penggunaan SPOK Ninja membuat siswa lebih termotivasi belajar unsur kalimat.</p>					
	<p>12. Game membantu siswa memahami konsep S-P-O-K dengan lebih mudah.</p>					
	<p>13. Saya merasa terbantu dengan adanya media berbasis Scratch seperti SPOK Ninja.</p>					
Kualitas dan Pengembangan Media	<p>14. Game memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan level atau fitur baru.</p>					

	15. Tampilan visual dan audio mendukung pembelajaran yang menyenangkan.				
	16. Saya bersedia menggunakan media ini kembali dalam pembelajaran berikutnya.				

(dikembangkan oleh peneliti)

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik, sebuah pendekatan yang bersifat fleksibel dan cocok digunakan untuk penelitian dengan sifat eksploratif (Nurislaminingsih dkk., 2021). Proses analisis tematik yang digunakan mengacu pada enam langkah yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke dalam Nirmala (2021) yang dalam penelitian ini diterapkan sebagai berikut. (1) Tahap familiarisasi, yaitu membaca seluruh respons angket guru secara berulang untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai isi data. (2) Tahap pengodean, yakni menandai bagian-bagian penting dari jawaban angket, kemudian memberi label kode sesuai makna yang terkandung. (3) Tahap pembentukan tema, di mana kode-kode yang memiliki kedekatan makna dikelompokkan sehingga membentuk tema-tema awal terkait desain media dan persepsi guru. (4) Tahap peninjauan tema, yaitu memeriksa kembali kesesuaian tema terhadap keseluruhan data angket untuk memastikan bahwa tema yang terbentuk benar-benar mewakili pola yang ada. (5) Tahap pendefinisian dan penamaan tema, yakni memperjelas batasan setiap tema serta memberi nama yang tepat dan representatif. (6) Tahap penulisan hasil, yaitu menyusun uraian temuan secara sistematis berdasarkan tema akhir yang telah disepakati. Keenam langkah ini digunakan untuk menghasilkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana guru memaknai desain dan penggunaan media *SPOK Ninja* berbasis Scratch dalam pembelajaran unsur kalimat.

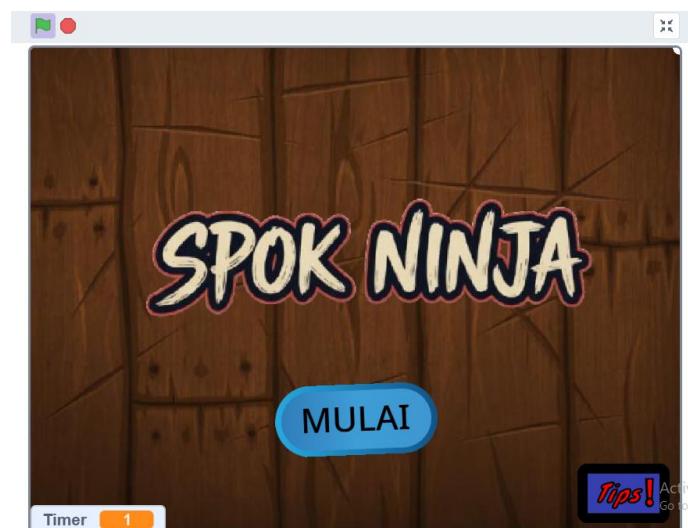
Teknik validasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah metode untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan informasi dari beberapa sumber guna melihat konsistensinya (Husnullail & Jailani, 2024). Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan

mencocokkan hasil angket dari 10 guru, baik pada pertanyaan tertutup maupun terbuka, untuk memastikan bahwa tema yang terbentuk benar-benar konsisten antarresponden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain dan Tampilan media SPOK Ninja terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

Halaman utama game "SPOK NINJA" menampilkan latar papan kayu dengan nama game besar di bagian tengah serta tombol "MULAI" sebagai akses utama masuk ke permainan. Terdapat indikator Timer di kiri bawah dan ikon Tips! di kanan bawah yang memberi petunjuk tambahan bagi pemain. Tampilan ini sederhana, mudah dipahami, dan dirancang untuk memudahkan pengguna memulai permainan pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar berikut:

