



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 "KaBuCha" berbasis Scratch untuk meningkatkan Pemahaman Kata Baku pada Anak Sekolah Dasar

Retno Pangestu Novitasari¹(✉), Maya Dwi Puspitasari², Cahyo Hasanudin³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

retnopangestu75@gmail.com¹, mayadwipuspitasari2020@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id³

abstrak— Kata baku merupakan bentuk kata yang penggunaannya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan berpedoman pada Kamus Besar Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain game based learning "KaBuCha" berbasis Scratch guna meningkatkan pemahaman kata baku pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, namun pembahasan difokuskan pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain game "KaBuCha" memuat empat komponen utama, yaitu flowchart, storyboard, rancangan prototipe permainan dan desain. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain game based learning "KaBuCha" dikembangkan melalui empat tahapan utama.

Kata kunci— Anak Sekolah Dasar, Game Based Learning, Kata Baku, Scratch.

Abstract— Standard words are words that are used in accordance with Indonesian language rules and are based on the Kamus Besar Bahasa Indonesia (Great Dictionary of the Indonesian Language). This study aims to develop a Scratch-based game-based learning design called "KaBuCha" to improve elementary school students' understanding of 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 of the study show that the "KaBuCha" game design contains four main components, namely flowcharts, storyboards, game prototype designs, and designs. The conclusion of this study is that the "KaBuCha" game-based learning design was developed through four main stages.

Keywords— Elementary School Children, Game Based Learning, Standard Vocabulary, Scratch.

PENDAHULUAN

Kata baku adalah kata yang penulisan dan penggunannya telah sesuai dengan kaidah serta ejaan bahasa Indonesia yang benar, dan acuannya berasal dari sumber resmi (Damayanti dkk., 2021). Selain itu, kata baku merupakan kata yang penulisannya dan penggunaannya sesuai dengan aturan atau kaidah yang bersumber dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Zulaeha dkk., 2024). Sedangkan menurut

Fitriantiwi, Lydea, & Indriani (2020) secara umum, kata baku merupakan kata yang telah disesuaikan dengan aturan penulisan berdasarkan Ejaan Yang Disempurnakan dan banyak memberikan manfaat. Jadi kata baku adalah kata yang penulisan dan penggunannya telah sesuai dengan kaidah serta bersumber dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dan memberikan banyak manfaat.

Manfaat kata baku yaitu, berperan dalam menjaga konsistensi makna serta membuat komunikasi menjadi lebih efektif (Muzaki dkk., 2025). Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan berbahasa sehingga mampu mengenali dan memperbaiki kesalahan yang terjadi saat berkomunikasi (Rohmah & Saniro, 2023). Sedangkan menurut Warni, Hasan, & Tanslio (2024) manfaat lainnya adalah sebagai penanda kewibawaan, kata baku dapat digunakan untuk mencerminkan kepercayaan diri penuturnya. Jadi manfaat kata baku yaitu, berperan dalam menjaga konsistensi makna dan membuat komunikasi jadi lebih efektif, dapat digunakan untuk mencerminkan kepercayaan diri penuturnya. Oleh karena itu, penting untuk memahami karakteristik kata baku.

Karakteristik kata baku yaitu, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, kata baku digunakan dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) (Furqan dkk., 2025). Selain itu, kata baku digunakan dalam situasi formal, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan (Dewi, Darmuki & Fathurohman, 2025). Sedangkan menurut Sibuea, Kiswati, & Riyanti (2024) ragam kata baku memiliki struktur gramatikal yang lengkap dan jelas, mencakup unsur objek, predikat dan subjek baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Jadi karakteristik kata baku yaitu, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan digunakan dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan, digunakan dalam situasi formal, dan memiliki struktur gramatikal yang lengkap dan jelas.

Anak sekolah dasar adalah peserta didik yang tengah menuntut ilmu di tingkat sekolah dasar atau jenjang yang setara (Marsetyaningsih, 2018). Selain itu, anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang berusia 7 sampai 12 tahun yang sedang berada pada fase perkembangan penting dalam aspek, moral, kognitif, fisik serta sosial emosional (Trianingsih, 2018). Sedangkan menurut Fajria & Amelia (2024) anak sekolah dasar yaitu anak yang memiliki fisik lebih tangguh, bersifat mandiri, aktif, dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Jadi anak sekolah dasar adalah peserta didik yang tengah menuntut ilmu di tingkat sekolah dasar yang berusia 7 sampai 12 tahun dan memiliki fisik lebih tangguh, bersifat mandiri dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Ciri-ciri tersebut menjadi bagian dari karakteristik anak sekolah dasar.

