



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain Game Menangkap Kata Benda Menggunakan Website Scratch

Hanik Eka Ratnaningsih¹(✉), Ulfatun Fuadah², Cahyo Hasanudin³

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

hanikekahanik@gmail.com

abstrak—Scratch merupakan media pembelajaran visual yang sederhana dan efektif, yang membantu siswa dalam membuat proyek sekaligus memahami kode dengan mudah. Tujuan pada Penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan Siswa terhadap kata benda. Metode pada Penelitian ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) dan menggunakan model waterfall. Hasil dalam Penelitian ini yaitu desain game menangkap kata benda menggunakan website scratch memiliki blok kode 1) Sprite Devin 2) Sprite tombol next 3) sprite mangkok 4) sprite kata benda 5) sprite kata benda salah. Simpulan dalam Penelitian ini terdapat 5 desain game menangkap kata benda menggunakan website scratch.

Kata kunci—Game, Scratch, Kata Benda

Abstract—Scratch is a simple and effective visual learning tool that helps students create projects while understanding code easily. The purpose of this research is to increase students' knowledge of nouns. The method in this study uses SDLC (System Development Life Cycle) and uses a waterfall model. The results in this study are the design of the game capturing nouns using the scratch website has code blocks 1) Devin sprite 2) Next button sprite 3) bowl sprite 4) noun sprite 5) wrong noun sprite. The conclusion in this study is that there are 5 game designs for catching nouns using the scratch website.

Keywords— Game, Scratch, Noun

PENDAHULUAN

Nomina atau kata benda adalah kata yang merujuk pada suatu objek, baik konkret maupun abstrak. (Tadzkirah & Novita, 2019). Mencakup semua yang dianggap benda, bernyawa-tak bernyawa, terhitung-tak terhitung, tunggal-kolektif. (Ayuliamita, 2017). Digunakan untuk menyebut orang, tempat, benda, atau sesuatu ini dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis scratch. (Septy, 2024).

Selain contoh yang telah disebutkan, kata benda juga memiliki karakteristik khusus. Memiliki ciri yaitu predikat berupa verba biasanya memiliki kata benda sebagai subjek, objek, atau pelengkap. Kata benda tidak dapat diingkari menggunakan kata "tidak" dan umumnya bisa diikuti oleh adjektiva, baik secara langsung maupun melalui penghubung seperti "yang." Menurut (Diah, 2022). Kata benda tidak dapat diberi pengingkaran dengan kata 'tidak'. Pengingkarannya harus menggunakan kata 'bukan' (Cahya, 2015). Ketika kata benda diulang atau direduplikasi, hal itu biasanya mengandung arti banyak atau lebih dari satu, yang menunjukkan jumlah atau variasi yang lebih dari satu. (Tadjuddin, 2017).

Scratch adalah alat untuk Pembelajaran (Iskrenovic-Momcilovic, 2020) Scratch juga merupakan bahasa pemrograman visual yang mudah digunakan dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam proyek (Adelia dan setiawan, 2022). Menggunakan scratch para siswa dapat melihat koding yang digunakan untuk membuat media (Dohn dalam Moreno-Leon & Robles, 2015). Scratch merupakan media pembelajaran visual yang sederhana dan efektif, yang membantu siswa dalam membuat proyek sekaligus memahami kode dengan mudah.

Scratch menawarkan banyak manfaat dalam pembelajaran pemrograman, terutama bagi pemula seperti anak-anak (sofiyanti dkk, 2024). Beberapa kelebihan scratch bagi Anak-Anak yaitu tampilan scratch yang menarik dan interaktif, hasil proyek yang dapat di unggah secara langsung, proyek secara real time (Yovita dkk, 2023). Selain itu Scratch juga membantu anak belajar berinteraksi dengan komputer sekaligus melatih logika dan penyelesaian masalah, sehingga mendukung perkembangan kognitif mereka (Dorlince dkk, 2023).

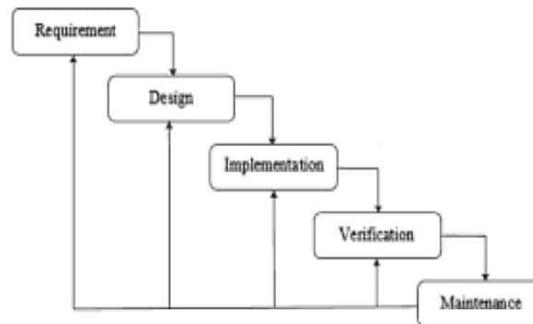
Scratch sebagai media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi siswa. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, seperti pembuatan game dan media presentasi, Scratch mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. (Winata dkk, 2022). Sekolah dapat menyusun agenda pembelajaran komputer mengenai pemrograman menggunakan Scratch, yang dapat mempermudah murid dalam belajar. Pembelajaran Scratch di tingkat sekolah dasar membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan cerdas. (Adelia & Setiawan, 2022). Selain itu, tugas proyek ini dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. (Rahmatullah dkk, 2024). Terutama melalui penggunaan game edukasi yang menyenangkan dan menantang.

