



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* "Kabona" berbasis *Scratch* untuk Pembelajaran Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar

Risa Nur Khoiriyah¹, Rosamila Agustina², Cahyo Hasanudin³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
risanurkhoiriyah0903@gmail.com¹, rosamilaagustina0@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id³

abstrak – Kata baku adalah kata yang sesuai kaidah bahasa Indonesia, sedangkan kata tidak baku tidak sesuai kaidah dan sering digunakan secara informal, sehingga siswa Sekolah Dasar sering kesulitan membedakannya dan memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain *Game-Based Learning* Kabona berbasis *Scratch* untuk membantu siswa memahami kata baku dan tidak baku. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (*RnD*) dengan model ADDIE, namun pembahasan difokuskan pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain game Kabona terdiri dari empat komponen utama, yaitu *flowchart*, *storyboard*, prototipe, dan desain. Simpulan penelitian ini adalah bahwa media *Game-Based Learning* Kabona dapat dikembangkan melalui empat tahapan tersebut dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk memahami kata baku dan tidak baku.

Kata kunci – *Game based-learning*, Kata baku, Kata tidak baku, Sekolah dasar, *Scratch*

Abstract – Standard words are words that conform to Indonesian language rules, while non-standard words do not conform to these rules and are often used informally, so elementary school students often have difficulty distinguishing between them and need interesting and interactive learning media. This study aims to develop a *Scratch*-based Kabona Game-Based Learning design to help students understand standard and non-standard words. The research method used is *Research and Development* (*RnD*) with the ADDIE model, but the discussion focuses on the design stage. The results show that the Kabona game design consists of four main components, namely flowcharts, Storyboards, prototypes, and final designs. The conclusion of this study is that the Kabona Game-Based Learning media can be developed through these four stages and is effective as an interactive learning tool for understanding standard and non-standard words.

Keywords – Game-based Learning, Standard words, Non-standard words, Elementary school, *Scratch*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan enam tahun sebelum SMP (Maliki, 2022). Jenjang ini mencakup sekolah reguler dan luar biasa yang berperan dalam pendidikan dasar (Bastian, 2007). Sekolah Dasar juga menjadi tahap awal untuk meningkatkan kecerdasan dan membentuk karakter bangsa (Soro, 2023).

Dengan demikian, Sekolah Dasar menjadi fondasi bagi pendidikan lanjutan serta pembentukan karakter peserta didik.

Sekolah Dasar berperan menyiapkan siswa ke jenjang menengah (Angga & Iskandar, 2022). Pendidikan SD dirancang sesuai tujuan nasional serta perkembangan dan kebutuhan lingkungan siswa (Shobirin, 2016). Pendidikan ini mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu beriman, berakhlak, sehat, terampil, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Nugraha dkk., 2020). Dengan demikian, SD menyiapkan murid untuk jenjang berikutnya sekaligus membentuk pribadi beriman dan bertanggung jawab.

Pendidikan dasar berperan membentuk karakter serta membimbing siswa (Hidayatillah, 2022). Sekolah ini juga mengembangkan potensi siswa secara individu maupun kelompok (Fadhilaturrahmi, 2018). SD memiliki peran penting dalam menyiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan masa depan (Suherman, 2025). Karena itu, pendidikan dasar menjadi tahap krusial untuk membangun karakter, menggali potensi, dan menyiapkan siswa menuju masa depan. Di Sekolah Dasar, siswa mempelajari Bahasa Indonesia termasuk materi kata baku dan tidak baku.

Kata baku adalah kata yang telah distandarisasi dan diterima sebagai patokan oleh masyarakat (Hidayah, 2016). Kata baku merujuk pada kata yang pengucapan dan penulisannya sesuai aturan (Privana dkk., 2021). Menurut Maryaningsih (2023) aturan tersebut menjelaskan bahwa kata yang ditulis sesuai kaidah pedoman EYD digolongkan sebagai kata baku. Dengan demikian, kata baku mengikuti kaidah yang ditetapkan dan diakui masyarakat.

