



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 "KUBAIN" dengan Website Scratch untuk Pembelajaran Teks Deskripsi di Sekolah Dasar

Akhbib Fikri Antony Al-Falih¹, Abdulloh Hamam², Cahyo Hasanudin³
^{1,2,3}Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
fikyjr52@gmail.com¹, hamamabdulloh@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id³

abstrak— Dalam era digital, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan banyak cara, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi berbasis Game-Based Learning. Penerapan desain Game-Based Learning pada pembelajaran teks deskripsi di Sekolah Dasar diharapkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran berupa game “KUBAIN” berbasis Scratch guna memudahkan siswa dalam memahami teks deskripsi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, yang pada penelitian ini difokuskan pada tahap desain. Data penelitian berupa teknis pengembangan media pembelajaran yang diperoleh melalui perancangan flowchart, storyboard, dan pembuatan prototipe game. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain Game-Based Learning “KUBAIN” berbasis Scratch dikembangkan melalui empat tahapan, yaitu 1) perancangan flowchart, 2) penyusunan storyboard, 3) pembuatan prototipe, dan 4) desain media. Simpulan penelitian ini adalah bahwa game “KUBAIN” berpotensi menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa memahami materi teks deskripsi secara lebih efektif dan interaktif.

Kata kunci— Game-based learning, scratch, teks deskripsi, sekolah dasar

Abstract— In the digital age, the learning process is carried out in many ways, one of which is through the use of Game-Based Learning technology. The application of Game-Based Learning design in teaching descriptive texts in elementary schools is expected to help students understand the material in a more enjoyable way. This study aims to design a learning medium in the form of a Scratch-based game called “KUBAIN” to help students understand descriptive texts. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, which in this study focuses on the design stage. The research data consists of learning media development techniques obtained through flowchart design, storyboard, and game prototype creation. Data analysis techniques use thematic analysis. The results showed that the Scratch-based “KUBAIN” Game-Based Learning design was developed through four stages, namely 1) flowchart design, 2) storyboard preparation, 3) prototype creation, and 4) media design. The conclusion of this study is that the “KUBAIN” game has the potential to be an alternative learning medium that can help students understand descriptive text material more effectively and interactively.

Keywords— Game-based learning, scratch, descriptive text, elementary school

PENDAHULUAN

Menurut Annuar dkk. (2025), Game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan berbagai elemen permainan untuk meningkatkan

semangat belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Putra dkk. (2024) menjelaskan bahwa Game-Based Learning adalah metode belajar yang menggunakan unsur game untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Selain itu, Coffey (2008) mengatakan, Game-Based Learning merupakan pendekatan yang menkombinasikan materi pendidikan ke sebuah permainan dengan tujuan menarik minat belajar melalui media pembelajaran berbasis game. Jadi, Game-Based Learning dapat disimpulkan sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pendidikan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan efektivitas belajar peserta didik. Selain kita harus mengetahui pengertian Game-Based Learning (GBL) tentunya kita harus tau juga terkait fungsinya.

Fungsi Game-Based Learning Menurut Coffey (2008), Game-Based Learning mampu membuat pemain tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran berbasis game. Selain itu, Putra (2024) menjelaskan bahwa Game-Based Learning berfungsi untuk menunjang proses belajar peserta didik dan diharapkan dapat menjadi solusi dari berbagai masalah dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Sadiyah (2023) menyebutkan bahwa metode ini juga dapat digunakan untuk memperkenalkan tema pembelajaran, memberikan kesempatan memahami konsep yang kompleks, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar, serta menjadi metode baru yang memungkinkan peserta didik berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih aktif. Jadi, Game-Based Learning dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, serta memecahkan tantangan dalam kegiatan pembelajaran. Selain memiliki fungsi, Game-Based Learning juga memiliki manfaat dalam pembelajaran.