Pada era digital saat ini, penggunaan game edukasi menjadi salah satu media pembelajaran yang paling efektif untuk Siswa. Game adalah media bagi anak-anak untuk bisa mendapatkan pembelajaran yang memuat perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik (Santoso, 2019). Widiastuti (2012) menjabarkan Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran.

Game edukasi memainkan peran penting dalam menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan minat belajar anak. Selain itu, game juga membantu mempertahankan konsentrasi anak dalam waktu yang lebih lama. Pembelajaran menggunakan game bisa dilakukan di mana saja dan kapan pun (Ikmal, 2024). Menurut Yusuf (2022). Walaupun sering dikritik karena dianggap berdampak negatif, game sebenarnya memiliki berbagai manfaat positif. Di antaranya, game dapat membantu mengenalkan teknologi komputer, melatih anak mematuhi instruksi dan aturan, mempererat kedekatan antara anak dan orang tua melalui aktivitas bermain bersama, serta menjadi sumber hiburan. Selain itu, game edukasi dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien. Game juga dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, meningkatkan koordinasi motorik, serta mempererat interaksi antara guru dan Siswa (Johan, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan model Waterfall. SDLC merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi, mencakup proses seperti analisis kebutuhan, validasi, pelatihan, serta keterlibatan pemilik sistem (Sri, 2016). Model Waterfall, salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak, sering diterapkan oleh para pengembang perangkat lunak dalam pekerjaannya (Hafni, 2024).



Sumber: Ravi dkk (2020).

1. Requirement

Requirement ialah proses yang dilakukan penulis untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan yang diperlukan dalam perangkat lunak, dengan tujuan menghasilkan spesifikasi kebutuhan yang terperinci. (Suradi, 2019).

2. Design

Desain merupakan langkah awal dalam menciptakan ide dan konsep kreatif (Wahyudin, 2020) menurut (Budi dan Abijono 2016). Menjelaskan bahwa desain perangkat lunak adalah metode untuk merancang kebutuhan agar sistem dapat berfungsi secara optimal.

3. Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan keputusan kebijakan dasar yang biasanya diwujudkan melalui undang-undang, instruksi, keputusan eksekutif, atau putusan badan peradilan (Karmanis, 2020). Dalam proses ini, sering kali terdapat potensi perbedaan antara hasil yang direncanakan dan hasil yang benar-benar terwujud sebagai dampak dari kebijakan tersebut (Alviana, 2018).

4. Verification

verifikasi merupakan tahap penting dalam model waterfall yang bertujuan memastikan perangkat lunak memiliki kualitas tinggi, memenuhi kebutuhan, dan siap diimplementasikan dalam lingkungan operasional (Herman, 1997). Langkah verifikasi dan pengujian dalam model waterfall berperan krusial untuk menjamin perangkat lunak memiliki kualitas tinggi, memenuhi kebutuhan yang ditentukan, dan siap diimplementasikan dalam lingkungan operasional. (Sanawiah, 2020).