Kata baku memakai kosakata formal, menghindari slang, dan membangun kalimat kompleks (Salliyanti, 2003). Struktur predikat tetap, konstruksi sintesis, netralitas bahasa, dan kepatuhan istilah (Mustakim & Febrina, 2011). Selain itu, Fahrurrozi & Wicaksono (2017) menegaskan pentingnya imbuhan jelas, pelafalan tepat, dan ejaan konsisten. Dengan demikian, bahasa baku ditandai kosakata formal, struktur tepat, kepatuhan pedoman, dan penggunaan konsisten.

Kata baku berperan penting karena menjadi landasan untuk mempelajari kosakata lainnya (Alfiyanti & Umam, 2022). Sari dkk. (2024) menambahkan bahwa kata baku berperan dalam melatih siswa menganalisis dan memperbaiki penggunaan Bahasa Indonesia. Selain itu, kata baku berfungsi mempersatukan penutur atau penulis sebagai bagian dari komunitas bahasa yang sama (Devianty, 2021). Dengan demikian, kata baku memegang peranan penting dalam komunikasi.

Kata tidak baku merupakan kata yang secara pengucapan dan penulisannya tidak memenuhi kaidah standar bahasa Indonesia (Fitri, 2017). Kata tidak baku bersifat fleksibel dan sering menggabungkan bahasa daerah atau asing (Habil & Mulia, 2024). Sehingga, kata tidak baku sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Saputra & Fitri, 2020). Dengan demikian, kata tidak baku tidak mengikuti aturan KBBI dan PUEBI, sering memadukan bahasa daerah atau asing, dan digunakan dalam situasi informal.

Kata tidak baku dipengaruhi bahasa lain, berubah oleh zaman, dan digunakan secara santai (Idawati & Fatimatuzzahra, 2023). Putri (2024) menyatakan bahasa nonbaku tidak mengikuti kaidah, sulit dipahami, dan dipakai dalam situasi tidak formal. Damayanti (2021) menambahkan bahwa kata tidak resmi dipakai sehari-hari,

terpengaruh bahasa luar, dan bentuknya berubah-ubah. Secara umum, kata tidak baku muncul dari penggunaan yang bebas dan tidak terikat aturan.

Kata tidak baku muncul karena pengaruh bahasa daerah dan kurang perhatian penutur (Apyunita, 2025). Ditambah ketidaktahanan penulisan dan kebiasaan salah (Rasuli, 2019). Penggunaan kata tidak baku dapat menghambat komunikasi karena istilahnya tidak dipahami salah satu pihak (Furqan dkk., 2025). Meski memperkuat interaksi sosial, kata tidak baku berpotensi menurunkan mutu bahasa, sehingga pembelajaran lebih efektif melalui *Game-based Learning*.

Game-based Learning adalah pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media belajar (Permana, 2022). *Game-based Learning* juga didefinisikan sebagai metode yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk memahami materi (Juliansyah, 2024). Rahmaniati (2024) menambahkan bahwa metode ini merupakan cara memasukkan unsur permainan dalam proses belajar. *Game-based Learning* adalah strategi yang mengintegrasikan permainan dengan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa.

Game-based Learning membantu untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Wahyudi dkk., 2024). Pemanfaatan media belajar berbasis game membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan mudah memahami materi (Sari & Ahmad, 2022). Sedangkan, menurut Anita dan Ariani (2024) model GBL juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan tiap siswa. GBL efektif untuk meningkatkan motivasi, keterampilan, dan pemahaman siswa.

Game-based Learning menggunakan elemen permainan seperti poin dan level (Prananda dkk., 2024). Sebuah game juga memuat empat unsur utama, yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kontrol (Wahyuning, 2022). Wibawa dkk. (2021) berpendapat bahwa permainan memiliki tantangan sebelum pemain masuk ke tahap berikutnya. Ciri tersebut menunjukkan bahwa *Game-based Learning* dapat memotivasi siswa dan diterapkan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch.

