



**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 MerLetter dengan Website Scratch pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini**

M. Bagas Septianto<sup>1(✉)</sup>, Ahmad Farid Yulianto<sup>2</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[bagas07092006@gmail.com](mailto:bagas07092006@gmail.com), [faridyulianto005@gmail.com](mailto:faridyulianto005@gmail.com),

[cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)

**abstrak**—Huruf adalah lambang bunyi (fonem) atau suara yang digunakan untuk menuliskan kata-kata dalam suatu bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain game based learning “Merlatter” berbasis Scratch guna meningkatkan ketrampilan menyimak dan pengetahuan huruf pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, namun pembahasan difokuskan pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DESAIN game “Merlatter” memuat empat komponen utama, yaitu flowchart, storyboard, rancangan prototipe permainan dan desain. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain game based learning “Merlatter” dikembangkan melalui empat tahapan utama

**Kata kunci**—Game based-learning, Scratch, Ketrampilan menyimak, Anak usia dini

**Abstract**—A letter is a symbol of sound (phoneme) or voice used to write words in a language. This study aims to develop the design of a Scratch-based game-based learning, "Merlatter," to improve listening skills and knowledge of letters in early childhood. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, but the discussion is focused on the design phase. The results show that the DESIGN of the "Merlatter" game contains four main components: a flowchart, a storyboard, the game prototype plan, and the design. The conclusion of this study is that the design of the game-based learning "Merlatter" was developed through four main stages.

**Keywords**— Game-based learning, Scratch, Listening skills, Early childhood

### **PENDAHULUAN**

Menurut NAEYC dalam Zaini & Dewi (2017), anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada jenjang pendidikan PAUD hingga awal sekolah dasar, dengan rentang usia 0–8 tahun. Selain itu, anak usia dini digambarkan sebagai individu dengan potensi khas yang perlu dikembangkan, memiliki karakter aktif, serta rasa ingin tahu yang tinggi (Dewi, 2024). Pandangan lain menyebutkan bahwa masa ini dikenal sebagai masa keemasan (golden age) karena anak mengalami perkembangan pesat yang memerlukan perhatian dan layanan pendidikan yang lebih terarah dibandingkan jenjang lainnya (Suhendro, 2020).

Dengan demikian, anak usia dini adalah individu yang berada pada fase perkembangan penting dan membutuhkan dukungan pendidikan khusus untuk mengoptimalkan seluruh potensinya.

Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolis, kemampuan memecahkan masalah, serta daya ingat yang kuat, meskipun masih berpikir secara konkret dan cenderung egosentris (Hidayati, 2020). Pendapat lain menegaskan bahwa perkembangan bahasa pada anak berlangsung sangat cepat, ditandai dengan semakin bertambahnya kosakata, meningkatnya pemahaman, serta berkembangnya kemampuan komunikasi (Suryadi & Rahmawati, 2019). Selain itu, anak juga mengalami pertumbuhan fisik yang pesat, termasuk perkembangan motorik kasar seperti berlari dan motorik halus seperti menggambar (Susanto, 2020). Jadi, anak usia dini memiliki daya ingat yang baik, kemampuan awal dalam memecahkan masalah, serta mengalami pertumbuhan yang signifikan.

Pertumbuhan pesat tersebut dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Fitri (2020) menyatakan bahwa faktor internal dalam diri anak merupakan penentu utama arah perkembangan moralitasnya, sementara faktor eksternal seperti lingkungan turut memberikan pengaruh. Selain itu, menurut Batinah, Meiranny, & Arisanti (2022), kemampuan anak dalam berinteraksi dipengaruhi oleh penggunaan gadget, hubungan dengan teman sebaya, serta pola asuh orang tua. Sementara itu, Balqis (2021) menegaskan bahwa agama dan budaya juga memiliki peran penting dalam pembentukan kemampuan penyesuaian diri individu. Dengan demikian, perkembangan moral dan sosial anak sangat dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, serta nilai agama dan budaya.