5. Maintenance

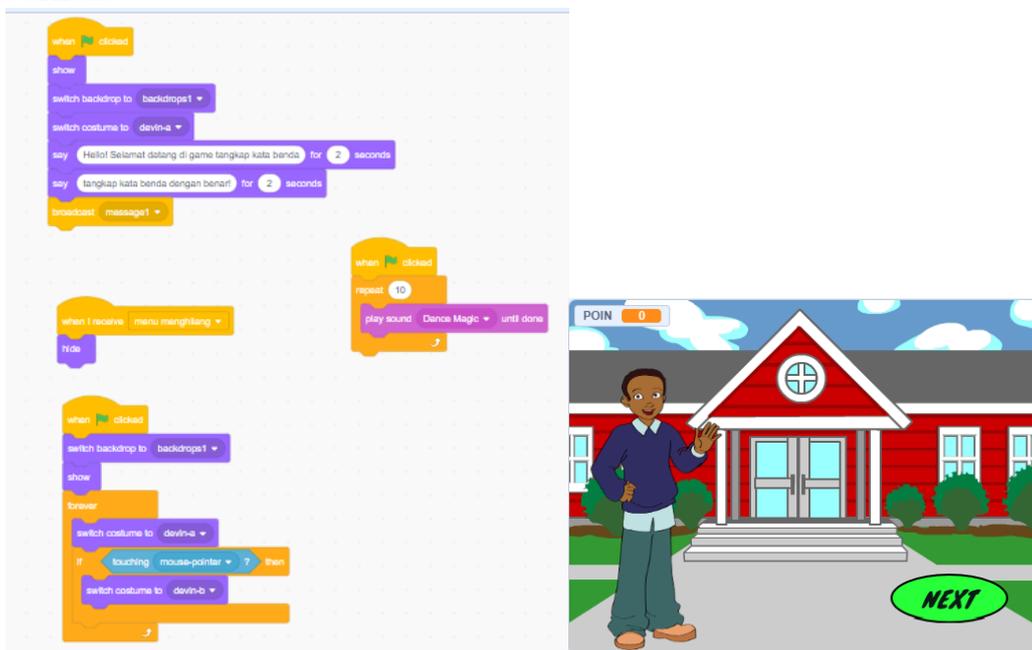
Maintenance yaitu perangkat lunak yang telah selesai dibuat dijaga agar tetap dapat berfungsi dengan baik. Di samping itu, tahap ini sangat krusial karena pemeliharaan yang tepat dapat memperpanjang masa pakai perangkat lunak Mampu digunakan dalam jangka waktu yang lebih panjang. (Hadiprakoso, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game menangkap kata benda berbasis scratch untuk meningkatkan kemampuan membedakan kata benda pada anak-anak memiliki hasil sebagai berikut.

1. Sprite Devin

Sprite Devin yang kami cantumkan menggunakan blok kode seperti berikut.



Sprite Devin terdapat blok kode pertama yang berisi, when green flag clicked, show, switch backdrop to backdrops1, switch costume to devin-a, say hello! Selamat datang di game tangkap kata benda for 2 seconds, say tangkap kata benda dengan benar! For 2 seconds, broadcast message1.

Pada sprite Devin, blok kode pertama yang terletak di kategori Events adalah "when green flag clicked", yang berfungsi untuk memulai eksekusi program ketika bendera hijau diklik. Setelah itu, blok "show" dari kategori Looks akan menampilkan sprite Devin di layar. Kemudian, dengan menggunakan blok "switch backdrop to (backdrops1)" dari kategori Looks, latar belakang proyek akan berubah menjadi backdrops1, memberikan tampilan awal pada permainan. Blok "switch costume to (devin-a)" juga terletak di Looks, yang mengganti kostum sprite Devin menjadi devin-a. Selanjutnya, blok "say (hello! Selamat datang di game tangkap kata benda) for (2) seconds" menampilkan pesan sambutan kepada pemain, diikuti oleh blok "say (tangkap kata benda dengan benar!) for (2) seconds", yang memberi instruksi lebih lanjut yang terletak di kategori looks. Terakhir, blok "broadcast (message1)" yang terletak di kategori events memiliki fungsi mengirimkan pesan "message1" ke bagian lain dari proyek, memungkinkan interaksi lebih lanjut antara bagian-bagian dalam game.

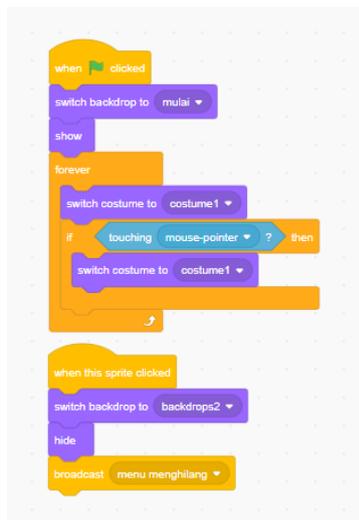
Blok kode kedua dalam sprite Devin yaitu When I receive menu menghilang dan hide. Lalu blok kode Ketiga dalam spite ini yaitu when green flag clicked, switch backdrop to backdrop1, show, forefer, switch custome to devin-a, if touching mouse-pointer? Then, switch custome to devin-b.

