



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* “PeFa” dengan Website Scratch untuk Pembelajaran Fabel di Sekolah Dasar

Ayu Susanti¹(✉), Virda Fitriana², Cahyo Hasanudin³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

susantiayu797@gmail.com¹, firdafitriana97@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id

abstrak—Fabel merupakan cerita yang tokohnya berupa hewan yang berperilaku seperti manusia dan mengandung pesan moral. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain game based learning “PeFa” berbasis Scratch guna meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang ciri-ciri, isi, dan pesan moral dalam fabel. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, namun pembahasan difokuskan pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain game “PeFa” memuat empat komponen utama, yaitu 1) flowchart, 2) storyboard, 3) rancangan prototipe, dan 4) desain akhir permainan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain game based learning “PeFa” dikembangkan melalui empat tahapan utama tersebut untuk mendukung pembelajaran fabel di sekolah dasar.

Kata kunci—Fabel, Game Based Learning, Media Scratch, Sekolah Dasar

Abstract— Fables are stories whose characters are animals that behave like humans and contain moral messages. This study aims to develop a Scratch-based game-based learning design "PeFa" to improve elementary school students' understanding of the characteristics, content, and moral messages in fables. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, but the discussion is focused on the design stage. The results show that the "PeFa" game design contains four main components, 1) namely a flowchart, 2) storyboard, 3) prototype design, and 4) final game design. The conclusion of this study is that the "PeFa" game-based learning design was developed through these four main stages to support fable learning in elementary schools.

Keywords— Fables, Game Based Learning, Scratch Media, Elementary School

PENDAHULUAN

Torrente dalam Firgiawan dkk., (2024) menyatakan *game-based learning* mengacu pada penggunaan game yang diarahkan untuk kepentingan pendidikan sehingga dapat mendukung jalannya pembelajaran secara optimal. Selain itu, Menurut Azan & Wong dalam Rahmawati (2024) menyatakan bahwa *game-based learning* mengacu pada metode pembelajaran yang menggunakan permainan yang engaging dan partisipatif, dengan sasaran utama mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa. Disisi lain, *Game-based learning* adalah pendekatan pendidikan yang

menggunakan elemen dan mekanika permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Piaget dalam Juliansyah, 2024). Jadi, *Game-based learning* mengacu pada strategi pembelajaran yang menggunakan permainan atau aspek permainan untuk mendukung pencapaian tujuan belajar, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan motivasi serta kompetensi siswa

Menurut Japar dkk., (2024) menyatakan pendidikan dapat mendorong peningkatan yang nyata baik dalam pembelajaran dengan menggunakan *game based learning* yang bertujuan untuk membuat daya tarik siswa dalam belajar. Selain itu, *Game based learning* memiliki tujuan utama dalam pendidikan dan berfungsi sebagai sarana yang secara signifikan membantu proses pembelajaran (Arifudin dkk dalam Pratiwi & Musfiroh, 2014). Jadi, tujuan dari *Game based learning* dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar karena berfungsi sebagai alat pendidikan yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

Game berbasis pembelajaran bisa membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Tapi juga memperingatkan bahwa terlalu bergantung pada teknologi justru bisa memberikan dampak negatif (Indra dkk., 2025). Disisi lain, Maimunah dkk. (2025) menyatakan pembelajaran yang memanfaatkan game mampu memberi pengaruh positif yang kuat terhadap motivasi dan capaian belajar siswa. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik pendekatan ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, *Game based learning* tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar tetapi juga berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa (Anita dkk., 2024). Jadi, dampak *Game based learning* efektif meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, namun perlu digunakan secara bijak agar tidak menimbulkan dampak negatif akibat ketergantungan pada teknologi.

Scratch merupakan media belajar pemrograman yang memudahkan pemula memahami konsep dasar coding melalui blok-blok yang disusun seperti puzzle (Zubaidi dkk., 2021). Menurut Puteri (2024) Scratch adalah software yang mengajarkan dasar-dasar coding melalui blok visual. Menurut Sholeh, Pradnyana & Ridhoni (2022) Scratch adalah alat untuk membuat game dan animasi tanpa menulis kode. Jadi, Scratch adalah media belajar pemrograman berbasis blok visual yang memudahkan pemula membuat game, animasi, dan proyek interaktif tanpa menulis kode.

