



Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



# Desain Game Tesi (Tebak Profesi) Berbasis Scratch untuk Membantu Siswa TK Mengenal Profesi dalam Bahasa Indonesia

Lisamatul Khoiriyah Gendok<sup>1(✉)</sup>, Alya Naufiroh<sup>2</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[lisamatulkhoiriyah12@gmail.com](mailto:lisamatulkhoiriyah12@gmail.com)

**Abstrak** – *Scratch* adalah bahasa pemrograman komputer yang terdiri blok-blok dan kode khusus dan bisa diakses secara gratis untuk membuat suatu game dan pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini dilakukan guna memperkenalkan macam-macam profesi umum yang ada di lingkungan sekitar seperti guru, polisi, dokter, dan profesi lain kepada siswa taman kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan metode SDLC-waterfall model yang sistematis dan memiliki lima tahapan yaitu requirement, design, implementation, verification, dan maintenance. Hasil pembahasan penelitian ini adalah desain game Tesi (Tebak Profesi) untuk siswa TK dengan menggunakan website scratch yaitu mencakup: 1) identifikasi kebutuhan dalam menyusun game, 2) hasil perancangan, dan 3) tahap testing. Simpulan dari penelitian ini ada 3 tahapan dalam membuat game tesis (tebak profesi) dengan menggunakan website *scratch*.

**Kata kunci** – Bahasa Indonesia, Scratch, Tebak Profesi

**Abstract** – *Scratch* is a computer programming language that consists of special blocks and codes and can be accessed for free to create interesting games and learning. The purpose of this research is to introduce various common professions in the neighborhood such as teachers, police, doctors, and other professions to kindergarten students. This research uses a systematic SDLC-waterfall model method and has five stages, namely requirement, design, implementation, verification, and maintenance. The results of the discussion of this study are the design of the Tesi (Guess the Profession) game for kindergarten students using the scratch website, which includes: 1) identification of needs in developing games, 2) design results, and 3) testing stages. The conclusion of this research is that there are 3 stages in making the tesis (guess the profession) game using the scratch website.

**Keywords** – Indonesian, Scratch, Guess the Profession

## PENDAHULUAN

Menurut KBBI (2008:119) dalam Azizah (2019) Bahasa merupakan simbol bunyi bersifat arbitrer yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan resmi Negara Indonesia untuk sebagai media masyarakat berkomunikasi (Maaghfiroh, 2022). Hidayah (2023) berpendapat bahasa Indonesia adalah media untuk menyampaikan

ilmu pengetahuan. Jadi Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan resmi di negara Indonesia sebagai sarana berkomunikasi masyarakat sehari-hari. Menurut Putri (2017) Bahasa Indonesia berfungsi sebagai identitas atau jati diri bangsa Indonesia. Hanum (2014) mengemukakan bahasa Indonesia merupakan sarana berkomunikasi secara lisan maupun tulis. Sedangkan menurut Sirait (2023) bahasa Indonesia berfungsi sebagai media bahasa yang dipakai dalam dunia pendidikan dan berfungsi sebagai pelaksana administrasi negara.

Menurut Isnaini dkk., (2021) *Scratch* merupakan suatu bahasa pemrograman yang dapat digunakan secara gratis. Diciptakan di *Massachusetts Institute of Technology* sebagai sarana melatih kemampuan pemrograman komputer (Adelia dkk., 2022). Sedangkan menurut Zubaidi dkk., (2021) *Scratch* merupakan salah satu aplikasi pemrograman yang sudah dikonseptkan sedemikian rupa khusus untuk kalangan peserta didik yang terdiri dari blok-blok dan kode khusus. Jadi media *Scratch* adalah bahasa pemrograman komputer yang terdiri blok-blok dan kode khusus dan bisa diakses secara gratis untuk membuat suatu game dan pembelajaran yang menarik.