Menurut Putra (2024), Game-Based Learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, terutama kemampuan dalam meninjau dan mengevaluasi pengetahuan. Selain itu, Khaerunnisa (2022) menyatakan bahwa metode Game-Based Learning mampu meningkatkan minat belajar dan membuat proses edukasi menjadi lebih menyenangkan, sehingga bisa memotivasi siswa untuk lebih kreatif. Wijaya dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa Game-Based Learning bermanfaat siswa untuk mengikuti kemajuan zaman dan berpartisipasi dalam teknologi. Jadi, Game-Based Learning bukan hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, tetapi juga membantu peserta didik beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta mendorong mereka untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Cara mudah membuat Game-Based Learning adalah dengan menggunakan Website Scratch.

Scratch adalah pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Lab pada Mei 2007 (Iskandar & Raditya, 2017). Selain itu, Hansun (2014) menjelaskan bahwa Scratch adalah pemrograman berbasis visual yang digunakan untuk membuat berbagai proyek lewat penggunaan blok-blok gambar. Wardani dkk. (2022) juga menyatakan bahwa Scratch memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami dan cocok untuk pemula, terutama dalam pembelajaran dasar pemrograman. Jadi, Scratch dapat dipahami sebagai bahasa pemrograman visual yang mudah digunakan, dirancang untuk mempermudah proses belajar pemrograman, serta membantu pengguna(khususnya pemula) mengembangkan kemampuan komputasional

melalui antarmuka yang sederhana dan intuitif. Dari penjelasan ini tentunya Scratch memiliki beberapa fungsi.

Fungsi Scratch yaitu: Scratch didesain untuk mengenalkan konsep dasar pemrograman komputer yang simpel dan dapat dipahami siapa pun dari berbagai latar belakang (Sembiring, 2022). Scratch juga bisa dipakai untuk membuat berbagai jenis proyek seperti aplikasi, animasi, dan permainan (Iskandar & Raditya, 2017). Selain itu, Pratama (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media Scratch mampu membangkitkan kemampuan kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan numeriknya dengan lebih baik. Jadi, Scratch merupakan media pembelajaran pemrograman yang sederhana, fleksibel, dan interaktif, yang tidak hanya membantu memperkenalkan konsep dasar pemrograman, tetapi juga mendorong kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan mengaplikasikan Scratch sebagai media pembelajaran tentunya akan berdampak positif. Karena, Scratch memiliki banyak manfaat.

Permatasari (2018) mengidentifikasi bahwa penggunaan Scratch mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan Scratch memberikan dampak positif terhadap peningkatan output belajar siswa. Korkmaz (2016) juga menjalankan penelitian yang bertujuan agar tahu pengaruh game berbasis Scratch terhadap sikap dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran pemrograman. Selain itu, Fitriani & Yahfizham (2024) menyatakan bahwa Scratch membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, melatih kemampuan penalaran, dan mendorong mereka untuk membuat proyek-proyek baru yang menarik. Jadi, Scratch terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat sikap positif, serta kemampuan berpikir kreatif dan penalaran dalam pembelajaran pemrograman. Pembelajaran atau materi yang bisa di terapkan di Scratch misalnya materi tentang teks deskripsi.

Menurut Kosasih (2006), Teks deskripsi adalah karangan yang menjelaskan suatu objek secara rinci sehingga pembaca seakan-akan dapat melihat langsung objek yang dimaksud. Menurut Mahsun (2014), teks deskripsi bertujuan untuk menggambarkan suatu objek atau benda secara jelas berdasarkan ciri fisiknya. Selain itu, Permanasari (2017) menyatakan bahwa teks deskriptif merupakan tulisan yang melukiskan objek tertentu sehingga pembaca atau pendengar seakan-akan dapat melihat objek tersebut secara nyata, meskipun belum pernah menyaksikannya sendiri. Jadi, teks deskripsi dapat dipahami sebagai jenis teks yang bertujuan menggambarkan suatu objek secara jelas dan rinci agar pembaca mampu membayangkan atau merasakan objek tersebut seolah-olah melihatnya secara langsung. Mengajarkan materi teks deskripsi pada anak sekolah dasar itu sangat penting berdasarkan fungsinya.