Scratch adalah aplikasi yang memudahkan pembuatan produk digital tanpa bahasa pemrograman kompleks (Sudihartinih, Novita, & Rachmatin, 2021). Scratch juga didefinisikan sebagai bahasa pemrograman visual untuk membuat program dengan gambar dan animasi (Prasti, Rusdi, & Putri, 2022). Scratch merupakan platform khusus untuk anak usia 8–16 tahun agar mudah dipelajari (Zubaidi dkk., 2021). Scratch adalah platform pemrograman sederhana dan interaktif yang cocok untuk pembelajaran anak-anak.

Scratch sangat sesuai sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa sekolah dasar (Khalil & Wardana, 2022). Amalia dan Alrianingrum (2023) berpendapat bahwa aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Scratch dirancang agar menyenangkan, edukatif, dan mudah dipahami penggunanya (Isnaini dkk., 2021). Scratch bermanfaat untuk menunjang pemahaman, keterampilan, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Scratch menggunakan konsep pemrograman seperti variabel, pengulangan, dan percabangan (Anis, Mukti, & Mulyani, 2023). Aplikasi ini berbasis blok visual sehingga siswa dapat membuat program dengan gerakan, suara, atau respons tombol keyboard (Citarsa dkk., 2021). Scratch memungkinkan siswa belajar logika algoritma secara menyenangkan (Rio, Fadli, & Abdiansyah, 2024). Fitur-fitur tersebut menjadikan Scratch platform interaktif yang efektif untuk belajar pemrograman.

Artikel berjudul “*Desain Game-based Learning ‘Kabona’ Berbasis Scratch untuk Pembelajaran Kata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar*” penting ditulis karena siswa SD masih kesulitan memahami kata baku dan tidak baku, sehingga dibutuhkan media belajar yang lebih menarik. Pembelajaran berbasis game di Scratch menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga “Kabona” dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. *Research and Development (RnD)* adalah metode yang dirancang untuk menciptakan produk atau model spesifik yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Mustofa, 2025). 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 “Kabona” 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 kesesuaikan dengan kebutuhan pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *game-based learning* Kabona tersusun atas empat komponen utama, yaitu: 1) *Flowchart*, 2) *Storyboard*, 3) Prototipe, dan 4) Desain. Keempat komponen tersebut memiliki peran masing-masing dalam perancangan game, dan akan dijelaskan secara rinci pada uraian berikut.