Karakteristik anak sekolah dasar yaitu, mereka gemar bermain, aktif bergerak, suka bekerja sama dalam kelompok, serta menyukai kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung (Utomo dkk., 2021). Selain itu, mereka berada pada tahap konkret, yaitu usia 7 hingga 12 tahun, dimana anak belum mampu berpikir secara

abstrak (Parmiti & Rediani, 2022). Sedangkan menurut Muzakki, Fantiro, Arifin & Saputra (2023) mereka suka bermain , gemar bekerja sama dan ingin mencoba langsung hal yang mereka lihat. Jadi karakteristik anak sekolah dasar adalah mereka gemar bermain, aktif bergerak, belum mampu berpikir secara abstrak dan ingin mencoba langsung hal yang mereka lihat. Sifat tersebut berkaitan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar.

Perkembangan anak sekolah dasar yaitu anak-anak mulai memahami arti penting hubungan dengan orang lain dan semakin bergantung pada teman sebaya dalam membentuk identitas sosial mereka (Prawiyogi & Rosalina, 2025). Selain itu, anak mulai menyadari kenyataan di sekelilingnya sehingga belajar bersikap lebih objektif, egonya berkurang, dan ia mulai mampu memahami situasi serta perasaan orang lain, meskipun belum sepenuhnya (Dwiprabowo dkk., 2024). Sedangkan menurut Rafiqa (2024) mereka sudah mampu berpikir secara logis, namun hanya terhadap hal-hal yang bersifat konkret. Jadi perkembangan anak sekolah dasar yaitu anak-anak mulai memahami arti penting hubungan dengan orang lain, mulai menyadari kenyataan di sekelilingnya, dan mampu berpikir secara logis, namun hanya terhadap hal-hal yang bersifat konkret.

Game Based Learning adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan permainan untuk proses belajar dan agar bisa menjadi solusi untuk masalah yang ada (Oviliani, & Susanto, 2024). Selain itu, Game based learning merupakan metode belajar yang mengutamakan peran siswa dengan memanfaatkan permainan digital untuk keperluan Pendidikan (Prasetya, Sakti, & Patmanthara, 2013). Sedangkan menurut Winatha, & Setiawan (2020) Game based learning ialah suatu komponen yang dapat berdiri sendiri yang dimulai dengan permainan dan berakhir pada situasi di mana terdapat kemenangan. Jadi, Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memecahkan masalah dalam proses belajar.

Manfaat Game Based Learning yaitu meningkatkan semangat belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan mendorong imajinasi siswa (Khaerunnisa, 2022). Selain itu, proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Wibawa, dkk., 2021). Sedangkan menurut Ulfia, dkk (2022) manfaat lainnya yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam menangkap, memahami, dan menilai konten pembelajaran. Jadi, Game Based Learning bermanfaat meningkatkan semangat, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Karakteristik Game Based Learning yaitu menarik dan menyenangkan, memberikan tantangan, interaktif dengan umpan balik, serta melibatkan aspek sosial dan Kerjasama (Wibawa dkk., 2021). Selain itu, menjadi salah satu metode pengajaran yang memiliki ciri khas di mana kegiatan belajar dilakukan sambil bermain (Andika dkk., 2025) . Sedangkan menurut Anita & Ariani (2024) salah satu karakteristiknya

ialah menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi, semangat, dan pencapaian pendidikan siswa. Jadi, Game Based Learning memiliki karakter yang menarik dan menggunakan unsur-unsur permainan untuk memperbesar keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Scratch adalah alat yang sangat bermanfaat bagi para pengajar untuk mendukung murid-murid mereka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, melatih logika, dan menghasilkan proyek-proyek inovatif yang menarik (Fitriani, 2024). Sedangkan menurut Iskandar dan Raditya (2017) Scratch merupakan bahasa pemrograman yang mampu menampilkan animasi dan suara, sehingga dengan kita bisa merancang sebuah permainan yang menarik dan interaktif. Selain itu, Scratch adalah alat yang digunakan untuk membuat aplikasi tanpa perlu menulis kode, melainkan dengan menyusun potongan-potongan puzzle, dan mudah dipahami oleh anak-anak serta semua kelompok usia (Adelia & Setiawan, 2022). Jadi, Scratch merupakan alat pemrograman berbasis visual untuk membuat proyek kreatif, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kreativitas, logika, dan proses belajar siswa.