Pada blok kode kedua di sprite Devin, terdapat blok "when I receive [menu menghilang]" yang terletak di kategori Events. Blok ini berfungsi untuk memulai eksekusi kode setelah sprite Devin menerima pesan "menu menghilang". Setelah menerima pesan tersebut, blok "hide" dari kategori Looks dijalankan, yang menyembunyikan sprite dari layar. Ini berguna untuk menyembunyikan menu atau elemen lain yang tidak diperlukan setelah tahap tertentu dalam permainan. Pada blok kode ketiga, dimulai dengan "when green flag clicked" yang juga terletak di Events, yang memulai eksekusi game saat bendera hijau diklik. Setelah itu, latar belakang proyek diubah dengan menggunakan blok "switch backdrop to [backdrop1]" dari Looks, yang mengganti latar belakang ke backdrop1. Kemudian, blok "show" yang ada di Looks menampilkan sprite Devin di layar. Blok "forever" dari Control memungkinkan tindakan di dalamnya untuk dijalankan secara terus-menerus selama permainan berlangsung. Salah satunya adalah blok "switch costume to [devin-a]" yang mengubah tampilan kostum sprite Devin menjadi devin-a, memberikan tampilan yang sesuai dengan keadaan permainan.

Blok kode terakhir yaitu when green flag clicked, repeat 10, play sound Dance magic until done. Pada blok kode ini, terdapat blok "when green flag clicked" yang terletak di kategori Events. Blok ini memulai eksekusi game atau program ketika bendera hijau diklik, menandakan awal dari aksi yang akan dijalankan. Di dalamnya, terdapat blok "repeat [10]" dari kategori Control, yang berfungsi untuk mengulang aksi yang ada di dalamnya sebanyak 10 kali. Ini dapat digunakan untuk menjalankan aksi berulang seperti pergerakan atau animasi sprite. Di dalam blok repeat, terdapat blok "play sound [Dance magic] until done" dari kategori Sound, yang memutar suara Dance magic secara terus-menerus hingga selesai. Blok ini digunakan untuk menambahkan elemen audio dalam game, yang memberikan pengalaman lebih interaktif dan menyenangkan bagi pemain. Secara keseluruhan, blok kode ini mengatur agar begitu bendera hijau diklik, suara diputar selama 10 kali pengulangan, menciptakan suasana yang dinamis dalam permainan.

2. Sprite Tombol Next

Sprite Devin yang kami cantumkan menggunakan blok kode seperti berikut ini.



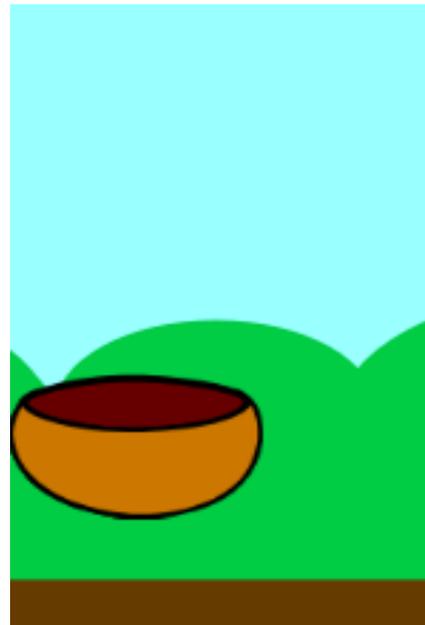
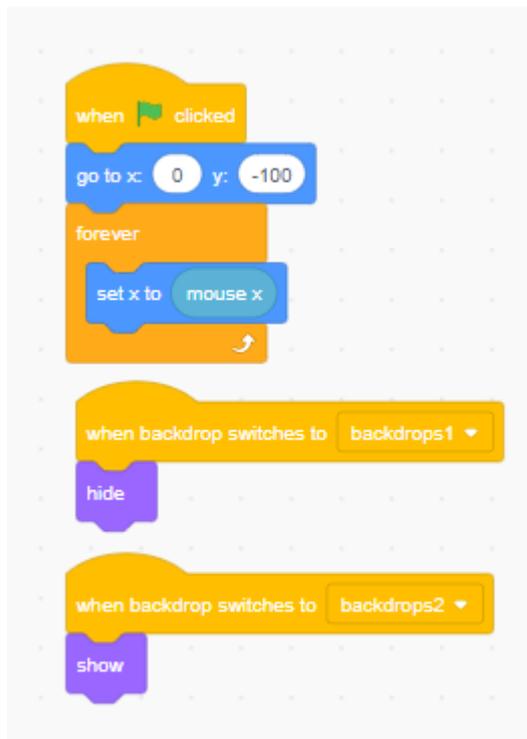
Dalam Sprite ini blok kode pertama yaitu when green flag clicked, switch backdrop to mulai, show, forever, switch costume to costume1, if touching mouse pointer? Then, switch costume to costume1.