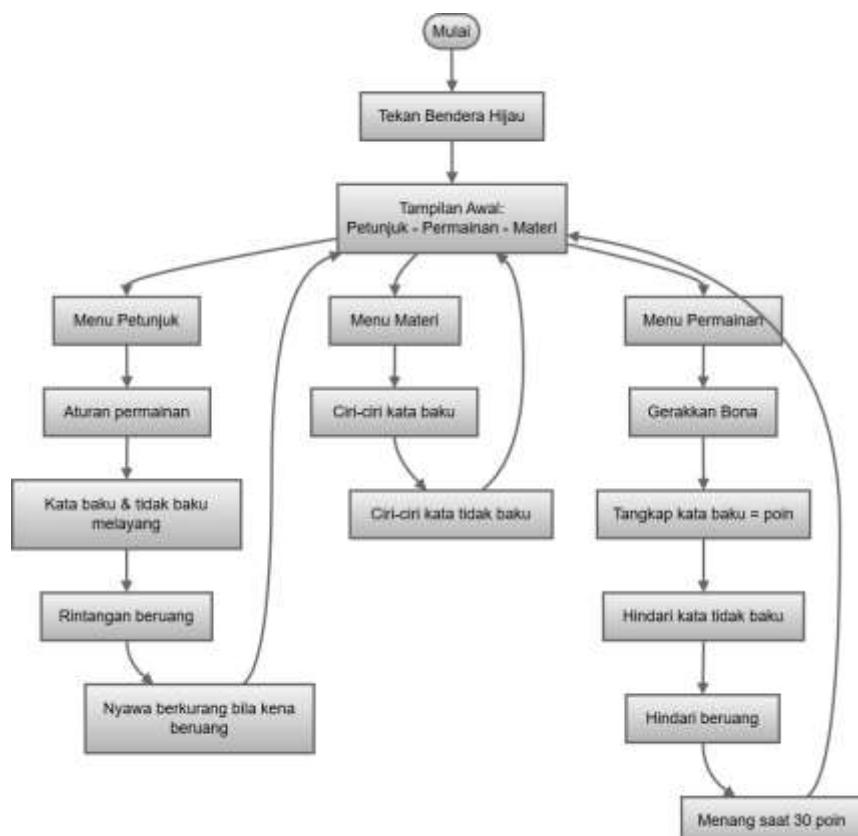
1. *Flowchart*

Flowchart adalah gambaran visual dari langkah atau proses dalam suatu sistem sehingga membantu memahami alur kerja (Listyoningrum, Fenida, & Hamidi, 2023). *Flowchart* game Kabona menunjukkan alur permainan dari halaman awal hingga selesai. Permainan dimulai dari halaman utama dengan tiga menu, yaitu Petunjuk, Materi, dan Mulai Bermain sebagai navigasi utama. Ketiga menu ini memandu pengguna memilih tahap yang ingin diakses. Struktur alur dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

Pemilihan menu Petunjuk menampilkan informasi mengenai cara bermain, cara menggerakkan karakter, serta aturan dasar yang perlu dipahami sebelum memasuki permainan. Tahap ini memberikan gambaran jelas tentang mekanisme permainan, sehingga petunjuk yang ringkas dan visual sangat membantu siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret. Setelah membaca petunjuk, pengguna kembali ke halaman utama untuk melanjutkan ke tahap lain.

Menu Materi membawa pengguna ke tampilan yang berisi penjelasan tentang ciri-ciri kata baku dan tidak baku. Materi ini mendukung tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sehingga game Kabona berfungsi sebagai penguatan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari di kelas. Setelah memahami materi, pengguna kembali ke halaman utama untuk memulai permainan atau meninjau petunjuk.

Menu Mulai Bermain membawa pengguna ke permainan inti, tempat pemain mengendalikan karakter utama. Sistem menampilkan berbagai objek berkaitan dengan kata baku dan tidak baku serta memberikan respons sesuai interaksi pemain. Mekanisme ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain sesuai gaya belajar kinestetik dan visual. Alur yang disusun pada *flowchart* membuat permainan terstruktur, mudah diikuti, dan efektif sebagai media pembelajaran interaktif.