Kemampuan sosial anak dapat ditingkatkan melalui keterampilan menyimak. Quinn dalam Anggraini (2019) mendefinisikan keterampilan menyimak sebagai kemampuan mendengarkan informasi lisan secara aktif dan kreatif. Suedjiatno dalam Pratiwi (2016) menambahkan bahwa menyimak menuntut perhatian penuh agar dapat memahami pesan yang disampaikan pembicara. Menurut Hasriani (2013), menyimak merupakan proses mendengarkan dengan konsentrasi penuh yang melibatkan pemahaman makna, penilaian, hingga pemberian respons terhadap informasi yang diterima. Dengan demikian, keterampilan menyimak dapat dipandang sebagai kemampuan mendengarkan secara fokus dan aktif untuk memperoleh informasi.

Tujuan keterampilan menyimak mencakup kegiatan memperoleh informasi, memahami makna komunikasi, serta menangkap pesan yang ingin disampaikan pembicara (Jatiyasa, 2012). Sabillah dalam Aryani & Rodiyana (2021) menambahkan bahwa tujuan menyimak sangat beragam, seperti untuk belajar, mengevaluasi, menikmati keindahan bunyi bahasa, mengapresiasi, menyampaikan gagasan, hingga memecahkan masalah. Wibowo (2016) juga menegaskan bahwa menyimak dapat bertujuan memperoleh informasi atau menilai pesan yang diterima. Oleh karena itu, menyimak memiliki tujuan yang luas meliputi memperoleh informasi, memahami isi komunikasi, mengapresiasi, mengevaluasi, memecahkan masalah, dan meningkatkan hasil belajar.

Dampak positif dari keterampilan menyimak dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi (Hakim, 2018). Selain itu, kegiatan menyimak terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara

keseluruhan (Rosida & Bangun, 2021). Wahyono, Mashar, & Rahmawati (2021) juga menunjukkan bahwa keterampilan menyimak berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara. Dengan demikian, keterampilan menyimak memberikan dampak positif berupa meningkatnya keterampilan berbicara dan kemampuan berbahasa lainnya.

Menurut Monalisa (2023) Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik. Metode ini menghadirkan unsur permainan dalam proses belajar sehingga dapat menjadi alternatif solusi terhadap berbagai persoalan pembelajaran yang dihadapi pelajar (Putra dkk., 2024). Selain itu menurut Wiranti, Ratnasari & Ariawantara (2021) Game Based Learning juga dipahami sebagai permainan edukatif yang didesain untuk mendukung proses belajar melalui pemberian topik, pengembangan konsep, penguatan pemahaman, serta penjelasan berbagai peristiwa yang membantu siswa menguasai keterampilan sambil tetap menikmati aktivitas bermain. Jadi Game Based Learning yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan serta menghadirkan unsur permainan dalam proses belajar melalui pemberian topik, pengembangan konsep dan penguatan pemahaman dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran berbasis game bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi menjadi lebih mudah diingat (Permana, 2022). Selain itu Septiani (2024) menjelaskan bahwa game-based learning juga ditujukan untuk menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa melalui berbagai jenis permainan, baik permainan daring, aktivitas dengan objek fisik, maupun permainan kelompok. Metode ini juga berperan dalam melatih kemampuan berargumentasi siswa serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan aspek emosional, sosial, dan penalaran selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Maulana & Haidirmadan, 2024). Jadi tujuan dari game-based learning adalah menciptakan proses belajar yang menyenangkan, dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa, dan mengembangkan aspek emosional, sosial, dan penalaran.

Game based learning terbukti memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Putri, Herpratiwi, & Firdaus (2023) menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, penelitian oleh Putra, Julianto, Fusianita, & Hidayati (2023) menemukan bahwa Game Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar ketika permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan memanfaatkan media interaktif. Game Based Learning juga berkontribusi pada penguatan kemampuan berpikir kritis, sebagaimana dijelaskan oleh Nauli dan Masitah (2024) yang melihat bahwa aktivitas permainan mendorong siswa untuk memecahkan masalah dan berdiskusi.