Scratch juga bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung siswa dalam menghadapi tantangan yang rumit dan menambah semangat belajar mereka (Nabilah, 2024). Kemudian, proses pemrograman menggunakan Scratch sering digunakan untuk menciptakan berbagai narasi dalam format gambar atau visual, animasi, permainan sederhana, serta menampilkan suara atau music (Pratama, 2018). Selain itu, Scratch juga dimanfaatkan di luar lingkungan sekolah, terutama oleh orang dewasa seperti guru yang berinteraksi langsung dengan siswa, termasuk di Indonesia (Isnaini, 2021). Jadi, Scratch merupakan alat pembelajaran yang inovatif, meningkatkan semangat belajar, dan banyak dimanfaatkan oleh pelajar serta pendidik.

Karakteristik Scratch yaitu ukurannya kecil jika dibandingkan dengan Bahasa pemograman lainnya serta antarmuka ramah dan sederhana untuk anak-anak (Setiawati, Suweken, & Suparta, 2025). Selanjutnya, kemampuannya untuk menciptakan kualitas pembelajaran media yang sama baiknya dengan aplikasi Flash, tetapi proses pembuatan mediannya lebih sederhana seperti pada pemograman PowerPoint (Shamsuddin & Abdullah, 2023). Sedangkan menurut Ismail dkk (2016) karakteristiknya yaitu Scratch menerapkan metode animasi sehingga siswa bisa menulis program dengan lebih mudah. Jadi, Scratch memiliki ciri sederhana, mudah digunakan anak, dan efektif untuk membuat animasi serta media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian dan Pengembangan (RnD) merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada (Judijanto, dkk., 2024) . 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 "KaBuCha" 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 pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game based learning "KaBuCha" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama, yaitu 1) Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur permainan mulai dari menu awal, proses permainan tangkap kata, perhitungan skor, hingga tampilan umpan balik. 2) Storyboard menjelaskan bentuk tampilan layar, posisi tombol, serta visual objek kata yang muncul selama permainan. 3) Prototipe berbasis Scratch dikembangkan untuk menampilkan mekanisme dasar permainan seperti pergerakan objek, sistem penangkapan, dan pemberian skor. 4) Desain pembelajaran disusun agar game mendukung pemahaman kata baku melalui aktivitas memilih dan mengidentifikasi kata dengan umpan balik langsung. Keempat hal ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Flowchart

Konsep game based learning "KaBuCha" dimulai dari halaman login. Pada halaman login di mana pemain dapat melihat judul game serta petunjuk singkat. Untuk memulai permainan, pemain harus menekan tombol "Mulai". Setelah tombol ditekan, game akan menampilkan kata-kata secara acak yang jatuh dari atas layar.

Pemain kemudian mengendalikan karakter utama bernama Pico menggunakan tombol panah kiri dan kanan pada keyboard, dengan tujuan menangkap kata yang jatuh. Ketika Pico berhasil menangkap sebuah kata, sistem akan memeriksa apakah kata tersebut merupakan kata baku atau tidak baku.

Jika kata yang ditangkap adalah kata baku, maka pemain akan mendapatkan skor. Namun, jika yang ditangkap adalah kata tidak baku, pemain tidak mendapatkan poin atau bisa diberi penalti sesuai aturan

permainan. Sementara itu, apabila kata tidak berhasil ditangkap, maka kata tersebut akan jatuh ke bawah dan hilang.

Selama permainan berlangsung, terdapat penghitung waktu (timer). Ketika waktu belum habis, pemain dapat terus berusaha menangkap kata berikutnya. Namun, jika waktu sudah habis, game akan langsung menampilkan hasil akhir, berupa total skor dan jumlah kata yang berhasil ditangkap dengan benar.

Terakhir, pemain dapat memilih untuk mengulang permainan atau mengakhiri permainan.

Melalui game “Tangkap Kata Baku” ini, kami berharap pemain dapat belajar mengenali dan menggunakan kata baku dalam bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

Storyboard game "KaBuCha" disusun untuk menggambarkan bagaimana alur permainan berjalan dari awal hingga akhir, sehingga pengembangan game dapat mengikuti rancangan visual yang jelas. Storyboard diawali dengan tampilan Menu Utama yang menampilkan judul "KaBuCha", disertai tombol Mulai dan Petunjuk. Tampilan ini berfungsi sebagai pintu masuk bagi pemain dan dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Setelah memilih menu petunjuk, pemain diarahkan menuju Halaman Petunjuk. Pada bagian ini tertulis instruksi singkat mengenai cara bermain, yaitu menangkap kata baku dan menghindari kata tidak baku. Tersedia tombol Kembali agar pemain dapat kembali ke menu utama. Halaman ini memastikan bahwa pemain memahami tujuan permainan dan aturan yang berlaku sebelum memulai aktivitas inti.