Menurut Afriani (2022) Tujuan Scratch untuk mengenalkan proses berpikir logika pada anak-anak dan untuk menuangkan rangkaian logika pemikiran kita kedalam susunan balik kode interaktif. Disisi lain, Yatimah dkk. (2024) Tujuan khusus scratch untuk memperkenalkan anak-anak dan pemula kepada dunia pemrograman komputer. Scratch dibuat untuk memfasilitasi proses belajar serta membantu

pemahaman berbagai konsep (Barra, 2025). Jadi, tujuan scratch untuk mengenalkan anak-anak pada pemrograman rangkaian susunan kode interaktif.

Scratch memiliki fungsi yaitu untuk menjadi media pembelajaran interaktif di sekolah atau kegiatan teknologi (Halimah & Oktiawati, 2023). Selain digunakan untuk membuat animasi, permainan dan aplikasi scratch juga membantu siswa memahami logika matematika serta konsep komputasi dengan cara yang lebih menarik (Praja dkk., 2025). Menurut Rohmah dkk., (2025) Scratch menawarkan wadah komunitas global yang mendorong pengguna untuk bekerja sama dan bertukar proyek, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan mendukung interaksi sosial dalam pembelajaran. Jadi, Scratch berfungsi sebagai media belajar interaktif untuk membuat proyek kreatif sambil memahami logika pemrograman, sekaligus menyediakan komunitas global untuk berkolaborasi dan berbagi.

Fabel merupakan jenis cerita naratif yang umumnya menghadirkan tokoh hewan yang bertingkah laku dan berbicara layaknya manusia. Cerita ini menyampaikan pesan moral yang biasanya disampaikan secara jelas pada bagian akhir (Harapah, 2023). Selain itu, Hoerudin (2023) mengemukakan bahwa fabel adalah cerita yang menghadirkan tokoh-tokoh berupa hewan yang digambarkan berperilaku seperti manusia. Dalam buku fabel, biasanya terdapat ilustrasi hewan dengan berbagai warna yang membuat cerita lebih menarik. Fabel adalah kisah yang menggambarkan kehidupan para hewan yang bertindak dan berperilaku layaknya manusia (Megawati dkk., 2020). Jadi, Fabel adalah cerita naratif yang menampilkan tokoh-tokoh berupa binatang yang berperilaku, berpikir, dan berbicara seperti manusia. Cerita ini biasanya mengandung pesan atau pelajaran moral, yang sering kali disampaikan secara jelas di akhir cerita.

Manfaat mempelajari fabel adalah untuk mengembangkan empati melalui tokoh hewan (Rohmah, 2023). Di sisi lain, menurut Permana (2008) Fabel memiliki manfaat untuk merilekskan pikiran anak dari kejenuhan. Selain itu, fabel memiliki manfaat untuk memberikan hiburan sambil menyampaikan pelajaran (Ummah & Saputra, 2025). Jadi, manfaat mempelajari fabel adalah untuk mengembangkan kepekaan emosional anak sekaligus memberikan hiburan yang menyenangkan, karena melalui tokoh hewan cerita mampu menyampaikan pelajaran moral dengan cara yang ringan dan menyegarkan pikiran.

Ridhyalira, Akhyaruddin & Larlen (2022) mengemukakan bahwa fabel memiliki ciri-ciri yaitu tokohnya hewan yang berperilaku seperti manusia dapat berbicara, berpikir, dan bertindak. Selain itu, fabel juga memiliki ciri-ciri yaitu menggunakan bahasa yang mudah dan komunikatif, cocok untuk anak-anak (Sitorus dkk., 2025). Disisi lain, ciri-ciri fabel salah satunya adalah penggunaan tema yang umumnya berkaitan dengan kehidupan sosial (Dian, 2023). Jadi, ciri-ciri Fabel adalah cerita dengan tokoh hewan yang bertingkah seperti manusia, menggunakan bahasa

sederhana dan komunikatif, serta biasanya bertema sosial dan mengandung pesan moral.