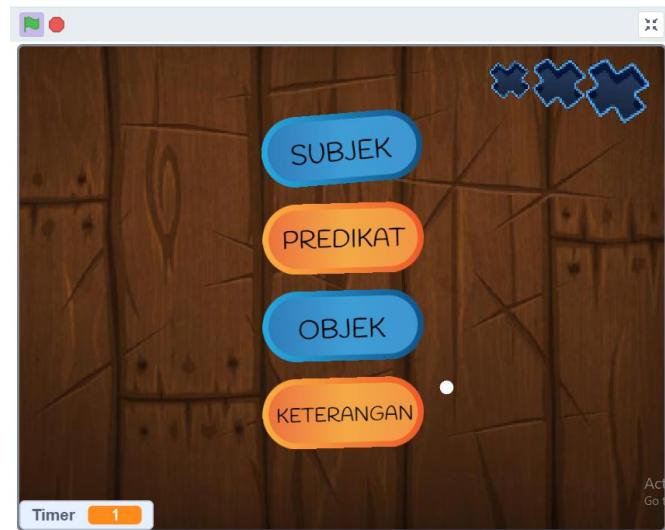


(Gambar 1. Game SPOK Ninja)

Selain itu, pada desain tampilan media game SPOK NINJA terdapat beberapa pilihan materi yang disajikan dalam bentuk tombol interaktif seperti Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan. Ketika salah satu tombol tersebut diklik, game akan menampilkan pemaparan materi secara singkat dan jelas mengenai unsur SPOK yang dipilih. Pemaparan ini berfungsi sebagai pengantar sebelum melanjutkan permainan, sehingga pengguna dapat memahami konsep dasar terlebih dahulu. Dengan adanya fitur ini, game tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga menyediakan

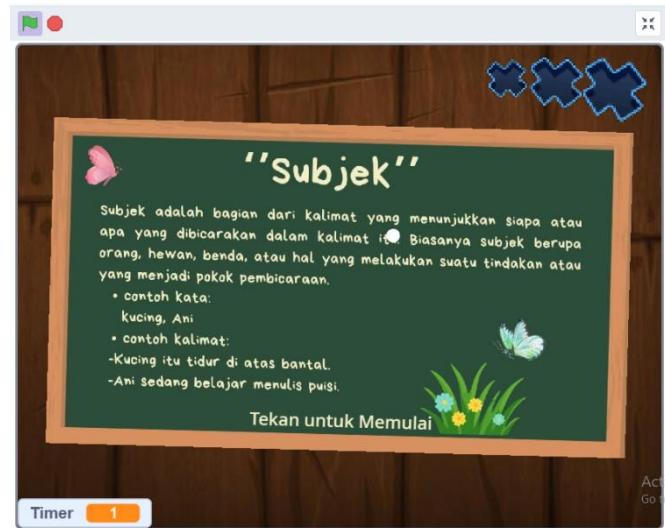
pembelajaran terarah yang membantu pemain menguasai materi secara bertahap.

Gambar dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Game *SPOK Ninja*

Kemudian, setelah salah satu pilihan tersebut ditekan, game akan menampilkan materi yang sesuai dengan kategori yang dipilih. Materi ini disajikan dalam bentuk penjelasan singkat dan contoh kalimat, seperti tampilan pada gambar berikut:

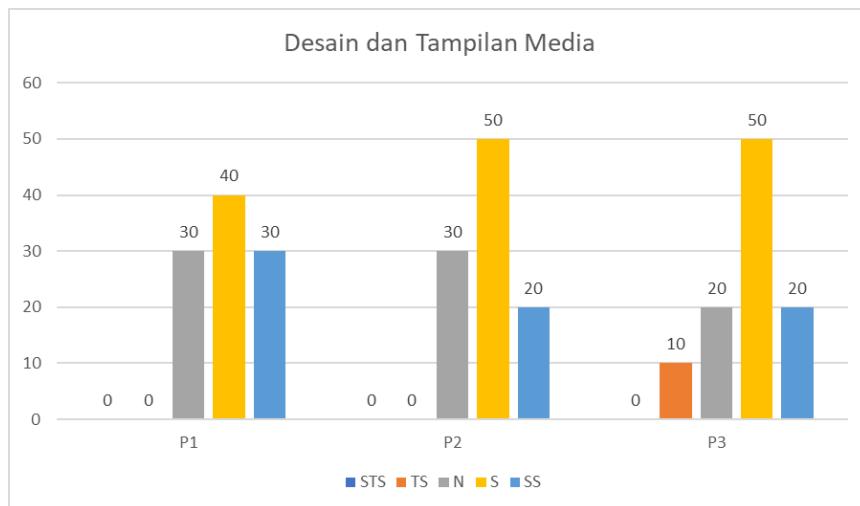


Gambar 3. SPOK Ninja

Persepsi guru terhadap media SPOK Ninja terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

Persepsi guru pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 23,33%, menjawab setuju sebanyak

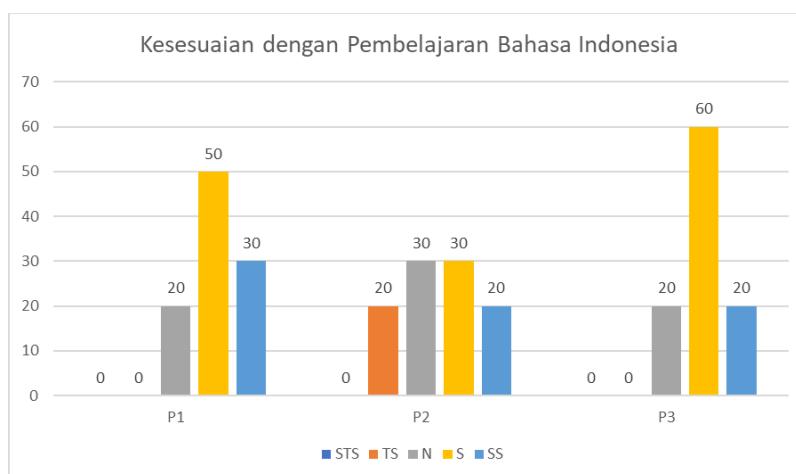
46,66%, menjawab netral sebanyak 26,66%, menjawab tidak setuju sebanyak 3,33%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 1. Aspek Desain dan Tampilan Media

Kesesuaian dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia

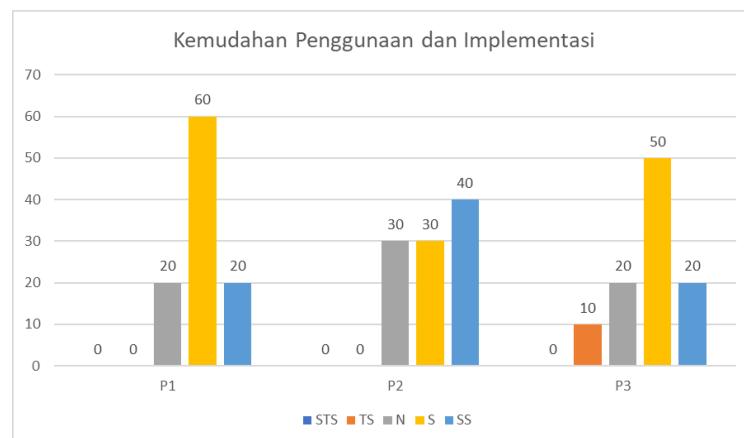
Persepsi guru pada aspek kesesuaian dengan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 23,33%, menjawab setuju sebanyak 46,66%, menjawab netral sebanyak 23,33%, menjawab tidak setuju sebanyak 6,66%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 2. Aspek Kesesuaian dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kemudahan Penggunaan dan Implementasi