Game Based Learning dapat dikembangkan melalui scratch. Scratch merupakan bahasa pemrograman visual yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten Group di MIT Media Lab dengan dukungan berbagai lembaga pemerintah maupun swasta (Rozady & Koten, 2021). Scratch juga merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana simulasi untuk merancang serta menganalisis konsep pembelajaran melalui tampilan animasi (Chaerunnisa &

Bernard, 2021). Selain itu, Scratch memungkinkan pengguna membuat produk digital tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman yang kompleks (Sudihartinih, Novita, & Rachmatin, 2021). Jadi, Scratch adalah platform pemrograman yang mudah dipelajari, ramah pengguna, dan efektif membantu visualisasi konsep belajar.

Berdasarkan pemahaman dasar tersebut, penggunaan Scratch tidak hanya membantu memahami teknologi, tetapi juga memberikan manfaat pada pengembangan kemampuan berpikir siswa. Menurut Zaidiah, Isnainiyah, & Astriratma (2024), Scratch mampu mengembangkan cara berpikir anak serta menumbuhkan kreativitas mereka dalam proses belajar coding, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif. Selain itu, Scratch melatih kemampuan berpikir logis karena siswa harus memahami urutan perintah agar program dapat berjalan dengan benar (Suryana et al., 2025). Kesimpulannya, Scratch tidak hanya menjadi alat pembuatan animasi, tetapi juga berfungsi sebagai media yang menguatkan kreativitas, pola pikir, dan logika siswa.

Manfaat tersebut semakin diperkuat oleh berbagai kelebihan Scratch yang mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Scratch memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan minat belajar melalui proyek-proyek interaktif yang memberikan pengalaman belajar lebih bermakna (Annisa & Perdana, 2024). Aplikasi ini juga tidak memerlukan instalasi dan tidak membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi, sehingga lebih mudah diakses (Irawan, Kusumah, & Saputri, 2023). Selain itu, lingkungan belajar yang ditawarkan Scratch bersifat menarik dan menyenangkan, yang mendorong keaktifan siswa serta meningkatkan interaksi antarsesama (Putro & Astuti, 2024). Jadi, keunggulan Scratch terletak pada aksesibilitas yang tinggi, desain visual yang menarik, serta kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Keterampilan menyimak merupakan dasar penting bagi perkembangan bahasa anak usia dini, namun sering kali kurang diminati jika diajarkan secara konvensional. Untuk itu, diperlukan media yang lebih menarik, salah satunya melalui game-based learning. Scratch sebagai platform pemrograman visual memungkinkan pembuatan game edukatif yang interaktif, termasuk game MerLetter yang dirancang untuk mengenalkan huruf melalui aktivitas bermain bertema laut. Artikel ini ditulis untuk menjelaskan bagaimana desain game MerLetter dapat menjadi media yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan desain produk baru, menilai efektivitas produk yang sudah tersedia, serta mengembangkan sekaligus menciptakan produk yang lebih baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021). 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 Merlatter di Scratch untuk simulasi awal.

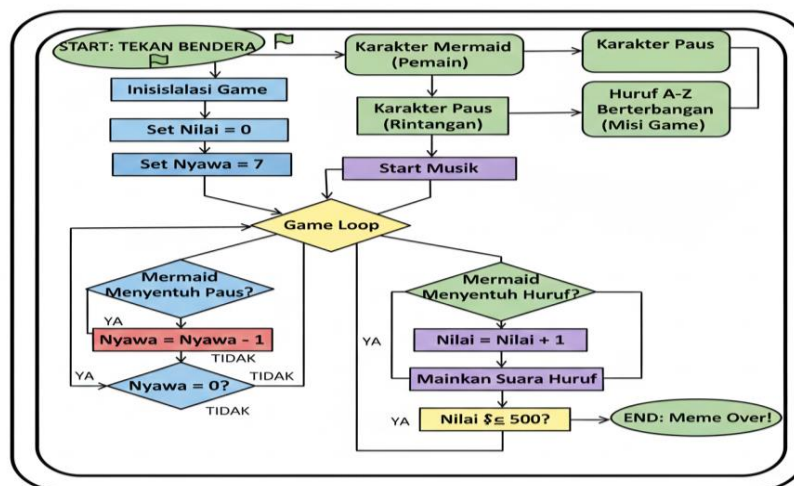
Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: 1) transkripsi dan familiarisasi dengan data, 2) pengodean data (coding) untuk mengidentifikasi pola 3) kategorisasi tema-tema desain yang muncul, 4) interpretasi makna dari setiap tema. Teknik validasi desain mencakup kepraktisan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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Flowchart