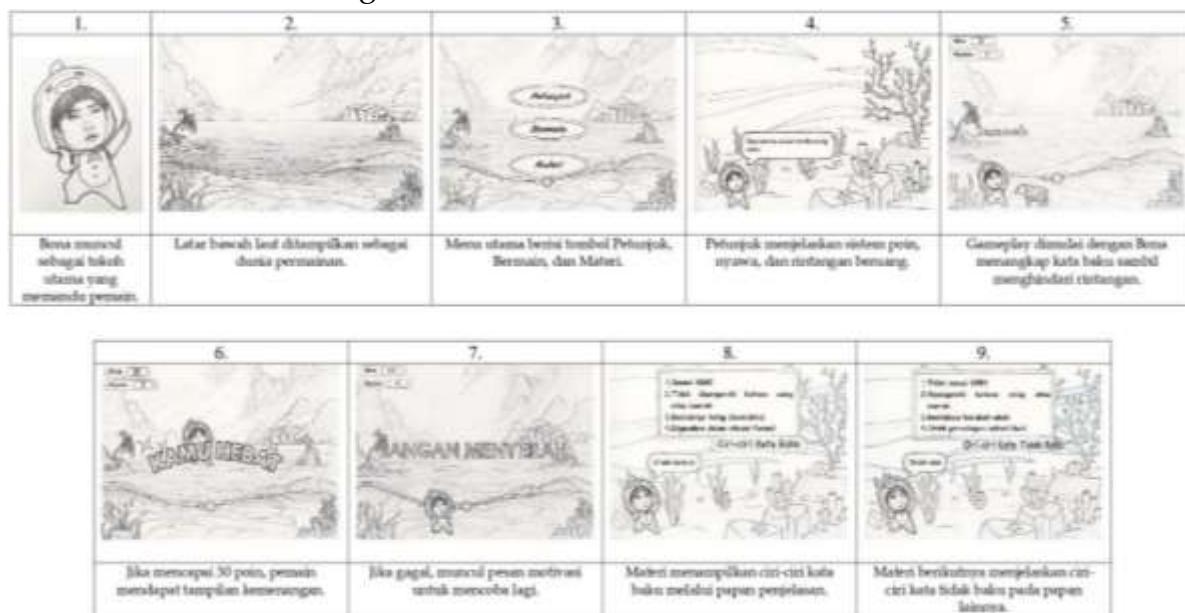
Gambar 1. *Flowchart* game Kabona

2. Storyboard

Storyboard adalah representasi visual dari alur dan tampilan game yang memudahkan penyampaian ide secara sistematis (Janottama dkk., 2024). *Storyboard* Kabona menggambarkan 9 tampilan utama, mulai dari karakter Bona sebagai pendamping pemain hingga latar bawah laut yang menjadi tema visual. Menu Utama terdiri dari tiga tombol: Petunjuk, Bermain, dan Materi. Pilihan Petunjuk menampilkan aturan dasar permainan, seperti menangkap kata baku,

menghindari kata tidak baku, jumlah nyawa, dan rintangan beruang, sedangkan pilihan Bermain menampilkan kata yang melayang, di mana pemain menangkap kata baku untuk poin dan menghindari kata tidak baku atau beruang yang mengurangi nyawa.

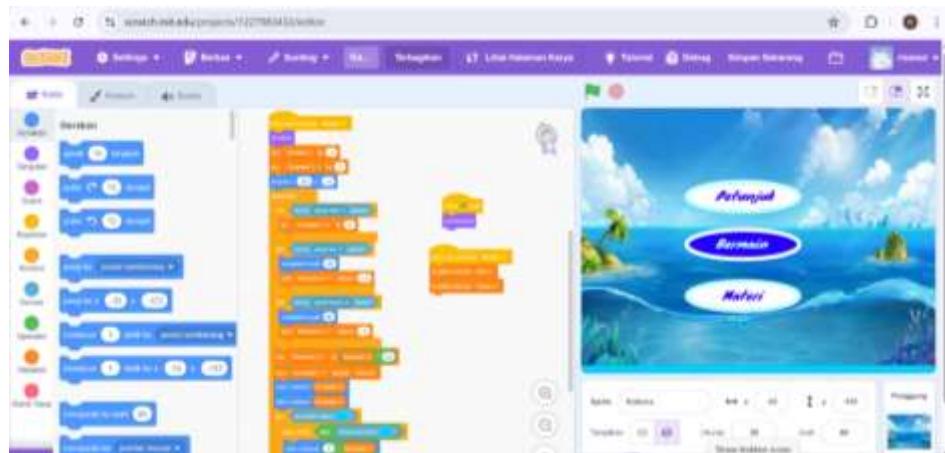
Storyboard juga menampilkan feedback berupa pesan "Kamu Hebat" saat pemain mencapai 30 poin dan "Jangan Menyerah" jika nyawa habis. Menu Materi menampilkan papan ciri-ciri kata baku dan tidak baku, membantu pemain memahami konsep sebelum atau sesudah bermain. Dengan demikian, *Storyboard* memberikan gambaran runtut mengenai alur visual, interaksi pemain, dan fungsi setiap tampilan dalam game Kabona, sehingga mendukung pembelajaran kata baku dan tidak baku bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 2. *Storyboard* game Kabona