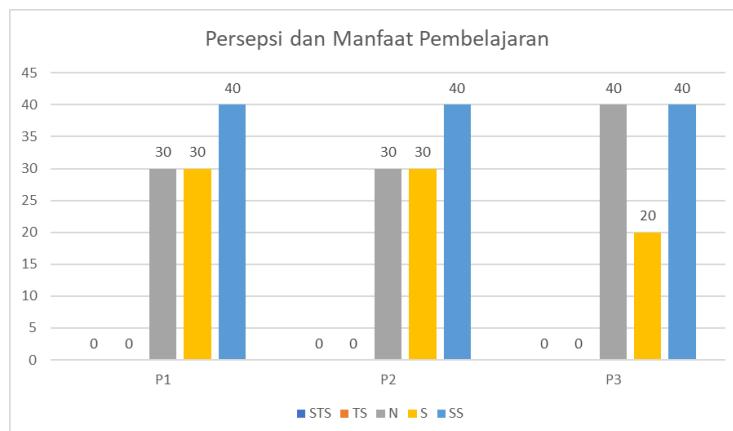
Persepsi guru pada aspek kemudahan dan penggunaan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 26,66%, menjawab setuju sebanyak 46,66%, menjawab netral sebanyak 23,33%, menjawab tidak setuju sebanyak 3,33%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 3. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Implementasi

Persepsi dan Manfaat Pembelajaran

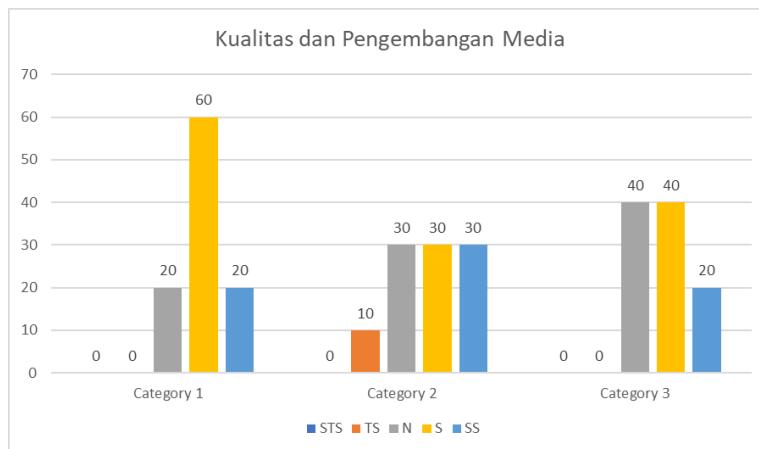
Persepsi guru pada aspek persepsi dan manfaat pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 40%, menjawab setuju sebanyak 26,66%, menjawab netral sebanyak 33,33%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut



Gambar 4. Aspek

Kualitas dan Pengembangan Media

Persepsi guru pada aspek kualitas dan pengembangan media untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 23,33%, menjawab setuju sebanyak 43,33%, menjawab netral sebanyak 30%, menjawab tidak setuju sebanyak 3,33%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 5. Aspek Kualitas dan Pengembangan Media

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media SPOK Ninja berbasis Scratch sebanyak 50 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media SPOK Ninja berbasis Scratch sebanyak 10.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media SPOK Ninja berbasis Scratch memuat 1) Desain dan Tampilan Media, 2) Kesesuaian dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) Kemudahan Penggunaan dan Implementasi, 4) Persepsi dan manfaat pembelajaran, dan 5) Kualitas serta potensi pengembangan media.

REFERENSI

- Abiyyu, D. N., & Efendi, M. Y. (2024). Upaya Peningkatan Pemrograman Pembelajaran Berbasis Game dengan Scratch Pada Peserta Didik SMP Dharma Karya. *Prosiding SEMNASFIP*, 2486-2493.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP>