Flowchart berikut menggambarkan alur kerja game mulai dari tombol “Mulai”, mekanisme permainan, hingga kondisi menang dan kalah. Dengan flow ini, game dapat berjalan secara terstruktur dan mudah dipahami oleh pemain maupun pengembang.

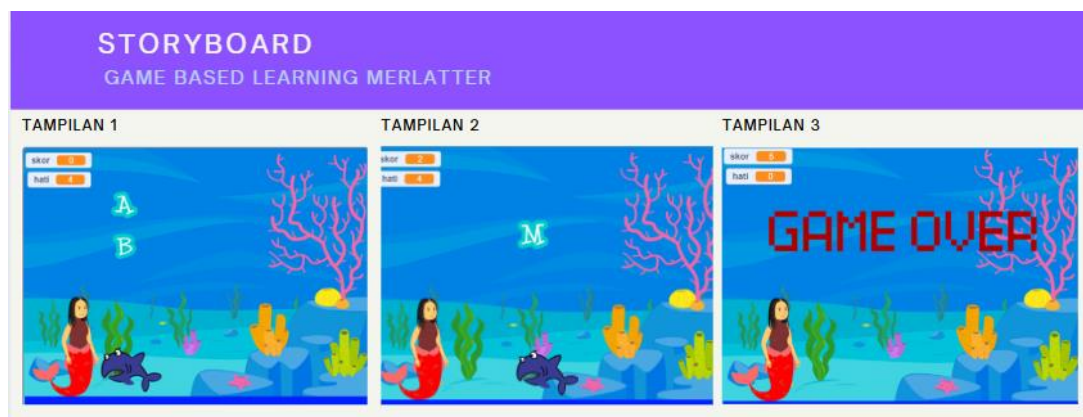
Gambar 1



Game ini dirancang sebagai permainan edukatif yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran. Pemain mengendalikan karakter mermaid untuk menangkap huruf A-Z sambil menghindari rintangan berupa paus. Setiap interaksi dalam game memiliki konsekuensi berbeda, seperti penambahan skor atau berkurangnya nyawa.

### 2. Storyboard

Gambar 1



- **Tampilan 1**

Pada gambar tersebut terlihat tampilan awal dari game *MerLetter* yang disajikan dengan latar belakang bawah laut berwarna biru. Di halaman ini terdapat ilustrasi mermaid sebagai karakter utama yang menjadi ciri khas permainan. Tampilan awal tersebut juga memuat beberapa teks yang berfungsi sebagai instruksi dasar bagi pemain sebelum memulai game. Elemen-elemen pada layar disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh pengguna, khususnya anak usia dini. Secara keseluruhan, halaman ini berperan sebagai pengenalan visual terhadap lingkungan permainan serta memberikan informasi awal bagi pemain mengenai langkah yang harus dilakukan sebelum memasuki gameplay.

- **Tampilan 2**

Dalam permainan ini tersedia huruf-huruf dari A sampai Z yang berterbangan di area permainan. Tugas pemain adalah menggerakkan mermaid untuk menangkap setiap huruf tersebut. Setiap kali mermaid berhasil menyentuh satu huruf, pemain akan mendapatkan tambahan nilai sebesar satu poin. Namun, pemain juga harus berhati-hati karena terdapat paus yang harus dihindari; jika mermaid menyentuh paus, maka hati atau nyawa akan berkurang satu.