Menurut Ariyana dkk. (2020), teks deskripsi yang jika dikemas dengan baik, hal ini dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. melalui rangsangan audio, visual, maupun audio-visual. Amrolani (2014) menjelaskan bahwa Pemahaman peserta didik terhadap objek yang akan ditulis dapat terbentuk melalui kegiatan menggambarkan hal-hal yang dapat dilihat dan didengar secara langsung. Selain itu, Karto (2019) menyatakan bahwa teks deskripsi berfungsi menggambarkan

suatu objek secara jelas dan rinci sehingga pembaca seakan-akan dapat merasakan apa yang disampaikan penulis. Jadi, teks deskripsi dapat dikatakan sebagai bentuk tulisan yang tidak hanya menggambarkan objek secara detail, tetapi juga mampu menstimulasi pemahaman dan pemikiran kritis pembaca melalui penggambaran yang hidup, jelas, dan mudah dibayangkan. Karena teks deskripsi memiliki struktur.

Menurut Nova (2017), struktur teks deskripsi pada dasarnya tidak berbeda jauh dari teks lainnya, hanya saja bagian pembuka, isi, dan penutupnya memiliki ciri khas tersendiri. Ekasari (2020) menjelaskan bahwa struktur teks deskripsi terdiri dari tiga unsur utama, yaitu identifikasi, klasifikasi, dan bagian deskripsi. Identifikasi berisi penentuan identitas atau objek yang akan dideskripsikan, klasifikasi merupakan pengelompokan objek sesuai standar atau kaidah tertentu, sedangkan bagian deskripsi berisi gambaran rinci mengenai objek tersebut. Sementara itu, (Priyatni dalam Ramdani, 2022) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi meliputi judul, kalimat topik, dan deskripsi. Jadi, struktur teks deskripsi dapat disimpulkan sebagai susunan yang memuat pengenalan objek, pengelompokan atau penjelasan awal, serta uraian rinci mengenai objek tersebut sehingga pembaca dapat memahami dan membayangkan objek secara jelas. Materi teks deskripsi umumnya di ajarkan pada anak sekolah dasar.

Menurut Suharjo dalam Kurniawan (2015), Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang memberikan layanan belajar selama enam tahun bagi anak-anak berusia 6–12 tahun. Angga & Iskandar (2022) juga menyatakan bahwa Sekolah Dasar (SD) adalah bagian dari lembaga pendidikan formal. Selain itu, Fitriana & Ridlwan (2021) menjelaskan bahwa Sekolah Dasar merupakan tahap lanjutan dari jenjang pendidikan sebelumnya, yaitu kelompok bermain, PAUD, dan taman kanak-kanak. Jadi, Sekolah Dasar dapat dipahami sebagai jenjang pendidikan formal dasar yang diperuntukkan bagi anak usia 6–12 tahun, menjadi tahap lanjutan setelah pendidikan anak usia dini, serta berfungsi sebagai fondasi awal dalam pembentukan kemampuan akademik dan sosial siswa. Karena sekolah dasar adalah untuk anak-anak guru juga harus memahami ciri-ciri siswa sekolah dasar.

Menurut Angga & Iskandar (2022), Sekolah Dasar menyelenggarakan pendidikan mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Ariyanto dkk. dalam Yuliandra dkk. (2020) menyatakan bahwa bermain merupakan karakter alami siswa sekolah dasar, sehingga aktivitas tersebut perlu dilakukan oleh peserta didik. Nugraheni dan Supena dalam Yuliandra dkk. (2020) juga menegaskan bahwa pada jenjang sekolah dasar, siswa seharusnya memperoleh lebih banyak kesempatan untuk bermain dan bergerak dibandingkan hanya berdiam diri, karena aktivitas bermain memiliki fungsi penting dalam perkembangan anak. Jadi, ciri-ciri siswa sekolah dasar adalah bahwa mereka masih berada pada tahap perkembangan anak-anak yang gemar bermain. Aktivitas bermain sendiri memiliki dampak positif, tidak hanya memberikan rasa bahagia, tetapi juga membantu mengembangkan berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, keterampilan motorik halus, dan keterampilan motorik kasar. Dari penjelasan-penjelasan sekolah dasar tersebut. sekolah dasar sangat penting karena sekolah dasar memiliki tujuan penyelenggaraan yang baik.