Blok "when green flag clicked" menjadi pemicu utama yang menjalankan skrip ketika bendera hijau diklik. Setelah itu, blok "switch backdrop to [mulai]" mengubah latar belakang panggung ke latar bernama mulai, diikuti oleh blok "show" yang memastikan sprite terlihat di layar. Kemudian, blok "forever" membuat perulangan tanpa henti untuk menjalankan semua instruksi di dalamnya selama program berjalan. Di dalam perulangan ini, blok "switch costume to [costume1]" mengatur tampilan awal sprite dengan kostum bernama costume1. Selanjutnya, blok "if touching [mouse pointer]?" digunakan untuk memeriksa apakah sprite menyentuh penunjuk mouse, dan jika kondisi ini terpenuhi, blok "switch costume to [costume1]" di dalamnya akan memastikan sprite tetap menggunakan kostum tersebut. Secara keseluruhan, skrip ini berfungsi untuk mempersiapkan tampilan awal sprite dan memungkinkan respons interaktif terhadap penunjuk mouse.

Blok kode kedua yaitu when this sprite clicked, switch backdrop to backdrop2, hide, broadcast menu menghilang. Pada blok kode kedua di sprite ini, blok "when this sprite clicked" yang terletak di kategori Events. Blok ini berfungsi untuk menjalankan serangkaian aksi ketika sprite Devin diklik oleh pemain. Setelah sprite diklik, blok "switch backdrop to [backdrop2]" dari kategori Looks akan dijalankan, yang mengganti latar belakang proyek menjadi backdrop2, biasanya untuk berpindah ke adegan atau tahap baru dalam permainan. Kemudian, blok "hide" dari kategori Looks digunakan untuk menyembunyikan sprite Tombol Next dari layar, memastikan sprite tidak terlihat setelah melakukan aksinya. Terakhir, blok "broadcast [menu menghilang]" dari kategori Events akan mengirimkan pesan "menu menghilang" ke bagian lain dari proyek. Pesan ini biasanya digunakan untuk memberi tahu elemen lain dalam game agar memulai atau mengakhiri aksi tertentu, seperti menghilangkan menu atau memulai tahap baru.

3. Sprite mangkok (Bowl)

Sprite ini menggunakan blok kode seperti berikut ini.



Blok kode pertama dalam sprite ini yaitu when green fleg clicked, go to x:0 y:-100, forever, set x to mouse x. blok kode selanjutnya yaitu when backdrop switches to backdrops1 dan hide. Blok kode yang terakhir yaitu when backdrops switches to backdrops2, show.

Pada sprite Mangkok (Bowl), blok kode pertama dimulai dengan "when green flag clicked" dari kategori Events, yang berfungsi untuk memulai eksekusi program ketika bendera hijau diklik. Setelah itu, blok "go to x: [0] y: [-100]" dari kategori Motion akan mengatur posisi sprite mangkok pada koordinat x: 0, y: -100, memastikan sprite berada di posisi awal yang diinginkan. Selanjutnya, blok "forever" dari kategori Control memungkinkan aksi di dalamnya dijalankan terus-menerus selama permainan berlangsung. Di dalamnya, blok "set x to [mouse x]" dari kategori Motion digunakan untuk mengatur posisi horizontal sprite mengikuti gerakan mouse pemain, sehingga sprite mangkok dapat dikendalikan dengan mudah.

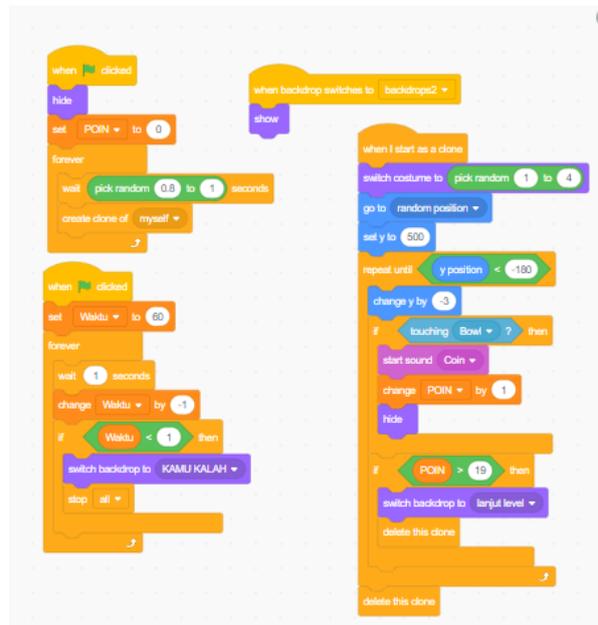
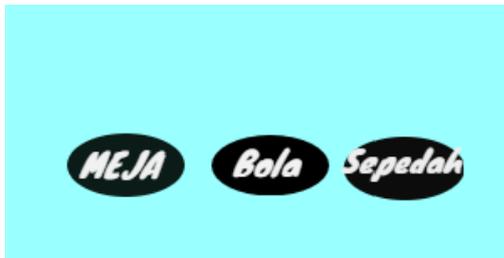
Blok kode kedua dimulai dengan "when backdrop switches to [backdrops1]" dari kategori Events, yang menjalankan aksi saat latar belakang berubah menjadi backdrops1. Setelah itu, blok "hide" dari kategori Looks digunakan untuk menyembunyikan sprite mangkok dari layar, yang bertujuan untuk menyembunyikan elemen ini selama tahap menu atau pengaturan.