Selain itu, selama permainan berlangsung terdapat musik latar yang mengiringi jalannya permainan sehingga suasana menjadi lebih hidup dan menarik bagi anak. Ketika mermaid berhasil menangkap sebuah huruf, game akan mengeluarkan suara pelafalan huruf tersebut. Fitur suara ini dirancang untuk membantu anak dalam mengenal huruf sekaligus meningkatkan keterampilan menyimak, karena anak dapat mendengar dan menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya secara langsung. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga mendukung proses belajar anak secara auditif dan visual.

- **Tampilan 3**

Gambar tersebut menampilkan **tampilan akhir permainan atau layar *Game Over*** pada game *MerLetter*. Pada bagian tengah layar terlihat tulisan “GAME OVER” berwarna merah yang menunjukkan bahwa permainan telah berakhir karena nyawa atau hati pemain telah habis. Di pojok kiri atas masih terlihat indikator permainan, yaitu skor yang menunjukkan nilai akhir pemain dan hati yang bernilai 0, menandakan bahwa pemain sudah tidak memiliki nyawa lagi. Karakter mermaid tetap terlihat di sisi kiri layar dengan latar belakang bawah laut yang sama seperti saat permainan berlangsung, namun seluruh aktivitas permainan telah berhenti. Tampilan *Game Over* ini berfungsi sebagai penutup permainan dan memberikan informasi kepada pemain mengenai pencapaian terakhir mereka sebelum permainan selesai.

### **3. Prototipe**

Prototipe game “Mengetahui Huruf” disusun sebagai bentuk awal media pembelajaran interaktif yang ditujukan untuk membantu anak mengenali huruf melalui kegiatan bermain. Pada tahap ini, tampilan permainan sudah menampilkan karakter putri duyung sebagai tokoh utama yang dapat dikendalikan pemain. Selain itu, terdapat huruf-huruf yang dijatuhkan sebagai objek yang harus dikumpulkan, serta ikan hiu yang berfungsi sebagai rintangan yang harus dihindari. Latar bertema

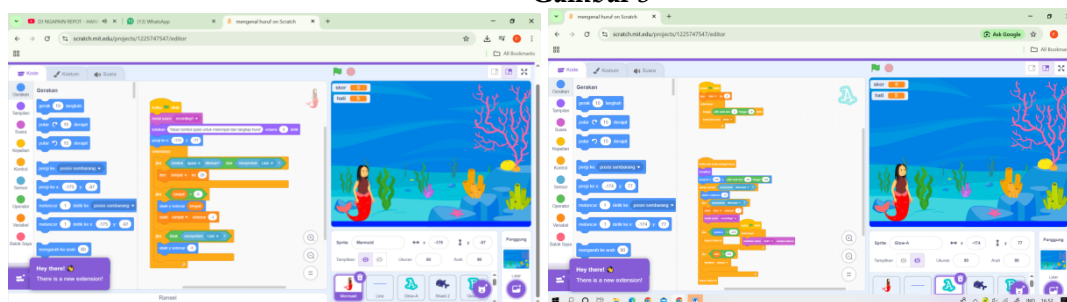
bawah laut digunakan untuk menciptakan suasana permainan yang menarik dan sesuai dengan dunia anak.

Pada bagian atas layar, tersedia indikator skor dan hati (nyawa) yang menggambarkan pencapaian pemain selama permainan berlangsung. Dari aspek pemrograman, karakter putri duyung sudah dapat melompat ketika tombol spasi ditekan. Sementara itu, huruf-huruf muncul secara acak, muncul dari samping, dan menambah skor apabila berhasil disentuh oleh pemain.

Rintangan berupa ikan hiu juga telah diprogram untuk bergerak mendekati karakter utama dan mengurangi jumlah hati ketika terjadi kontak. Selain elemen visual, prototipe ini juga dilengkapi suara mulai dari musik latar hingga efek audio ketika huruf berhasil ditangkap atau saat pemain terkena rintangan.

Secara keseluruhan, prototipe ini sudah menggambarkan alur dasar permainan, interaksi antarobjek, serta mekanisme penghitungan skor dan nyawa. Komponen-komponen tersebut menjadi landasan awal sebelum permainan dikembangkan lebih lanjut pada tahap desain final dan penyempurnaan fitur.