Menurut Angga & Iskandar (2022), Tujuan penyelenggaraan Sekolah Dasar adalah mempersiapkan lulusan agar mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah. Selain itu, Suharjo dalam Kurniawan (2015) menyatakan bahwa

pendidikan di sekolah dasar bertujuan membimbing pertumbuhan jasmani dan rohani siswa, mengembangkan bakat dan minat, serta membekali pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang berguna. Fitriana & Ridlwan (2021) juga menambahkan bahwa peserta didik diarahkan agar mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, baik dari segi ide maupun perilaku. Jadi, tujuan sekolah dasar tidak hanya mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, tetapi juga membentuk perkembangan fisik, mental, pengetahuan, dan sikap mereka, sehingga mampu berkembang menjadi individu yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

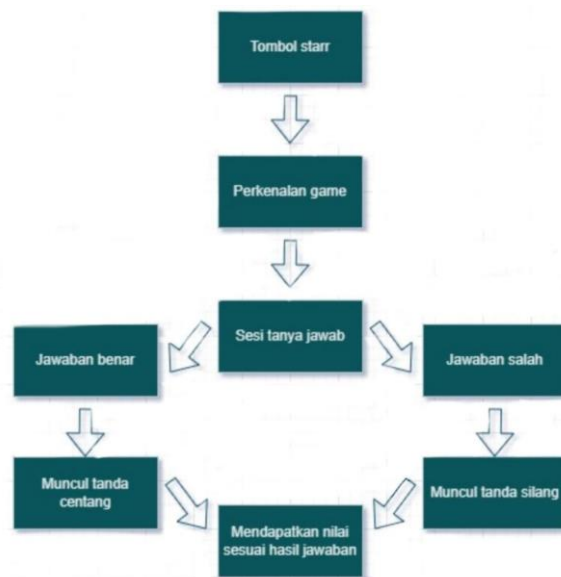
Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Menurut Okpatrioka (2023), penelitian Research and Development (RnD) merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian ini, berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan dapat dicari solusinya sehingga mampu mengembangkan dan menerapkan inovasi dalam praktik pembelajaran. Penelitian RnD, yang juga dikenal sebagai penelitian riset dan pengembangan (*litbang*), menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan pembaruan dalam bidang pendidikan. 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 “KUBAIN” 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

1. Flowchart



Konsep game “KUBAIN” dimulai dari tombol start atau bendera hijau pada halaman awal, Setelah tombol Start Game ditekan, pemain disambut oleh karakter yang akan memandu cara bermain dan akan kebersamai dalam mengerjakan kuis tersebut. Setelah itu karakter guru tersebut akan meminta untuk mengisi nama pemain dan mengajukan pertanyaan sudah siap atau belum. Setelah di jawab maka game akan segera di mulai dengan menampilkan soal pertama. Setelah selesai menjawab soal pertama, tampilan dalam game tersebut akan menampilkan tanda jika dalam menjawabnya benar atau salah, Jika benar game akan menampilkan tanda centang dan jika salah akan menampilkan tanda silang. Setelah pemain menjawab semua soal maka akan terlihat pada akhir tampilan game pemberian nilai/score untuk semua jawaban. Ketika jawaban benar semua maka nilainya akan tertera 100poin namun jika ada yang salah maka 1 kesalahan tersebut nilainya di kurangi 20 poin. Setelah muncul pemberitahuan nilai maka tandannya game telah berakhir.

2. Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi ini terdapat deskripsi sebagai berikut:

No. 1

Halaman utama

Scene ini menampilkan halaman utama yang berisi judul dan identitas program.

| Fungsi | Keterangan |
|------------|-----------------------------|
| Kode masuk | Petunjuk untuk memulai kuis |
| Teks | Nama aplikasi program kuis |

| | |
|------------|-------------------------------------------------------------|
| | "KUBAIN (Kuis Bahasa Indonesia)" |
| Background | Latar ruang kelas sebagai representasi suasana pembelajaran |
| Warna teks | Biru dan putih |

No. 2

Menu Utama

| | |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Fungsi | Keterangan |
| Animasi | Karakter guru yang terdapat di area permainan kuis |
| Teks menu | Teks instruksi dan pertanyaan kuis muncul secara jelas agar mudah dipahami |
| Background | Latar ruang kelas dengan papan tulis |
| Warna teks | Hitam dan biru |
| Navigasi | Pemain mengetik jawaban dan menekan enter |
| Indikator Status | Tanda centang hijau dan silang merah |
| Avatar Pemain | Nama pemain ditampilkan selama permainan |

3.Prototype

Prototype adalah teknik analisis dan perancangan yang memungkinkan pengguna terlibat langsung dalam menentukan kebutuhan serta merancang sistem yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan tersebut (Sari & Batubara dalam Sari dkk., 2023).

1.Start

Pada tampilan pertama terdapat tombol bergambar bendera hijau, bendera hijau tersebut fungsinya sebagai tombol start atau tombol mulai untuk memulai permainan. Disitu juga di tampilkan karakter berbaju biru yang di sebut dengan guru. Selanjutnya adalah menekan tombol hijau, Setelah tombol hijau itu di tekan, pemain akan di arahkan untuk mengisi nama dan sedikit komunikasi ringan dengan guru tersebut.



2.Sesi tanya jawab

Pada tahap ini pemain sudah memasuki tahap sesi tanya jawab dengan guru tersebut, guru tersebut akan menanyakan soal-soal terkait teks deskripsi yang harus di kerjakan oleh pemain. Ketika pemain sudah menulis jawaban maka tekan enter untuk lanjut ke pertanyaan berikutnya. Sebelum lanjut ke pertanyaan berikutnya, guru akan menampilkan hasil dari jawaban tersebut, jika salah maka guru tersebut akan memberi tanda silang pada papan sebagai peringatan jika jawaban salah, dan jika jawaban benar maka guru akan memberikan tanda centang hijau.