- Andini, N. M., & Izzati, H. (2023). Analisis Klausus Pada Surat Kabar Harian Media Indonesia Edisi 25-27 Oktober 2022. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 16(1), 46-56. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v16i1.982>.
- Barus, Z. (2013). Analisis Filosofis Tentang Peta Konseptual Penelitian Hukum Normatif dan Penelitian Hukum Sosiologis. *Jurnal Dinamika Hukum*, 13(2), 307-318. <http://dx.doi.org/10.20884/1.jdh.2013.13.2.212>.
- Fitriani, F., & Yahfizham, Y. (2024). Studi literatur: Penggunaan Software Matematika Scratch terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa tingkat Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 153-161. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i3.741>.
- Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>.
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>.
- Hutabarat, R., Asri, J., & Nababan, D. (2024). Peran Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 58-64. <https://doi.org/10.69714/hffp5w07>.
- Insani, I. D. O. N., Firdaus, R. A., Pradana, H. D., Santoso, A. R. W., & Dermawan, D. A. (2023). Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 4(2), 72-77. <https://doi.org/10.55377/j-icom.v4i2.7543>.
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36-50. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>.
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2020). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50-54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>.
- Khasanah, M., Triputra, D. R., & Mumpuni, A. (2025). Kemampuan Menentukan Pola Spok Pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sawojajar 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 476-489. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30248>.
- Mahardhika, D. T. (2024). Analisis Fungsi, Kategori, dan Peran Sintaksis pada Kalimat Majemuk dalam Kolom Opini Surat Kabar Harian Kompas. In *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)* (pp. 105-119). <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/100426>.
- Mu'arivah, S. N., Pormes, C. O., Fitriana, E. T. N., Salsabila, S., & Sanusi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch pada

- Pemrograman Web untuk Siswa SMK. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 14(1), 56-65. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i1.229>.
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53-77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>.
- Nirmala, N. A., Diah Priharsari, S. T., Az-Zahra, H. M., & Ds, M. (2021). Pengalaman Mahasiswa pada Sistem Pembelajaran Daring (E-Leaning) di Masa Pandemi dengan Analisis Thematic. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.25126/justsi.v2i1.32>.
- Nurislaminingsih, R., Sukaesih, S., & Winoto, Y. (2021). Manajemen Pengetahuan dan Perpustakaan: Analisis Tematik di Google Scholar. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 5(1), 63-74. <https://doi.org/10.14710/anuva.5.1.63-74>.
- Putri, T. H., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch Pada Mata Pelajaran Informatika. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 117-134. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>.
- Salma, Y. U., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Scratch pada Topik Konversi Suhu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(2), 97-110. <https://doi.org/10.52434/jpif.v4i2.3439>.
- Sastromiharjo, A., Kustina, R., Alfia, B. N., Talitha, S., & Bujaya, M. (2025). Analisis Sintaksis Terhadap Keefektifan Kalimat Dalam Teks Berita Daring Antaranews. COM EDISI MARET 2025. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 10(3), 1052-1066. <https://doi.org/10.36709/bastrav10i3.1511>.
- Satria, E., Sa'ud, U. S., Sopandi, W., Tursinawati, T., Rahayu, A. H., & Anggraeni, P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif dengan Pemograman Scratch untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217-228. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>.
- Setiawan, J., Budiasningrum, R. S., & Efendi, A. S. (2024). Kajian Terhadap Unsur Kalimat Subjek, Objek, Predikat, dan Keterangan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(6), 267-274. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i6.2976>.
- Simanjuntak, A. H., Parhusip, A. C., Serang, M. S. C., Ginting, V. F., & Pritalia, G. L. (2025). Kelas Interaktif: Eksplorasi Kreativitas Digital dengan Scratch bagi Siswa/I SMP Pangudi Luhur Sedayu. In *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI* (Vol. 2, No. 1, pp. 489-499). <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11337>.
- Simbolon, M. (2007). Persepsi dan Kepribadian. *Jurnal ekonomis*, 1(1), 52-66. <https://doi.org/10.58303/jeko.v1i1.516>.

- Sudarsih, L. (2025). Persepsi Guru Madrasah Ibtidaiyah Terhadap Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran. *ELEMENTARY: Journal of Primary Education*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.55210/elementary.v1i3.494>.
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>.
- Syafi'i, I., Aziz, Y., Alviatin, A. K., & Assyadziyyah, N. (2025). Guru Profesional Sebagai Pilar Utama dalam Mewujudkan Generasi Unggul di Era Pendidikan 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1069-1079. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3312>.
- Velia, D., & Suhartono, S. (2024). Bentuk Ketidakefektifan Kalimat Dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas 7 Tahun 2023 TIM MGMP Kabupaten Magetan. *BAPALA*, 11(03), 254-265. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/62468>.