*Scratch* memiliki beberapa fungsi yang menarik. Menurut Nisa dkk., (2023) *Scratch* membantu meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta didik. Marji (2024) dalam Pratiwi dkk., (2022) menyatakan bahwa media *scratch* yang dirancang visual bisa memudahkan pemakai untuk membuat sebuah game, edukasi, dan animasi. Media *scratch* ini bisa digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bisa diakses secara gratis (Luthfi, et al, 2021 dalam Nurmala dkk., 2024).

Permainan tebak gambar merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan sekaligus menambah imajinasi anak, metode permainan tebak gambar merupakan salah satu dari banyaknya permainan edukatif serta dapat memacu anak dan merasa tertantang dengan gambar-gambar yang menarik (Surya dkk, 2021). Menurut Hanifah & Atika (2020) tebak gambar merupakan permainan yang seru karena bermain dengan imajinasi serta dapat menstimulasi anak dengan warna-warna yang beragam, permainan tebak gambar pun dapat membantu anak menambah kemampuan bahasa reseptif. Menurut wahyuni & nasution dalam izatussolihah dkk (2021) permainan tebak gambar dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada anak yang dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam permainan tebak gambar.

Informasi ini dikemas untuk memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dengan menggunakan media game edukasi yang dapat melatih daya pikir salah satunya yaitu tebak gambar (Tresnawati, 2018). Menurut Santosa dalam Fatmasari dkk (2019) selain bermain tebak gambar memberikan sensasi baru kepada anak-anak dalam belajar serta sensor motorik dan kognitifnya mereka bekerja. Tebak gambar melalui game edukasi ini sangatlah bagus dan sesuai perkembangan zaman pada saat ini, dirancang untuk membuat anak lebih gampang untuk mengenal gambar-gambar yang edukatif, menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan perkembangan zaman (Ramadhan dkk, 2015).

Artikel ini akan membahas tentang Game Tesi (tebak profesi). Game ini dikonseptkan khusus untuk anak-anak TK agar memudahkan mereka mengenal berbagai profesi di dunia ini. Profesi merupakan aktivitas yang memerlukan

keahlian sebagai pekerjaan tetap untuk memenuhi kebutuhan hidup (Warsono, 2017). Jamil (2022) menyatakan profesi adalah aktivitas yang dilakukan seseorang setiap hari sebagai sumber penghasilan. Sedangkan menurut *KBBI* dalam Sinaga (2020) Profesi adalah suatu aktivitas yang didasari skill dan Pendidikan. Jadi profesi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang setiap hari, serta memerlukan skill dan Pendidikan untuk mendapatkan penghasilan.

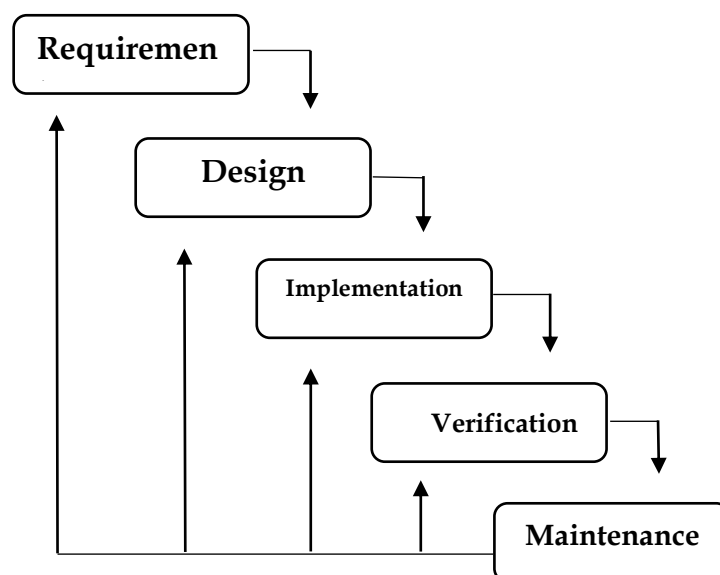
Pengenalan profesi dengan media game ini memiliki banyak manfaat. Menurut Herlina (2019) dengan mengenalkan berbagai profesi yang ada di Masyarakat sejak dini dapat membantu mengajarkan anak untuk saling menghargai dan tidak memandang remeh profesi seseorang. Gunawan (2020) menyatakan bahwa dengan pengenalan profesi ini dapat memberikan wawasan dan menumbuhkan cita-cita anak. Menurut Rustini & Setiadi (2018) dengan mengenalkan berbagai profesi umum seperti guru, polisi, dokter, dan profesi lain dapat membangkitkan semangat belajar anak untuk meraih cita-cita mereka.