3. Prototipe

Prototipe Kabona merupakan rancangan awal game pembelajaran yang masih dalam tahap pengembangan. Tahap ini penting untuk membentuk dasar produk (Shavaroisa, Lutfiah, & Labuda, 2024). Pada tahap ini, struktur utama seperti halaman Petunjuk, Bermain, dan Materi sudah dapat diakses meski tampilannya masih sederhana. Fitur dasar seperti pergerakan Bona, kemunculan kata baku dan tidak baku, serta rintangan beruang telah diterapkan sebagai simulasi permainan. Secara keseluruhan, prototipe ini menjadi gambaran awal konsep Kabona dan dasar untuk penyempurnaan pada tahap desain akhir.



Gambar 3. Prototipe game Kabona

4. Desain

Tahap desain pada media Kabona merupakan penyempurnaan prototipe menjadi bentuk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Tampilan halaman Petunjuk, Bermain, dan Materi dirapikan agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Elemen visual seperti latar bawah laut, karakter Bona, ikon navigasi, dan teks instruksi disusun dengan memperhatikan lima prinsip desain: kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan proporsi (Wulandari, Zuriyah, & Salma, 2021), sehingga tampilan akhir menarik dan mendukung pemahaman siswa.

Tahap desain juga mengutamakan kemudahan penggunaan antarmuka agar media dapat dioperasikan secara intuitif. Penempatan tombol navigasi, indikator skor dan nyawa, serta arah kemunculan objek permainan diatur secara konsisten untuk memudahkan akses fitur. Konten pada halaman Materi disajikan secara sederhana dan runtut agar siswa memahami ciri-ciri kata baku dan tidak baku sebelum berlatih. Perencanaan visual dan struktural ini mengacu pada model pengembangan perangkat desain pembelajaran (Sabrina, Mega, & Utami, 2024). Media pembelajaran *Game-Based Learning* Kabona berbasis Scratch dapat diakses lengkap melalui tautan berikut <https://scratch.mit.edu/projects/1227983432>.



Gambar 4. Desain game Kabona

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media *game-based learning* Kabona, yang dikembangkan pada tahap desain, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran materi kata baku dan tidak baku di Sekolah Dasar. Penyusunan desain Kabona berbasis Scratch dimulai dengan merancang empat komponen utama, yaitu: 1) *flowchart*, 2) *storyboard*, 3) prototipe, dan 4) desain. Keempat komponen tersebut saling terkait dan menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

REFERENSI

- Alfiyanti, Y., & Umam, N. K. (2022). Penerapan kata baku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media APK. Baku vs tidak baku dikelas IV UPT SD Negeri 53 Gresik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 2119-2129. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.528>
- Amalia, R. A., & Alrianingrum, S. (2023). Pengembangan role playing game (RPG) berbasis Scratch sebagai media pembelajaran aktif di SMAN 1 Krian. *Avatara*, 14(1), 1-15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/56447>.
- 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>.
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan game sederhana menggunakan Scratch Programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 320-327. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1.769>.
- 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>.
- Apyunita, D. (2025). *Cerdas berbahasa Indonesia: panduan menulis dan berkomunikasi*. Banyumas: Penerbit Wawasan Ilmu.
- Bastian, I. (2007). *Akuntansi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Erlangga.
- Citarsa, I., Satiawan, I., Suksmadana, I., Wiryajati, I., & Nababan, S. (2021). Pengenalan aplikasi edukasi pemrograman komputer Scratch kepada siswa kelas IV SDSN Model Mataram. *Jurnal Bakti Nusa*, 2(2), 72-81. <https://doi.org/10.29303/baktinusa.v2i2.29>.
- Damayanti, D. (2021). *Mandiri belajar tematik SD/MI kelas 6 semester 1*. Indonesia: Bmedia.