Sekolah dasar berperan sebagai tahap pendidikan formal permulaan yang menyediakan pembelajaran dasar bagi anak-anak berumur 6–12 tahun (Latifah, 2017). Selain itu, menurut Baydowi & Alkhalani (2024) sekolah dasar adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pembelajaran dasar mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sekolah dasar adalah lingkungan sosial tempat anak belajar berinteraksi, bekerja sama, dan memahami kehidupan bermasyarakat (Kurniawan, 2025). Jadi, sekolah dasar merupakan pendidikan awal yang memberi dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sekaligus menjadi lingkungan sosial bagi anak untuk belajar berinteraksi.

Selain itu, sekolah dasar memiliki tujuan yaitu membekali siswa dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung, literasi, numerasi, dan pengetahuan umum sebagai dasar untuk belajar lebih lanjut (Angga & Iskandar, 2020). Sekolah dasar bertujuan membangun kemandirian dan kemampuan berpikir (Ali, 2022). Disisi lain, menurut Utari & Muadin (2023) Di sekolah dasar, salah satu tujuannya adalah menumbuhkan sikap moral, termasuk kejujuran, disiplin, tanggung jawab, tata krama, kerja keras, dan penghargaan terhadap orang lain. Jadi, tujuan sekolah dasar yaitu membekali siswa dengan kemampuan dasar, mengembangkan kemandirian berpikir, serta menanamkan nilai-nilai moral.

Sekolah dasar berperan sebagai lembaga pembelajaran dan menyediakan lingkungan belajar yang terstruktur (Hidayatillah, Wahdian & Misbahudholam, 2022). Selain itu, menurut Hidayat (2024) Sekolah dasar berperan menciptakan suasana aman, nyaman, serta ramah anak, sekaligus menjaga keselamatan fisik dan emosional siswa selama berada di sekolah. Sekolah dasar menjadi jembatan antara anak dan lingkungan masyarakat melalui kegiatan seperti kunjungan, kerja kelompok, kegiatan budaya, dan interaksi dengan komunitas sekitar (Nursamsi & Jumardi, 2022). Jadi, Secara umum, sekolah dasar berperan menyediakan pembelajaran yang terstruktur, menciptakan lingkungan yang aman dan ramah anak, serta menjadi jembatan bagi siswa untuk mengenal dan berinteraksi dengan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut Yuliani & Banjarnahor (2021) suatu metode penelitian yang berfokus pada penciptaan atau penyempurnaan suatu produk, kemudian melakukan pengujian untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut digunakan. 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 "PeFa" di Scratch untuk simulasi awal.

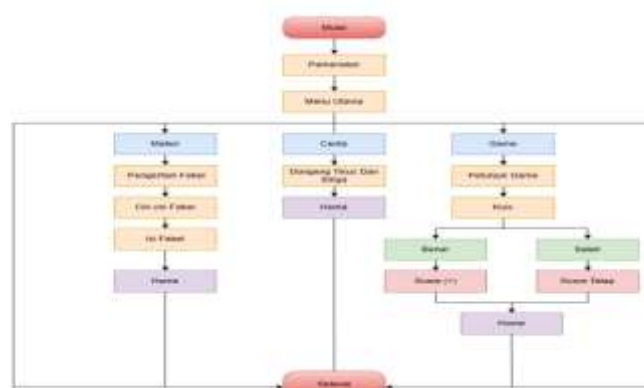
Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: 1) transkripsi dan familiarisasi dengan data, 2) pengodean data (*coding*) untuk mengidentifikasi pola 3) kategorisasi tema-tema desain yang muncul, 4) interpretasi makna dari setiap tema. Teknik validasi desain mencakup kepraktisan dengan indikator kemudahan implementasi dan relevansi yang mencakup kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game based learning "PeFa" dapat diuraikan menjadi empat komponeen utama, yaitu 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain. Keempat hal ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Flowchart