Jadi penelitian ini dilakukan guna memperkenalkan macam-macam profesi umum yang ada di lingkungan sekitar seperti guru, polisi, dokter, dan profesi lain kepada siswa taman kanak-kanak. Pengenalan ini dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar mereka mengejar cita-cita, mengajarkan sikap saling menghargai serta tidak memandang remeh profesi seseorang.

## METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian SDLC siklus pengembangan sistem (System Development Life Cycle). Menurut Wahid (2020) System Development Life Cycle (SDLC) merupakan pengembang sistem informasi dalam metodologi umum, metode waterfall sering kali digunakan dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi.

Tahapan- tahapan dalam model waterfall



## Gambar 1. Metode Waterfall

### 1. Requirement

Dalam sistem ini sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi yang gunanya memahami jenis perangkat yang diperlukan oleh peneliti serta terdapat batasan-batasan perangkat lunak itu sendiri, melalui wawancara, survei langsung atau diskusi. Data dianalisis guna mendapatkan data yang diperlukan.

### 2. Design

Pengembangan ini membuat desain sistem yang ditaruh di dalam komunikasi yang bertujuan untuk menentukan sistem persyaratan dan perangkat keras (hardware) serta dapat membantu mendefinisikan semua bagian arsitektur.

### 3. Implementation

Sistem dikembangkan pada program kecil saat pertama kali yang biasanya disebut unit, kemudian terintegrasi pada tahap lanjutan. Satu persatu dari unit tersebut diuji serta dikembangkan untuk fungsionalitas disebut dengan unit testing.

### 4. Verification

Sistem melakukan verifikasi kemudian diuji apakah sistem sudah sempurna atau sebagian sudah memenuhi standar, kemudian pengujian dikelompokkan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul kode), sistem pengujian (guna melihat reaksi Ketika modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (melibatkan nama atau tidak menggunakan nama pelanggan untuk melihat apa pelanggan puas atau tidak).

### 5. Maintenance

Merupakan akhir dari metode waterfall. Perangkat sudah bisa dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk membenahi kesalahan-kesalahan yang terjadi di tahapan sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam menyusun game Tesi (Tebak Profesi) dapat dilihat sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Kebutuhan dalam Menyusun Game

Pada penelitian ini akan merancang game dan alat pemrograman dengan menggunakan *Website Scratch*. Game yang akan dirancang adalah Tesi (Tebak Profesi), sebelum merancang game atau membuat game peneliti membuat subjek atau tokoh utama yang berbentuk kartun yang disebut *Sprite*.



**Gambar 2.** Tampilan utama dan Kebutuhan *Sprite* untuk membuat game Tesi (Tebak Profesi).

Pada gambar diatas menunjukkan tampilan utama pada game Tesi (tebak profesi). Dimulai dari button judul Game dan buttom mulai (Start) berarti jika tombol mulai dipencet maka permainan akan berlangsung, serta ada beberapa sprite yang digunakan yaitu antara lain: Sprite 1) Girl, 2) skor benar dan salah, 3) gambar kartun profesi sebagai patokan, 4) peralatan masing-masing profesi mulai guru hingga pelukis, 5) Latar masing-masing profesi, 6) Sprite benda salah, 7) Congratulation (win), 8) Game over,