- Devianty, R. (2021). Penggunaan kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 121-132. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1136>.
- Fadhibahturrahmi, F. (2018). Lingkungan belajar efektif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 61-69. <https://www.neliti.com/publications/278060/lingkungan-belajar-efektif-bagi-siswa-sekilah-dasar#cite>.
- Fahrurrozi, F & Wicaksono, A. (2017). *Sekilas tentang bahasa indonesia (revisi)*. Indonesia: Garudhawaca.
- Fitri, D. (2017). *Pedoman Kata Baku dan Tidak Baku*. Jakarta Selatan, Indonesia: PT Kawahmedia.
- Furqan, I., Siallagan, L., Pahlevi, S., Hasibuan, A. S., Husni, M. R., & Aritonang, T. S. (2025). Analisis kesalahan penggunaan kata tidak baku dalam skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(1), 17-22. <https://jipipi.org/index.php/jipipi/article/view/26/32>.
- Habil, I., & Mulia, R. (2024). Sosialisasi penggunaan kata baku dan tidak baku untuk meningkatkan kemampuan peserta didik SMA katolik budi dharma. *Almuhi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 72-80. <https://doi.org/10.63821/ajpkm.v4i1.334>.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. Indonesia: Garudhawaca.
- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran sekolah melalui kegiatan pembiasaan terintegrasi pembelajaran IPS untuk membangun karakteristik siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3784>.
- Idawati, & Fatimatuzzahra. (2023). Pengaruh aktivitas generasi muda terhadap penggunaan kata baku dan tidak baku pada pembelajaran bahasa indonesia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 393 - 403. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.710>.
- 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*, 5(1), 871-875. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6554>.
- Janottama, I. P. A., Pageh Wibawa, A., Putra Adnyana Yasa, G. P., Indira, W., Artha, I. G. A. B., Kusuma, G. L. A., Mahajaya Pramayasa, I. M. H. P., Wiwana, I. P. A., Krisna Prabu, A. A. B., & Swandi, I. M. D. (2024). Pengabdian masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar: "Menggambar Storyboard Komik

Anak-Anak". *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 81-89. <https://doi.org/10.59997/awjpm.v3i2.4356>.

Juliansyah, F. (2024). *HIKMA (Hierarki kebutuhan manusia) Kartu permainan mengelola kebutuhan dengan bijaksana*. Sumedang, Indonesia: CV. Mega Press Nusantara.

Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher order thinking skill siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121-130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>.

Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100-112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>.

Maliki, M. (2022). *Bimbingan konseling di sekolah dasar*. Indonesia: PT Republik Media Kreatif.

Maryaningsih, R. (2023). Analisis kesalahan siswa dalam menulis kata baku dan tidak baku padamata pelajaran bahasa indonesia. *MEMACE: Jurnal Linguistik, Pendidikan Bahasa Indonesia, Dan Asing*, 1(2), 55-59. <https://doi.org/10.55681/memace.v1i2.947>.

Mustakim, M. & Febrina, L. (2011). Cerdas berbahasa indonesia sesuai EYD. Depok, Indonesia: Penerbit Plus.

Mustofa. M. A. (2025). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan Rnd. YPAD Penerbit, 2(1). 4-5. Retrieved from <https://jurnal.yayasanpad.org/index.php/ypadbook/article/view/466>.

Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. C., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A. & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Indonesia: EDU PUBLISHER.

Permana, N. S. (2022). Game-based Learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.

Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, ., Aristanto, ., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.

Prasti, D., Rusdi, M. I., & Putri, I. K. (2022). Coding for kids. *Abdimas Langkanae*, 2(2), 170-180. <https://doi.org/10.53769/jpm.v2i2.84>.