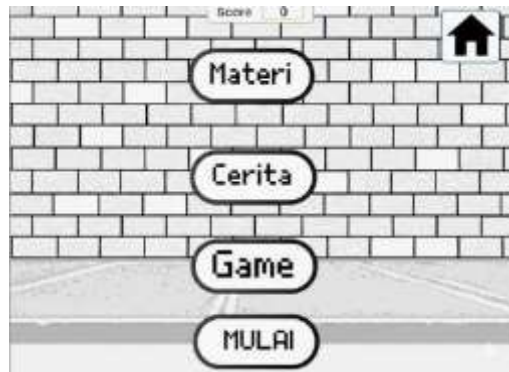
Flowchart yaitu diagram alur yang langkah-langkah atau urutan proses secara visual menggunakan simbol-simbol tertentu (Syamsiah, 2019). Flowchart permainan PeFa menggambarkan alur lengkap game dari halaman awal sampai akhir. Permainan dimulai dari halaman utama yang menunjukkan percakapan antara dua orang. Selanjutnya, ada tombol tiga pilihan, yaitu Materi, Cerita dan Game. Ketika pemain masuk materi, sistem menampilkan penjelasan mengenai materi pengertian fabel, ciri-ciri fabel dan isi fabel. Ketika pemain memilih cerita, sistem menampilkan mengenai dongeng Tikus dan Singa. Ketika pemain masuk game, sistem menampilkan petunjuk game yang telah ditentukan. Lalu, pemain menjawab pertanyaan yang telah ditentukan, Ketika pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, score bertambah dan ketika pemain menjawab pertanyaan salah maka, pemain tidak mendapatkan score.





Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi ini terdapat deskripsi yang dimulai dari halaman utama, menu utama, prototipe, dan desain.

No.	Keterangan	Visual												
1.	<p>Halaman utama</p> <p>Scene ini menampilkan halaman utama yang berisi dialog awal antara dua tokoh yang membahas fabel serta tiga tombol utama</p> <table><tr><th>Fungsi</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>Opening</td><td>Menampilkan pembukaan program berupa dialog dua tokoh</td></tr><tr><td>Animasi</td><td>Balon percakapan muncul satu per satu seperti adegan komik</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Muncul teks dialog serta tiga tombol: <i>Materi</i>, <i>Cerita</i>, dan <i>Game</i></td></tr><tr><td>Background</td><td>Halaman rumah</td></tr><tr><td>Warna teks</td><td>Warna putih</td></tr></table>	Fungsi	Keterangan	Opening	Menampilkan pembukaan program berupa dialog dua tokoh	Animasi	Balon percakapan muncul satu per satu seperti adegan komik	Teks	Muncul teks dialog serta tiga tombol: <i>Materi</i> , <i>Cerita</i> , dan <i>Game</i>	Background	Halaman rumah	Warna teks	Warna putih	
Fungsi	Keterangan													
Opening	Menampilkan pembukaan program berupa dialog dua tokoh													
Animasi	Balon percakapan muncul satu per satu seperti adegan komik													
Teks	Muncul teks dialog serta tiga tombol: <i>Materi</i> , <i>Cerita</i> , dan <i>Game</i>													
Background	Halaman rumah													
Warna teks	Warna putih													
2.	<p>Menu materi</p> <p>Scene ini menampilkan penjelasan mengenai pengertian fabel, ciri-ciri fabel, dan isi fabel</p> <table><tr><th>Fungsi</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>Animasi</td><td>Setiap poin materi muncul secara bertahap.</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Berisi pengertian fabel, ciri-ciri, dan isi fabel</td></tr><tr><td>Background</td><td></td></tr><tr><td>Warna teks</td><td>Warna hitam</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol kembali ke Halaman Utama</td></tr></table>	Fungsi	Keterangan	Animasi	Setiap poin materi muncul secara bertahap.	Teks	Berisi pengertian fabel, ciri-ciri, dan isi fabel	Background		Warna teks	Warna hitam	Navigasi	Tombol kembali ke Halaman Utama	
Fungsi	Keterangan													
Animasi	Setiap poin materi muncul secara bertahap.													
Teks	Berisi pengertian fabel, ciri-ciri, dan isi fabel													
Background														
Warna teks	Warna hitam													
Navigasi	Tombol kembali ke Halaman Utama													