**Gambar 3**



Tampilan prototipe permainan yang menunjukkan susunan awal elemen-elemen game, seperti karakter utama, latar belakang, serta blok kode yang mengatur mekanisme gerak dan instruksi. Prototipe ini berfungsi sebagai rancangan dasar sebelum permainan dikembangkan lebih lanjut menjadi versi final.

Penggunaan prototipe dalam media pembelajaran anak usia dini selaras dengan pendapat Susanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada anak harus didasarkan pada karakteristik perkembangan mereka yang meliputi aspek kognitif, sosial, emosional, serta literasi dini. Dengan demikian, rancangan awal yang diwujudkan melalui prototipe dapat menjadi fasilitator dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai tahap perkembangan anak.

#### **4. Desain**

Tampilan berikut memperlihatkan bentuk permainan yang telah selesai dikembangkan. Pada tahap ini, seluruh elemen yang sebelumnya dirancang mulai dari karakter, latar bawah laut, tombol instruksi, hingga penunjuk skor dan jumlah hati telah disusun secara lebih rapi dan proporsional. Desain ini menunjukkan versi game yang sudah siap digunakan, dengan visual yang jelas serta mekanisme permainan yang telah berfungsi sesuai kebutuhan. Penyusunan tampilan yang lebih matang ini menandai bahwa rancangan awal telah berhasil diwujudkan menjadi media pembelajaran interaktif yang siap diujicobakan kepada pengguna. Gambar berikut memperlihatkan desain game yang sudah siap untuk dimainkan.

Saat permainan dimulai, muncul sebuah kotak dialog berisi instruksi sederhana yang bertuliskan "Tekan tombol spasi untuk melompat dan tangkap

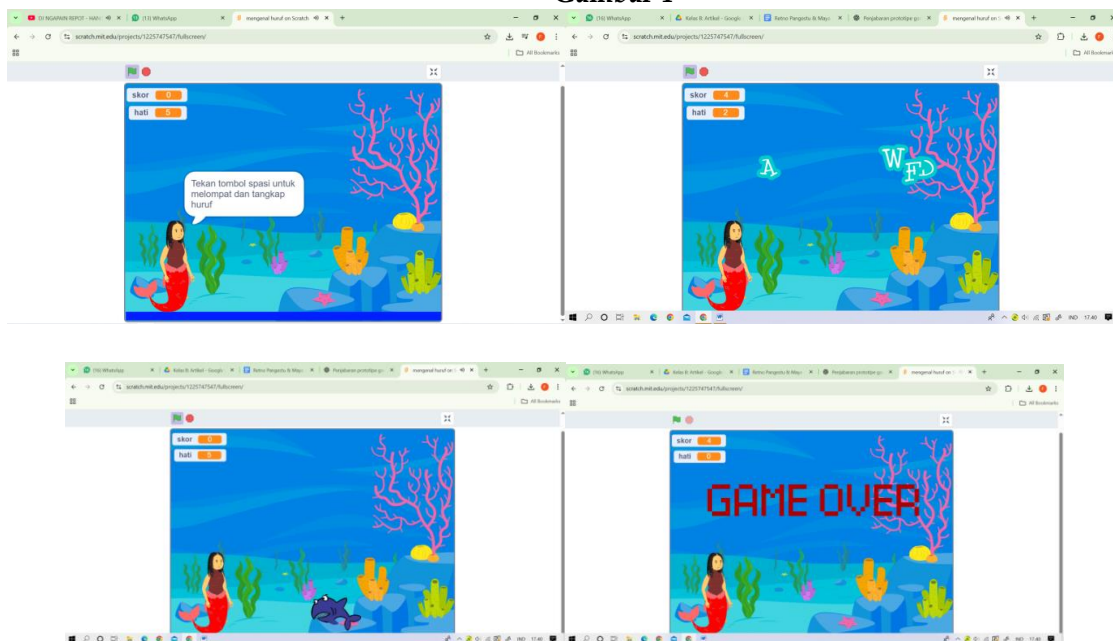


huruf". Fitur ini bertujuan memudahkan pemain memahami mekanisme dasar sebelum permainan berlangsung. Latar belakang menampilkan berbagai elemen khas laut seperti terumbu karang, rumput laut, bintang laut, dan bebatuan yang memberi kesan hidup serta menarik bagi anak-anak sebagai pengguna utama.