Blok kode terakhir diawali dengan "when backdrop switches to [backdrops2]" dari kategori Events, yang memicu aksi saat latar belakang berganti menjadi backdrops2. Dalam hal ini, blok "show" dari kategori Looks

digunakan untuk menampilkan kembali sprite mangkok di layar, memastikan sprite terlihat dan dapat digunakan saat permainan dimulai. Semua blok ini bekerja bersama untuk memastikan sprite mangkok siap berfungsi sebagai alat interaksi utama pemain di tahap permainan.

4. Sprite Kata benda

Sprite kata benda dalam game ini menggunakan 3 kata benda yaitu lari, bola, dan sepeda. Blok kode dalam sprite ini yaitu



Blok kode pertama dalam sprite ini yaitu when green flag clicked, hide, set poin to 0, forever, wait pick random 0.8 to 1 seconds, create clone of myself. Blok kode kedua yaitu when greenflag clicked, set waktu to 60, forever, wait 1 second, change waktu by-1, if waktu < 1 then, swich backdrop to kamu kalah, stop all. Blok Ketiga yaitu when backdrop switches to backdrop2, show. Blok ke empat itu yang terakhir yaitu when I startas a clone, switch costume to pick random 1 to 4, go to random position, set y to 500, repeat until y position < -180, change y by -3, if toucing bowl? Then, start sound coin, change poin by 1, hide, if poin > 19 then, switch backdrop to lanjut level, delete this clone, delete this clone.

Dalam blok ini blok pertama dimulai dengan "when green flag clicked" dari kategori Events, yang memulai eksekusi saat bendera hijau diklik. Blok "hide" dari kategori Looks digunakan untuk menyembunyikan sprite dari layar pada awal permainan. Selanjutnya, blok "set [poin] to [0]" dari kategori Variables mengatur nilai variabel poin menjadi 0 sebagai pengaturan awal skor. Di dalam blok "forever" dari kategori Control, terdapat blok "wait [pick random 0.8 to 1] seconds", yang memberikan jeda acak antara 0,8 hingga 1 detik. Blok ini diikuti oleh "create clone of [myself]" dari kategori Control, yang berfungsi membuat salinan (clone) sprite untuk ditampilkan di layar selama permainan berlangsung.

selanjutnya blok kode kedua ini juga diawali dengan "when green flag clicked" dari kategori Events. Di dalamnya terdapat "set [waktu] to [60]" dari kategori Variables, yang mengatur nilai awal variabel waktu menjadi 60 detik. Kemudian, di dalam blok "forever", terdapat "wait [1] second" dari kategori Control, yang menunggu selama 1 detik sebelum mengurangi nilai waktu. Blok "change [waktu] by [-1]" dari kategori Variables mengurangi waktu sebanyak 1 detik setiap kali diulang. Selanjutnya, blok "if [waktu] < [1] then" memeriksa apakah waktu habis. Jika benar, blok "switch backdrop to [kamu kalah]" dari kategori Looks mengganti latar belakang menjadi kamu kalah, dan blok "stop all" dari kategori Control menghentikan seluruh eksekusi program.

Blok ketiga dimulai dengan "when backdrop switches to [backdrop2]" dari kategori Events, yang menjalankan aksi saat latar belakang berubah menjadi backdrop2. Blok "show" dari kategori Looks digunakan untuk menampilkan sprite di layar, memastikan sprite terlihat pada tahap tertentu permainan.