Privana, E. O., Setyawan, A. & Citrawati, T. (2021). *Identifikasi kesalahan siswa dalam menulis kata baku dan tidak baku pada mata pelajaran bahasa Indonesia*. *Jurnal*

Pendidikan Bahasa. 11(1), 22-25.
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/312>.

Putri, A. (2024). *Analisis bahasa baku dan non baku oleh konten creator di aplikasi tiktok*. Indonesia: Argopuro.

Rahmaniati, R. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ponorogo, Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia.

Rasuli, R. (2019). Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi kata baku dan tidak baku dengan media flash card pada siswa kelas VI SDN Semaye tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 1-7.
<https://ejourna.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>.

Rio, R., Fadli, M., & Abdiansyah, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMP Kota Lubuklinggau. *Madaniya*, 5(4), 2319-2327.
<https://doi.org/10.53696/27214834.1036>.

Sabrina, N. S., Sya, M. F., & Utami, I. I. S. (2024). Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5203-5211. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13092>.

Salliyanti, S. (2003). *Analisis bahasa baku dan nonbaku dalam bahasa indonesia*, Medan, Indonesia: USU Digital Library.

Saputra, N., & Fitri, N. A. (2020). *Teori dan Aplikasi Bahasa Indonesia*. Indonesia: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Sari, D. K., Simarmata, G. L., Giawa, S. J., Khairani, S., & Wihelmina, Y. (2024). Kurangnya Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Kata Baku dan Kata Tidak Baku di Kelas VI SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 7.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.540>.

Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022). Game-based Learning : Media edutainment matematika untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sekolah dasar. *SENADA*, 5, 99-106. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/649>.

Shavaroisa, N. A., Lutfiah, D., & Labuda, F. (2024). Pengembangan prototype untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah perencanaan dan pengembangan produk. *Indonesian Journal of Industrial Engineering and Management*, 1(1), 21-29.
<https://ijm.stt.web.id/index.php/IJM/article/view/3/3>.

Shobirin, M. (2016). *Konsep dan implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar*, Yogyakarta. Indonesia: Penerbit Deepublish.

Soro, S.H., Yudianto, Y., Rhamdani, N., Defauzi, P., & Erawan, R. D. T., (2023). *Supervisi pendidikan implementasi supervisi di satuan-satuan sendidikan*. Lombok Tengah: Penerbit P4I.

Suandi, I. N. (2024). *Keterampilan menganalisis kesalahan berbahasa: modal menjadikan guru bahasa indonesia sebagai polisi Bahasa, dokter bahasa, dan hakim bahasa*. Indonesia: PT. RajaGrafindo Persada – Rajawali Pers.

Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain media pembelajaran matematika topik luas daerah segitiga menggunakan aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1390–1398. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.643>.

Suherman, S & Adiputra, D., K. (2025). *Manajemen pembelajaran pada sekolah dasar dan Pendidikan non formal*. Indonesia: Goresan Pena.

Wahyudi, M. N. A., Kristanto, M. V. A., & Andini, R. F. D. (2024). Transformasi pendidikan vokasi melalui Game-based Learning: Studi literatur. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v2i01.1610>.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan Game-based Learning . *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>.

Wibawa, A. C. P., Muntaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based Learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

Wulandari, E. A., Zuriyah, Z., & Salma, I. R. (2021). Analisis visual batik bermotif ukir jepara menggunakan lima prinsip desain. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, 3(1), A.11 1–10. <https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/view/101>.

Zubaidi, A., Jatmika, A. H., Wedashwara, W., & Mardiansyah, A. Z. (2021). Pengenalan algoritma pemrograman menggunakan aplikasi Scratch bagi siswa SD 13 Mataram. *JBegawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 2(1), 95–102. <https://doi.org/10.53769/jpm.v2i2.84>.