Ketika permainan berjalan, huruf-huruf muncul secara acak dari bagian sisi kanan layar menuju ke sisi kiri layar. Huruf-huruf tersebut dibuat dengan warna mencolok dan efek cahaya agar mudah dikenali pemain. Pemain harus melompat untuk menangkap huruf tersebut. Setiap huruf yang berhasil ditangkap akan menambah skor. Sebaliknya, jika pemain tidak berhasil menghindari rintangan berupa hiu (pada desain lengkap), maka jumlah hati akan berkurang. Pola gerakan huruf dan objek lain dirancang untuk membantu melatih fokus visual dan koordinasi tangan-mata anak.

Secara keseluruhan, tampilan visual, instruksi, penempatan elemen, serta bentuk interaksi dalam permainan ini disusun agar mudah digunakan, menarik secara estetika, dan mendukung proses belajar mengenal huruf pada anak usia dini. Desain ini menjadi dasar dalam pengembangan permainan pada tahap implementasi menggunakan Scratch.

**Gambar 4**



Desain permainan yang telah disempurnakan menampilkan tampilan game yang utuh dengan karakter, latar, instruksi, serta indikator skor dan hati yang tersusun lebih rapi. Visual dan alur permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menarik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan menyimak anak usia dini. Melalui instruksi audio maupun tampilan teks sederhana yang harus diikuti anak, gim ini membantu melatih kemampuan mereka dalam memahami perintah, memperhatikan informasi, serta merespons rangsangan secara tepat selama proses bermain.

Pandangan tersebut sejalan dengan Wahab dan Rosnawati (2021) yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus memberikan pengalaman yang aktif serta bermakna bagi anak, termasuk melalui penggunaan media dan strategi yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung. Selaras dengan itu, Utami (2023)



menjelaskan bahwa bermain merupakan bagian penting dari praktik pedagogis pada pendidikan anak usia dini, karena lewat kegiatan bermain anak dapat menumbuhkan kreativitas, memahami berbagai konsep, dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta alami. Oleh sebab itu, desain akhir permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain pada PAUD. Game dapat di akses melalui link berikut: <https://scratch.mit.edu/projects/1225747547>.

## SIMPULAN

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

## REFERENSI

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi keterampilan menyimak terhadap Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30-44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.
- Annisa, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch pada Topik Gerak Parabola. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 29-35. <https://doi.org/10.30822/magneton.v2i1.2991>.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021). Media Audio Visual untuk keterampilan menyimak siswa. In *Prosiding Seminar Nasional PActaendidikan*, 3(3), 266-270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.
- Balqis, R. R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adaptif anak usia dini. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 85-90. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.511>.
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini: Literatur Review. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31-39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1577-1584. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.p%25p>.
- Dewi, I. (2024). *Bimbingan konseling anak usia dini*. Purbalingga, Indonesia: Eureka Media Aksara.
- Fitri, M. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-15. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.
- Hakim, M. N. (2018). Penerapan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa*