Storyboard kemudian menggambarkan tampilan permainan inti, yaitu area di mana proses pembelajaran berlangsung. Bagian atas layar menunjukkan indikator waktu dan skor, sedangkan kata-kata baku dan tidak baku muncul dari bagian atas dan bergerak ke bawah. Di bagian bawah terdapat keranjang yang digerakkan pemain untuk menangkap kata. Desain visual ini menunjukkan bahwa gameplay bersifat interaktif dan menuntut pemain untuk mengambil keputusan cepat, sehingga mendukung pembelajaran melalui aktivitas langsung.

Untuk memberikan penguatan selama bermain, storyboard juga menampilkan tampilan umpan balik. Ketika pemain berhasil menangkap kata baku, muncul tulisan "Benar!" yang menandakan tindakan yang tepat. Sebaliknya, saat pemain menangkap kata tidak baku, muncul tampilan "Salah!". Kehadiran umpan balik ini penting dalam konteks game based learning karena memberikan respons cepat yang membantu pemain memperbaiki kesalahan dan memahami konsep kata baku secara bertahap.

Pada bagian akhir permainan, storyboard memperlihatkan Halaman Hasil Akhir. Tampilan ini menyajikan skor total yang diperoleh pemain setelah waktu habis. Dua pilihan disediakan, yaitu Ulangi Permainan untuk mencoba kembali atau Kembali ke Menu untuk kembali ke tampilan utama. Bagian ini berfungsi sebagai evaluasi bagi pemain sekaligus penutup alur permainan secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, storyboard yang disusun memberikan gambaran runtut mengenai interaksi pengguna, tampilan visual, serta mekanisme permainan dalam "KaBuCha". Rancangan ini memastikan bahwa setiap bagian permainan mendukung tujuan utama, yaitu membantu siswa

mengenali dan memahami kata baku melalui pengalaman bermain yang sederhana, interaktif, dan mudah diikuti.



Gambar 2. Sketsa Storyboard

3. Prototipe

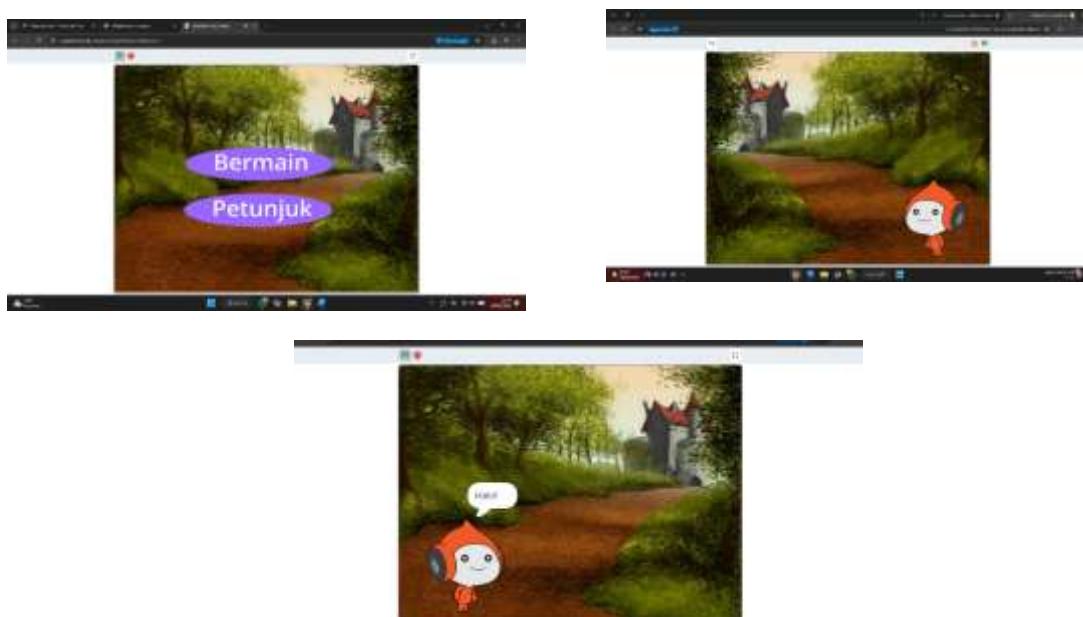
Prototipe yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game edukasi berbasis Scratch dengan judul "KaBuCha". Game ini dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar meningkatkan pemahaman kata baku melalui mekanisme permainan sederhana. Dalam prototipe ini, pemain mengendalikan sprite yang bergerak secara horizontal untuk menangkap kata baku dan menghindari kata tidak baku yang jatuh dari bagian atas layar.