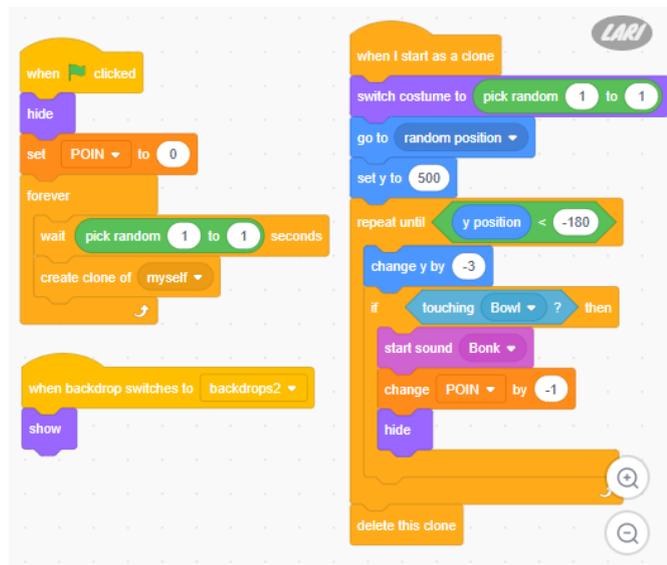
Blok keempat diawali dengan "when I start as a clone" dari kategori Control, yang memulai aksi setiap kali clone sprite dibuat. Blok "switch costume to [pick random 1 to 4]" dari kategori Looks mengganti kostum sprite secara acak antara kostum 1 hingga 4. Selanjutnya, blok "go to [random position]" dari kategori Motion menempatkan clone pada posisi acak di layar. Blok "set y to [500]" dari kategori Motion mengatur posisi awal clone pada koordinat y = 500.

Di dalam blok "repeat until [y position < -180]" dari kategori Control, sprite akan terus menurunkan posisi y sebanyak -3 dengan "change y by [-3]", sehingga sprite bergerak ke bawah layar. Jika clone menyentuh sprite mangkok, maka blok "if [touching bowl?] then" dijalankan, memainkan efek suara "start sound [coin]" dari kategori Sound, serta meningkatkan skor dengan "change [poin] by [1]" dari kategori Variables. Clone kemudian disembunyikan dengan "hide" dari kategori Looks. Jika skor mencapai lebih dari 19, maka blok "if [poin > 19] then" mengganti latar belakang ke lanjut level menggunakan "switch backdrop to [lanjut level]", dan clone dihapus dengan "delete this clone". Clone juga dihapus setelah selesai eksekusi dengan blok "delete this clone" dari kategori Control.

Semua blok ini bekerja bersama untuk menciptakan interaksi, mekanisme skor, dan alur permainan yang dinamis.

5. Sprite Kata benda yang salah (lari)

Sprite kata benda dalam game ini menggunakan 3 kata benda yaitu lari, bola, dan sepeda. Blok kode dalam sprite ini yaitu



Blok kode pertama dalam sprite ini adalah when green flag clicked, hide, set poin to 0, forever, wait pick random 1 to 1 seconds, dan create clone of myself. Fungsi dari blok kode ini dimulai dengan "when green flag clicked" dari kategori Events, yang berfungsi memulai skrip saat bendera hijau diklik. Blok "hide" dari kategori Looks digunakan untuk menyembunyikan sprite agar tidak langsung terlihat di layar. "Set [poin] to [0]" dari kategori Variables mengatur ulang skor pemain menjadi 0. Blok "forever" dari kategori Control memastikan skrip berjalan berulang tanpa henti, berisi "wait [pick random 1 to 1] seconds", yang memberi jeda waktu acak selama 1 detik sebelum sprite memunculkan clone baru. Terakhir, "create clone of [myself]", juga dari kategori Control, membuat salinan sprite yang akan tampil di layar. Letak kode ini biasanya berada di area skrip sprite utama, bertujuan mengatur kondisi awal permainan dan memunculkan clone sprite secara berulang untuk tantangan pemain.

Kode selanjutnya yaitu when backdrop switches to backdrop2 dan show. Blok kode terakhir yaitu when I start as a clone, switch costume to pick random 1 to 1, go to random position, set y to 500, repeat until y position < -180, change y by -3, if touching bowl? then, start sound bonk, change poin by -1, hide, delete this clone.

Blok kode "when backdrop switches to [backdrop2]" dari kategori Events digunakan untuk menjalankan skrip saat latar belakang berubah menjadi backdrop2. Di dalamnya terdapat blok "show" dari kategori Looks, yang berfungsi menampilkan sprite di layar saat latar berubah, memastikan sprite terlihat pada tahap permainan tertentu.