- Indonesia, Daerah, dan Asing, 1(2), 189-204.  
<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>.
- Hasriani, H. (2023). Terampil menyimak. Bandung, Indonesia: Indonesia Emas Group.
- Hidayati, N. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini berdasarkan teori Jean Piaget. *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 7(2), 50-62.  
<https://doi.org/10.12345/jpap.7.2.50-6>
- 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>
- Jatiyasa, I. W. (2012). Pengajaran keterampilan menyimak di sekolah dasar. *Lampuyang*, 3(2), 57-67. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuyang.v3i2.132>
- Luthfiah, J., & Wijayanto, A. (2021). Pengaruh dongeng melalui media digital YouTube dan Zoom terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun selama masa pandemi Covid-19 di Tk Negeri Pembina Kota Mojokerto. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 365-377. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3878>
- Maulana, J. M., & Haidirmadan, Z. R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 81-89. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1759>.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh game-based learning mata pelajaran informatika kurikulum merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19-29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>.
- Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Agama Islam. *Kuttab*. <https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2202>.
- Oktavia, W. (2018). Variasi jargon chatting whatsapp grup mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia. *Jurnal Kata*, 2(2), 317-325. <https://doi.org/10.22216/jk.v2i2.3644>.
- 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>.
- Pratiwi, C. P. (2016). Penggunaan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas V SDN Bulak 1 Bendo Magetan. *Jurnal Metamorfosa*, 4(1), 82-92.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/146>.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/eec0/5296fc68d8fc807639c89bcd3da7333f1fb4.pdf>.
- Putra, R. A., Julianto, E. I. C., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata

- Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17591>.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387. <https://dx.doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2023). The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>.
- Putro, Y. T. M. ., & Astuti, R. (2024). Penerapan Scratch dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 1(4), 1- 21. <https://doi.org/10.47134/emergent.v1i4.37>.
- Rosida, S., & Bangun, M. P. (2021). Penerapan Media Kidoodle dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 32-39. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v7i2.85>.
- Rozady, M. P., & Koten, Y. P. (2021). Scratch Sebagai Problem Solving Computational Thinking dalam Kurikulum Prototipe. *Increate-Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi*, 8(1), 11-17. <https://increate.nusanipa.ac.id/index.php/increate>.
- Septiani, T. B. (2024). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Muaddib*, 7(1), 175-185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>.
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain media pembelajaran matematika topik luas daerah segitiga menggunakan aplikasi scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1390-1398. <https://www.researchgate.net/publication/352017764>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal ilmiah tumbuh kembang anak usia dini*, 5(3), 133-140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.
- Suryadi, A., & Rahmawati, L. (2019). Perkembangan sosial-emosional anak usia dini di lingkungan keluarga. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(3), 115-128. <https://doi.org/10.12345/jppaud.5.3.115-128>.
- Suryana, A., Anggraeni, W., Dasmo, M. N., Whindayati, A., Handayani, D., & Yusmaini, S. F. (2025). Pkm Pelatihan Pembelajaran Berbasis Coding dengan Program Scratch Kepada Guru di Sdn Duren Sawit 06 Jakarta Timur. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03), 5601-5612. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/717>.
- Susanto, A. (2020). Perkembangan fisik dan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 33-45. <https://doi.org/10.12345/jppaud.8.1.33-45>.
- Susanto, A. (2019). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Kencana.
- Utami, A. D. (2023). *Pedagogi bermain: Pemahaman teori dan praktik*. Prenadamedia Group.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Media Akademi.

- Wahyono, T., Mashar, R., & Rahmawati, I. Y. (2021). Kegemaran menyimak Channel kisah Islami berdampak positif pada peningkatan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 91-99. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v9i2.4043>.
- Wibowo, M. A. (2016). Penerapan strategi directed listening thinking approach (DLTA) dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(1), 50-58. <https://doi.org/10.21831/jig%20cope.v20i1.10793>.
- Wiranti, D. A., Ratnasari, D., & Ariawantara, P. A. F. (2021). Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform Dengan Optimalisasi Collaborative Governance Di Era New Normal Sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 57-70. <https://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/145>.
- 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>
- Zaidiah, A., Isnainiyah, I. N., & Astriratma, R. (2024). Pelatihan Coding Sederhana Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembangunan Game Pada Scratch Tool. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 8(1), 107-118. <https://doi.org/10.36841/integritas.v8i1.4084>.
- Zaidiah, A., Isnainiyah, I. N., & Astriratma, R. (2024). Pemanfaatan Scratch sebagai media pembelajaran pemrograman berbasis animasi di sekolah dasar. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 178-188. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.469>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/https://doi.org>.