Prototipe memuat beberapa fitur inti, antara lain bank kata berisi pasangan kata baku dan tidak baku, aturan penilaian (poin positif untuk kata baku dan penalti untuk kata tidak baku), serta umpan balik instan melalui perubahan ekspresi karakter dan efek suara. Sistem permainan juga dilengkapi level kesulitan yang meningkat berdasarkan skor, sehingga pemain menghadapi tantangan yang bertahap.

Secara teknis, prototipe dibangun menggunakan sprite pemain, sprite kata dengan sistem kloning, variabel skor dan waktu, serta blok logika untuk mengatur jatuhnya kata, deteksi tabrakan, dan perhitungan nilai. Pada akhir permainan, sistem menampilkan skor akhir beserta umpan balik singkat kepada pemain. Rancangan ini menunjukkan bahwa Scratch dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diadaptasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar pada siswa sekolah dasar.

**Gambar 3.** Proses Pembuatan

Desain

**Gambar 4.** Yang sudah finish dan siap digunakan

Desain media pembelajaran berbasis game dalam penelitian ini disusun untuk mendukung peningkatan pemahaman kata baku melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pengembangan game "KaBuCha" merujuk pada prinsip bahwa pembelajaran dengan media digital dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik dan mudah diakses.

Dari perspektif desain permainan, rancangan game ini mengacu pada konsep permainan edukatif sebagaimana dijelaskan oleh Hidayat (2019), yaitu permainan yang mengandung aturan, tujuan, tantangan, dan umpan balik yang dapat menstimulasi proses berpikir peserta didik. Dalam game ini, aturan dibuat sederhana,

pemain menangkap kata baku dan menghindari kata tidak baku, disertai sistem poin sebagai bentuk umpan balik langsung. Umpan balik ini mendukung proses belajar karena memberikan penguatan terhadap tindakan yang benar.

Selain itu, desain permainan mengakomodasi prinsip pembelajaran behavioristik, terutama pada aspek reinforcement. Menurut Uno (2012), pembelajaran yang memberikan penguatan langsung dapat membentuk perilaku yang diharapkan melalui stimulus yang berulang. Dalam konteks game ini, poin, efek suara, dan perubahan ekspresi karakter berfungsi sebagai penguatan untuk membantu siswa mengingat bentuk kata baku dengan lebih cepat.

Dengan demikian, desain "KaBuCha" dibangun dengan memadukan teori media pembelajaran, teori permainan edukatif, dan prinsip penguatan behavioristik. Kombinasi ini memungkinkan game berfungsi tidak hanya sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang terstruktur, efektif, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam menyusun Desain Game Based Learning "KaBuCha" berbasis Scrtch dimulai dari merancang 1) flowchart 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Adelia, A., & Setiawan, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Game Untuk Siswa Sma Santa Maria 1 Cirebon Menggunakan Aplikasi Scratch. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 129-135. <https://doi.org/10.36257/apts.v5i1.3741>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799-812. <https://jurnaldidaktika.org/contents>
- 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://anthor.org/index.php/anthor>
- Aulia, S., et al. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning*, 4(3), 205-214. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v4i3.13128>
- Damayanti, D., dkk. (2021). *Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 6 Semester 1*. Jakarta, Indonesia: Bmedia.
- Dewi, A., Darmuki, A., & Fathurohman, I. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Baku dalam Karangan Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 309-314. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27010>.

Dwiprabowo, R., Herianingtyas, N. L.R., Agustin, N. D., dkk. (2024). *Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta, Indonesia: Publica Indonesia Utama.

Fajria, L., & Amelia, N. (2024). *Intensitas Penggunaan Gadget Pengaruhnya pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah*,. Indramayu, Indonesia: Penerbit Adab.

Fitriani, F. (2024). Studi literatur : Penggunaan Software Matematika Scratch terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa tingkat Sekolah Dasar. 2(3). <https://pdfs.semanticscholar.org/c506/24e37b60a453f49f0dfd67c2921543da6fe1.pdf>

Fitriantiwi, W., Lydea, R., & Indriani, I. (2020). *aEsai Penerapan Ejaan Bahasa Indonesia*. Bogor, Indonesia: Guepedia.