Blok kode terakhir dimulai dengan "when I start as a clone" dari kategori Control, yang mengatur tindakan untuk setiap clone yang dibuat. "Switch costume to [pick random 1 to 1]" dari kategori Looks digunakan untuk memilih kostum secara acak, meskipun dalam kasus ini nilai acak ditentukan hanya pada kostum pertama. "Go to random position" dari kategori Motion membuat clone muncul di posisi acak pada layar, sedangkan "set y to 500" memastikan posisi

awal vertikal berada di atas layar. Blok "repeat until [y position < -180]" dari kategori Control membuat sprite bergerak ke bawah dengan menggunakan "change y by -3" dari kategori Motion, hingga sprite mencapai posisi di luar layar bagian bawah. Di dalamnya terdapat kondisi "if touching [bowl]?", yang memeriksa apakah clone menyentuh mangkok. Jika iya, maka blok "start sound [bonk]" dari kategori Sound dimainkan, diikuti dengan "change [poin] by -1" dari kategori Variables, yang mengurangi skor pemain. Selanjutnya, blok "hide" dari kategori Looks menyembunyikan clone, dan "delete this clone" dari kategori Control menghapus clone tersebut dari permainan.

SIMPULAN

Desain Game menangkap kata benda mengguna website scratch memiliki blok kode pada 1) Sprite Devin 2) Sprite tombol next 3) sprite mangkok 4) sprite kata benda 5) sprite kata benda salah.

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> .
- Ayuliamita,A.2017. *BUKU AJAR BASIC ENGLISH GRAMMAR*. Jambi:PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cahya,R. (2015). *Pendalaman Materi Lengkap Ulang dan Ujian*. Indonesia :ARC Media
- Diah,S. (2022). *Menilai Karya Melalui Resensi*. Indonesia: Guepedia
- Dorlince, dkk. (2023). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini dengan scratch jr*. Indonesia: Nas Media Pustaka.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- Ikmal, M. (2024). Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI-Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 4(1), 28-37. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i1.801>
- Johan, T. M. (2020). PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ABJAD BAGI ANAK BALITA BERBASIS ANDROID. Lentera: *Jurnal Ilmiah Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial, dan Budaya*, 4(4). <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/ltr2/article/view/129>
- Moreno-León, J., & Robles, G. (2015, August). Analyze your Scratch projects with Dr. Scratch and assess your computational thinking skills. In *Scratch conference* (pp. 12-15). <https://jemole.me/replication/2015scratch/InferCT.pdf>
- Rahmatullah, R., Yusna, L. M. A., & Hamdani, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Game Computer (pc) Sederhana Menggunakan Scratch Pada Peserta Didik Kelas VII

- SMPIT Bukit Qur`an Nusantara Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 166-170. [10.29303/jppm.v7i3.7451](https://doi.org/10.29303/jppm.v7i3.7451)
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20-31. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/663>
- Septy,I. 2024. *Basic English Grammar*. Jami : PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Skrenovic-Momcilovic, O. (2020). Improving Geometry Teaching with Scratch. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(2), em0582. <https://doi.org/10.29333/iejme/7807>
- [Sofiyanti, W., Kurniawati, R. P., & Prasasti, P. A. T. \(2024\). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Menggunakan Pembelajaran Inquiry pada Pembelajaran IPAS. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 842-848. https://doi.org/10.35706/rjrrme.v1i2.6534.](https://doi.org/10.35706/rjrrme.v1i2.6534)
- Tadjuddin, M. 2017. *Bahasa Indonesia Bentuk Dan Makna*. Indonesia:Guepedia
- Tadzkirah& Novita.(2019).*Pembelajaran Bahasa*. Indonesia:CV Pilari Nusantara
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60>
- Winata, I. G. A. S. P., Artayasa, I. N., & Wibawa, A. P. (2022). Penciptaan aplikasi permainan (game) sederhana berbasis computational thinking dengan memanfaatkan web scratch di SMPN 8 Denpasar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 152-158. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1690>
- Yovita, dkk (2023). *E-Modul Berbasis Scartch: Bumi dan Alam Sahabat Kita*. Indonesia: CV. DOTPLUS Publisher.
- Yusuf, B., Maulina, I., & Fadhli, M. (2022). Game Edukasi Pengembangan Game Edukasi Itikad 50 Berbasis Power Poin di Dayah AL-Furqan Aceh Besar. *Journal Of Information Technology (JINTECH)*, 3(2), 93-106. <https://doi.org/10.33143/jics.Vol4.Iss2.539>