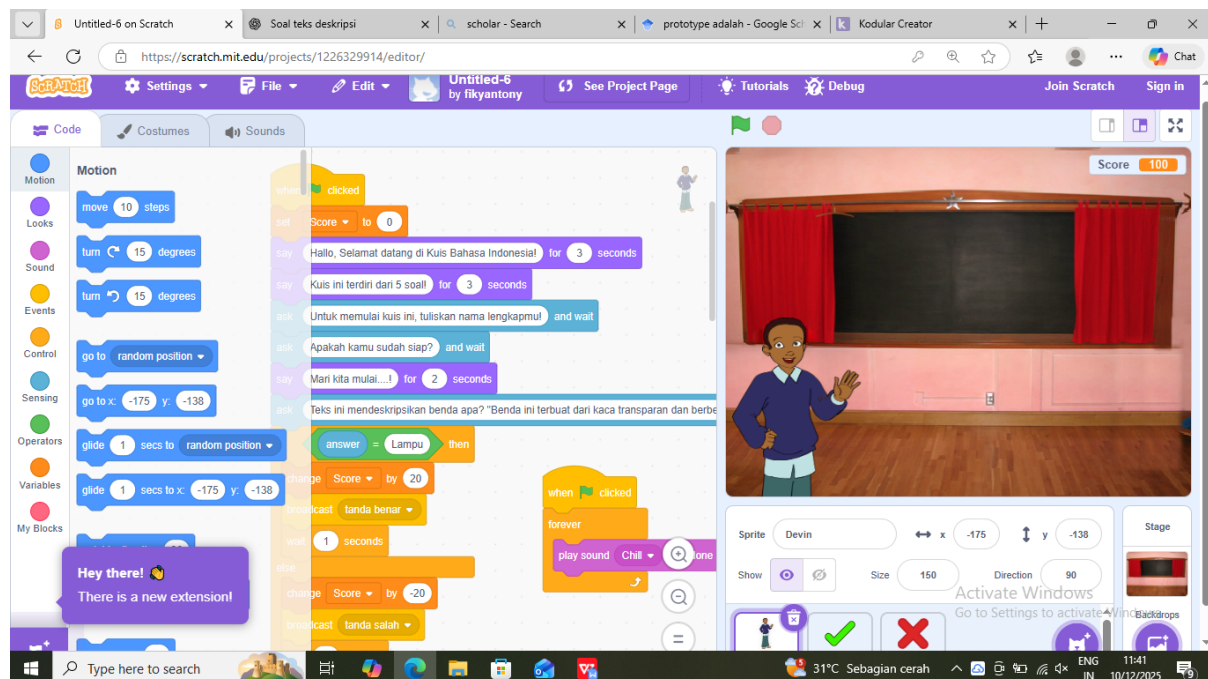
2. Tahap pemberian nilai

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari permainan, pada tampilan ini permainan telah berakhir dengan guru tersebut menampilkan hasil nilai/score dari pertanyaan yang sudah di jawab tadi. Jika jawaban benar semua maka guru akan memberikan nilai 100, jika jawaban ada yang salah maka nilai tersebut akan di kurangi, karena setiap ada jawaban yang salah maka nilai akan di kurangi 20.



3. Desain

Game yang dikembangkan merupakan **kuis interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia** berbasis Scratch yang dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami **teks deskripsi**. Desain aplikasi menekankan pada kesederhanaan tampilan, interaksi langsung dengan pengguna, serta pemberian umpan balik secara otomatis.



SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah bahwa media game "KUBAIN" yang dikembangkan pada website Scratch dimulai dari merancang 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301.
- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning. <https://penerbitlitnus.co.id/portfolio/model-pembe...>
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356-370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>.
- Coffey, H., 2008. Digital Games Based Learning. <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970#noteref1>.
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *TRIHAJU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>.
- Fitriani, F., & Yahfizham, Y. (2024). Studi literatur: Penggunaan Software Matematika Scratch terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa tingkat Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 153-161. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i3.741>.
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Projectbased Learning Berbantuan Scratch. <http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/201...>
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Projectbased Learning Berbantuan Scratch. <http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/201...>
- Korkmaz, Ö. (2016). The Effects Of Scratch-Based Game Activities On Students' Attitudes, Self-Efficacy And Academic Achievement. *International Journal Of Modern Education And Computer Science*, 8(1), 16-23. <https://doi.org/10.5815/Ijmecs.2016.01.03>.
- 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>.
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500-1507. doi:10.31004/basicedu.v6i2.2220.
- Permanasari, D. (2017). Kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumber jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*, 3(2). <https://doi.org/10.52657/jp.v3i2.444>.
- Permatasari, L., Yuana, R. A., & Maryono, D. (2018). *Indonesian Journal Of Informatics Education*. 2(2), 135-144.

- 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. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182-186. <https://doi.org/10.29210/30031714000>.
- Sari, I. P., Sulaiman, O. K., Al-Khowarizmi, A. K., & Azhari, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(2), 125-134. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i2.288>.
- Sari., I.P, & Batubara., I.H. (2021). User Interface Information System for Using Account Services (Joint Account) WEB-Based. *International Journal of Economic, Technology and Social Sciences (Injects)*, 462-469. <https://doi.org/10.53695/injects.v2i2.533>.
- Sembiring, T. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan di SMP Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2022/2023. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7702..>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). *Pengembangan Media Game Scratch Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/4580>.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). Kombinasi metode finite state machine dan game-based learning pada game" escape from cov-madness". *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3220>.
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204-213. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.3411>.