Furqan, I., Siallagan, L., Pahlevi, S., dkk. (2025). Aanalisis 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://doi.org/10.31004/nphz0v08>.

Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama "matahari di sebuah jalan kecil" karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.

Hidayat, R. (2019). Desain dan Pemanfaatan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.

<https://pdfs.semanticscholar.org/e1f2/f93b77522baf953367f18c28736e4f4d24c6.pdf>

Ismail, A., Hayati, M., Yatim, M., Sahabudin,N.A., Zuhaidah, N. & Zain, M. (2016). Keupayaan Murid Sekolah Rendah Mempelajari dan Menerokai Bahasa Pengaturcaraan Visual Capability of Primary School Pupils in Learning and Exploring Visual Programing Language. *Journal of ICT in Education*.3: 2289-7844. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i6.429>

Isnaini, M. (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. <https://doi.org/10.47134/emergent.v1i4.37>

Judijanto., dkk. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi, Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Khaerunnisa, K., Latiri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516-520. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

Marsetyaningsih, H. (2018). *Kegemaran Membaca Anak dan Prestasi Belajar*. Sukoharjo, Indonesia: Sang Surya Media.

Muzaki, A., Hilaliyah, H., Chadis, C., Rohmah, L. U., & Aulia, R. M. (2025). Implementasi Penggunaan Kata Baku di TBM TPQ Al-Hidayah Kota Depok. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 2270-2277. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.1909>.

Muzakki, A., Fantiro, F. A., Arifin, B., Saputra, S. Y. (2023). *BUKU AJAR KAJIAN PENJAS SD*. Sigi, Indonesia: Feniks Muda Sejahtera.

Nabilah et al., 2024). Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., & Nur, N. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1975– 1986. <https://pdfs.semanticscholar.org/c506/24e37b60a453f49f0dfd67c2921543da6fe1.pdf>

Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12(81-95). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

Parmiti, D. P., & Rediani, N. (2022). *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. Depok, Indonesia: PT. Raja Grafindo Persada.

Prasetya, D.D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). *Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. TEKNO, 2(20), 45-50.

Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Pratama, A. (2018). Pengaruh Pengajaran Pemrograman Animasi melalui Aplikasi Scratch pada Kemampuan Pemecahan Masalah. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.31331/joined.v1i1.61>

Prawiyogi, A. G., & Rosalina, A. (2025). *Deep Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung, Indonesia: INDONESIA EMAS GROUP.

Rafiqah, S. (2024). *Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia di Sekolah Dasar*. Aceh, Indonesia: SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS.

Redy, W, K., & Made D, S, I. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>

Rohmah, F. A., & Saniro, R. K. K. (2023). Penguasaan Bahasa Baku Bahasa Indonesia dalam Lingkungan Mahasiswa Asrama Universitas Andalas Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 8-9. <https://doi.org/10.37630/jpb.v13i1.1438>.

- Setiawati, D. A. O., Suweken, G., & Suparta, I. N. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Transformasi Geometri Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics Berbantuan Scratch Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(4), 1945-1965. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i4.7681>
- Shamsuddin, N. S., & Abdullah, A. H. (2023). Pengajaran dan Pembelajaran Konsep Matematik Menggunakan Perisian Aplikasi Scratch: Kajian Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(12). <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i12.2639>
- Sibuea, P., Kiswati, A. D., & Riyanti, D. (2024). Analisis Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Media Sosial. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(4), 284-293. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.837>.
- Trianingsih, R. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual Sekolah Dasar Abad 21*. Banyuwangi, Indonesia: LPPM IAI Ibrahimy Genteng Press.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Uno, H. B. (2012). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, P., Amaliyah, A., Zubaidah., dkk. (2021). *Buku Ajar Pendidikan Karakter Anak SD/MI*. Yogyakarta, Indonesia: Zahir Publishing.
- Warni, M. S., Hasan, S. M., & Tansliova, L. (2024). Penggunaan Kata Tidak Baku dalam Penyampaian Konsep Geografi di Media Sosial: (Studi Kasus: Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan). *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(3), 84-95. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i3.676>.
- 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>
- 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>

Zulaeha, I., Malik, A., Permana.Y. A., Sulistiani, E., dkk. (2024). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. Semarang, Indonesia: Penerbit Cahya Ghani Recovery.