3.	<p>Menu cerita</p> <p>Scene ini menampilkan cerita fabel “Tikus dan Singa” dalam bentuk dongeng</p> <table><tr><th>Fungsi</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>Animasi</td><td>Gambar tokoh tikus dan singa muncul bergantian sesuai alur cerita</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Cerita “Tikus dan Singa” ditampilkan dalam beberapa bagian</td></tr><tr><td>Background</td><td>Ilustrasi hutan</td></tr><tr><td>Warna teks</td><td>Warna hitam</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol kembali ke Halaman Utama</td></tr></table>	Fungsi	Keterangan	Animasi	Gambar tokoh tikus dan singa muncul bergantian sesuai alur cerita	Teks	Cerita “Tikus dan Singa” ditampilkan dalam beberapa bagian	Background	Ilustrasi hutan	Warna teks	Warna hitam	Navigasi	Tombol kembali ke Halaman Utama	
Fungsi	Keterangan													
Animasi	Gambar tokoh tikus dan singa muncul bergantian sesuai alur cerita													
Teks	Cerita “Tikus dan Singa” ditampilkan dalam beberapa bagian													
Background	Ilustrasi hutan													
Warna teks	Warna hitam													
Navigasi	Tombol kembali ke Halaman Utama													
4.	<p>Menu game</p> <p>Scene ini menampilkan petunjuk permainan dan pertanyaan kuis tentang fabel</p> <table><tr><th>Fungsi</th><th>Keterangan</th></tr><tr><td>Opening</td><td>Menampilkan petunjuk cara bermain (memilih jawaban)</td></tr><tr><td>Animasi</td><td>Pertanyaan dan pilihan jawaban muncul bergantian</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Pertanyaan kuis tentang fabel; skor tampil di atas layar</td></tr><tr><td>Background</td><td>Papan kayu</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Pilihan jawaban, tombol kembali</td></tr></table>	Fungsi	Keterangan	Opening	Menampilkan petunjuk cara bermain (memilih jawaban)	Animasi	Pertanyaan dan pilihan jawaban muncul bergantian	Teks	Pertanyaan kuis tentang fabel; skor tampil di atas layar	Background	Papan kayu	Navigasi	Pilihan jawaban, tombol kembali	
Fungsi	Keterangan													
Opening	Menampilkan petunjuk cara bermain (memilih jawaban)													
Animasi	Pertanyaan dan pilihan jawaban muncul bergantian													
Teks	Pertanyaan kuis tentang fabel; skor tampil di atas layar													
Background	Papan kayu													
Navigasi	Pilihan jawaban, tombol kembali													

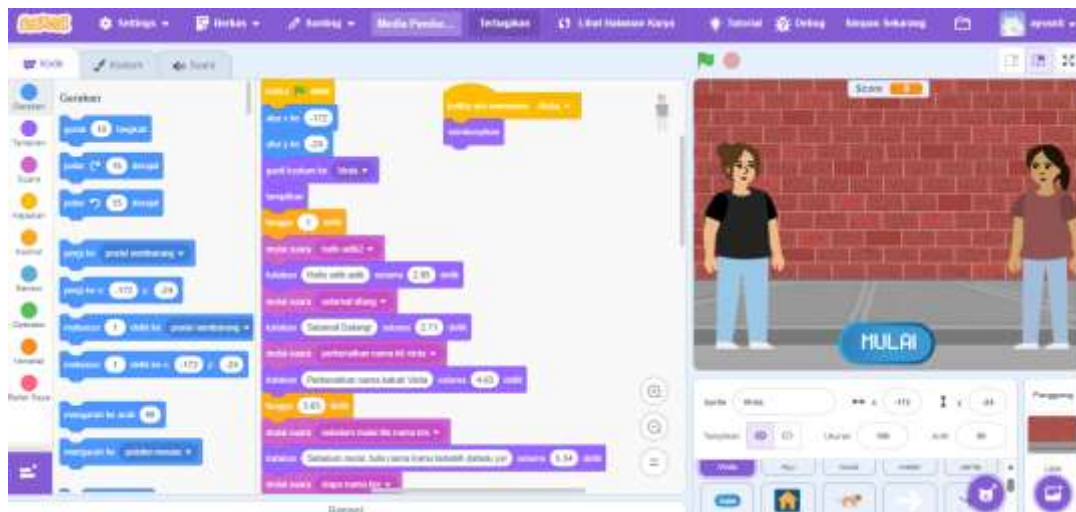
3. Prototipe

Prototipe dalam penelitian ini berupa media pembelajaran fabel berjudul “PeFa” dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep fabel melalui alur interaktif berbasis permainan. Game dimulai dari halaman utama yang kemudian membawa pemain ke menu dengan tiga opsi,

yaitu Materi, Cerita, dan Game. Setelah pemain memilih menu, karakter utama muncul dan memberikan penjelasan singkat mengenai isi materi atau alur cerita yang ditampilkan.