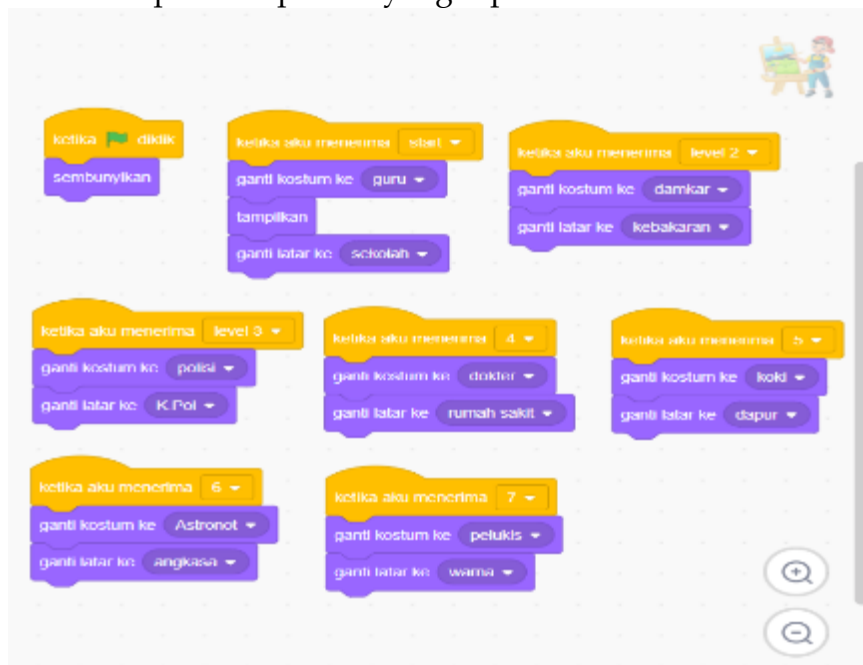
## 2. Hasil Perancangan

Hasil rancangan pada penelitian ini dirancang khusus untuk anak Tk sebagai media pengenalan berbagai profesi yang ada di Masyarakat. Berdasarkan Penelitian ini game sederhana yang kami beri nama Tesi (tebak profesi) sudah selesai dirancang dengan website scratch, website ini menggunakan pemrograman yang menarik seperti cara menyusun blok-blok sebagai operator game. Game ini telah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan kan anak-anak mengenali berbagai profesi, dengan ini akan menambah wawasan dan semangat belajar mereka untuk meraih cita cita.



**Gambar 3.** Hasil perancangan *Sprite girl* dan skor benar salah

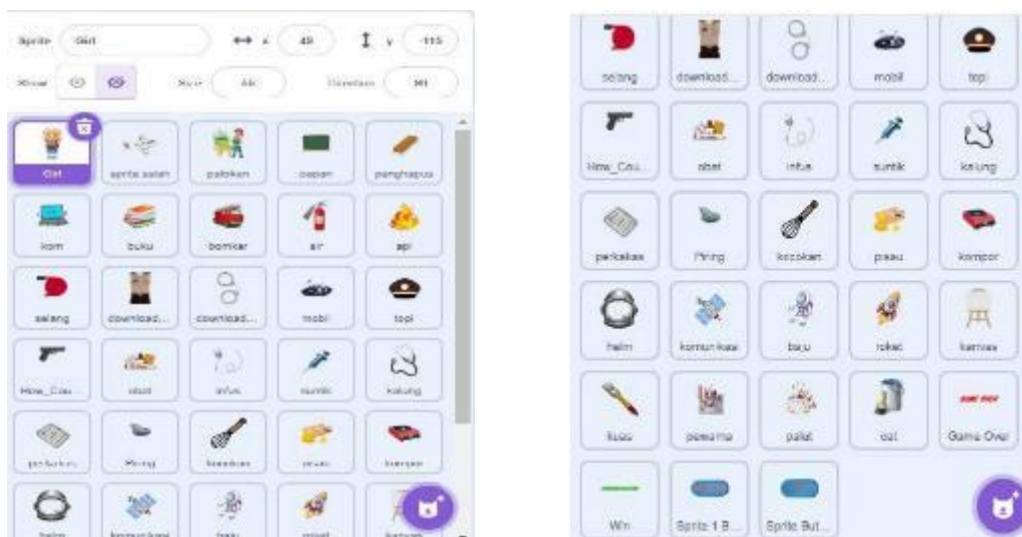
Pada gambar 3 menampilkan suatu program *sprite* yang bernama *Girl* yang bisa dioperasikan dengan mouse. Jika *sprite Girl* berhasil menangkap benda atau peralatan sesuai profesi maka akan menambah skor benar sejumlah satu sebaliknya jika *sprite girl* salah tangkap benda maka skor salah bertambah satu, apabila *sprite girl* sudah berhasil menangkap semua benda yang ditentukan maka latar akan otomatis berubah sesuai patokan profesi yang diperintahkan.