Pada menu Materi, pemain mempelajari pengertian fabel, ciri-ciri, serta unsur-unsur yang terdapat dalam cerita fabel. Pada menu Cerita, ditampilkan kisah “Tikus dan Singa” dalam paragraf singkat disertai ilustrasi sederhana. Sementara itu, pada menu Game, pemain menjawab serangkaian soal yang berkaitan dengan fabel. Pemain harus memilih jawaban yang benar untuk mendapatkan skor, dan setiap soal ditampilkan satu per satu agar pemain dapat memahami isi fabel secara berurutan.

Secara teknis, prototipe dibangun menggunakan sprite tokoh, tombol navigasi, serta elemen teks untuk materi, cerita, dan soal. Sistem broadcast pada Scratch digunakan untuk berpindah antarhalaman, sedangkan blok logika mengatur alur tampilan, pemunculan soal, serta validasi jawaban. Variabel skor digunakan untuk mencatat nilai pemain, dan di akhir permainan sistem memberikan umpan balik singkat mengenai hasil yang dicapai.



Gambar 2. Proses Pembuatan

4. Desain

Desain yang masih diaplikasi dapat dilihat pada tampilan dibawah ini:





Gambar 3. Desain game yang sudah finish dan siap digunakan
<https://scratch.mit.edu/projects/1229561942>

Desain game PeFa berbasis website Scratch yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam memahami alur cerita, mengenali tokoh, serta mengidentifikasi pesan moral dalam fabel (Islam dkk., 2024). Melalui *gameplay* yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan karakter, memilih tindakan, dan mengikuti alur cerita, pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan cara belajar siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman langsung.

Penerapan *Game-Based Learning* pada PeFa selaras dengan pendekatan pembelajaran di Sekolah Dasar yang menekankan pengalaman langsung, aktivitas bermain yang bermakna, serta penguatan literasi dasar. Dengan memanfaatkan fitur Scratch, siswa dapat mengikuti alur cerita, mengambil keputusan sederhana, dan mengamati akibatnya, sehingga pemahaman terhadap isi fabel semakin mendalam.

Pembelajaran berbasis permainan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat (Wibawa dkk., 2021). Selain itu, menurut Hamida & Nurhasanah, (2024) *Game-Based Learning* dapat memperkaya pemahaman,

meningkatkan kemampuan analisis, dan memperluas wawasan siswa terhadap materi pembelajaran. *Game-Based Learning* membuat proses belajar lebih menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran (Hasanah dkk., 2024).

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam Desain "PeFa" berbasis Scratch dimulai dari merancang 1) flowchat 2) storyboard, 3) prototipe, dan 4) desain

REFERENSI

- Afriani, T. (2022). *Membuat game scratch pertamaku*. Jakarta (10270): Bhuana Ilmu Populer kelompok Gramedia.
- Ali, M. (2020). bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918>.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21 - 26. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>.
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D. ., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game-based learning. *CogITo Smart Journal*, 8(2), 385-397. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-39>.
- Barra P Praja, Nur Hikmah, Sinta Wati, & Sigit Raharjo. (2025). Pengembangan Aplikasi Scratch untuk Mendorong Pembelajaran Matematika Kolaboratif di Kelas. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(1), 36-48. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.369>.
- Baydowi, A., & Alkhalani, L. I. (2024). Pendidikan agama Islam di sekolah dasar pengertian dan ruang lingkup. *Naafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 11-18. <https://jurnal.stkip-majenang.ac.id/index.php/naafi/article/view/68>.
- Dian, K. (2023). *Fabel 37 provinsi: Kalimantan Tengah-muncak kuning ingin jadi manusia*. Jakarta (10270): Bhuana ilmu populer.
- Farid, M., & Pramukantoro, J. A. (2013). Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).

- Firgiawan, T. Gultom, M. Prayoga, I. I. & Rahman, T. A. (2024). *Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital*. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Halimah, N. S. & Oktawati, Y. (2023). *Logika Pemrograman Visual & Blok Kode Scratch*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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>.
- Harahap, R. (2023). *Fabel*. Indonesian: GUEPEDIA.
- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202-1214. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i3.8029>.
- Hidayat, P. A., & Kurniawan, M. I. (2024). Membentuk Generasi Pemimpin Toleran: Peran Sekolah dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4824-4830. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4330>.
- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran sekolah melalui kegiatan pembiasaan terintegrasi pembelajaran IPS untuk membangun karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+sekolah+dasar+&btnG=#d=gs_qabs&t=1764569682874&u=%23p%3DEWsBKEYFROsJ.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 1-10. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/alkamil/article/view/405>.
- Indra, S. Sujad, E., & Putra, HP (2025) Evaluasi Dampak Game Based Learning dalam Era Pendidikan Digital Systematic Literature Review. *ARiwayah Jurnal Kependidikan*, 17(1), 1-21 <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v17i1.1843>.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin, I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan aplikasi scratch sebagai alternatif media belajar siswa "z generation" untuk guru-guru sdn 1 labuapi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871-875.

- Japar, M., Maman, H., Rahayu, S. & Djunaidi, D. (2024). *Teknologi baru dalam pembelajaran*. Jakad Media publishing.
- Juliansyah, F. (2024). *HIKMA (hierarki kebutuhan manusia) kartu permainan mengelola kebutuhan dengan kebijakan*. Jawa Barat: CV Mega press Nusantara.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196. <https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>.
- Maimunah, S., & Kusmiyati, K. (2025). Dampak pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPTD SDN Pendabab 3. *Edukasi EltaJurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72-81 <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942>.
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–132. Retrieved from <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1831>.
- Megawati, P., Andriani, N. & Yulia, W. A. (2020). *Fabel Dan legenda*. Indonesia: Guepedia.
- Mulyana, A. (2025). *Critical thinking menuju berargumen logis dan terstruktur*. Jawa Barat: Goresan pena.
- Nursamsi, D. J., & Jumardi, J. (2022). Peran guru dalam menanamkan sikap nasionalisme terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8341-8348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3775>.
- Permana, A. (2008). *The Development of the History of Indonesian Literature [Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia]*. Yogyakarta: EduGorilla Community Pvt. Ltd.
- Praja, B. P., Hikmah, N., Wati, S., & Raharjo, S. (2025). Pengembangan Aplikasi Scratch untuk Mendorong Pembelajaran Matematika Kolaboratif di Kelas. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(1), 36-48. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.369>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

- Puteri, S. N., Farhurohman, O., & Arofah, S. (2024). Pemanfaatan Media Scratch untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematis Siswa SD. *Jurnal Sekolah*, 8(3). <https://pdfs.semanticscholar.org/c506/24e37b60a453f49f0dfd67c2921543da6fe1.pdf>.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jawa Timur: Uwais inspirasi Indonesia.
- Ridhyalira, F., Akhyaruddin, A., & Larlen, L. (2022). Pembelajaran Teks Fabel Berbasis Pendekatan Saintifik di SMP. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1). <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/18320>.
- Rohmah, S. (2023). *Pemanfaatan Media Video Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Bercerita Pada Siswa Kelas VII B MTs As Sahro Kepil Wonosobo Tahun Ajaran 2022/2023*. Wonosobo: Penerbit Adab.
- Rohman, M. S., Saraswati, G. W., Winarsih, N. A. S., Saputra, F. O., Ratmana, D. O., & Nugraha, A. (2025). Penerapan Pelatihan Scratch untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Pemrograman Visual. *Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 109-116. <https://doi.org/10.62951/inovasisosial.v2i3.2021>.
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 72-79. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v2i2.151>.
- Sitorus, E. D. B., Saragih, E. L., & Sitorus, P. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Padlet Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(4), 1616-1628. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i4.1659>.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86-93. <http://dx.doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Ummah, I. & Saputra, E. E. (2025). *Apresiasi Sastra Anak Di Sekolah Dasar Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*,

- 6(1), 116-123.
<https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/index.php/ilmi/article/view/2493>.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
<https://pdfs.semanticscholar.org/5140/af91fbdf6bd29545fb7d0ba5f7215ad57837.pdf>.
- Yatimah, D., Ansori, A., & Suhendi, H.Y., dkk. (2024). *Pemanfaatan platform digital untuk pembelajaran kreatif dan inovatif*. Madiun (63162): CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111-118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.
- Zubaidi, A., Jatmika, A. H., Wedashwara, W., & Mardiyansyah, A. Z. (2021). Pengenalan Algoritma pemrograman menggunakan aplikasi Scratch bagi siswa SD 13 Mataram. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 2(1), 95-102.
<https://doi.org/10.29303/jbegati.v2i1.423>.