**Gambar 4.** Hasil perancangan program gambar patokan profesi dan latar tempat.

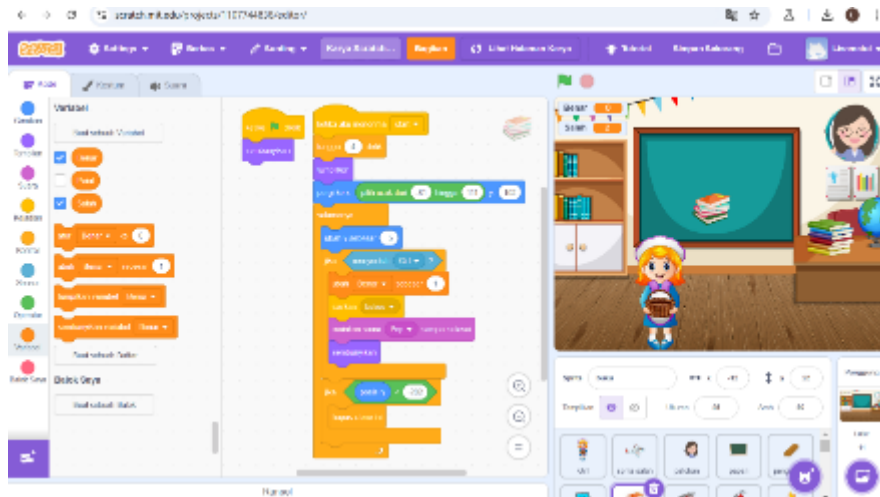
Pada Gambar 4 menampilkan program untuk komponen patokan profesi dan latar tempat saat game berlangsung. Program tersebut berfungsi untuk memberi

perintah dan arahan agar pemain sesuai dalam menangkap peralatan barang. Patokan profesi terdiri dari guru, pemadam kebakaran, polisi, dokter, koki (chef), astronot dan pelukis. Patokan profesi ini akan otomatis berhenti jika pemain sudah menangkap semua peralatan barang yang sesuai dengan profesi tersebut. Sama halnya dengan patokan profesi, latar tempat akan otomatis berganti menyesuaikan dengan gambar patokan profesi seperti guru berada di ruang kelas, pemadam kebakaran berada di kondisi rumah terbakar, polisi berada di kantor polisi, dokter berada di rumah sakit, koki (chef) berada di dapur, astronot berada di luar angkasa, dan terakhir pelukis berada di tempat penuh warna. Game ini ada tujuh macam profesi dan kami beri nama start hingga level 7.



**Gambar 5.** Hasil perancangan *Sprite* peralatan benda profesi guru hingga pelukis.

Pada Gambar 5 menampilkan gambar perancangan kebutuhan peralatan benda setiap profesi. Dimulai dari papan hingga cat. Jumlah peralatan setiap masing-masing profesi kami buat berbeda ada yang lima ada juga yang empat. Kami hanya memasukkan gambar yang berhubungan dengan setiap profesi dengan tujuan memudahkan siswa TK memainkan game ini. Sengaja kami hanya memasukkan beberapa peralatan saja karena jika kami masukkan semua benda yang berhubungan dengan profesi tersebut maka akan membuat game menjadi lama dan terkesan monoton.



**Gambar 6.** Hasil perancangan program *Sprite* peralatan profesi

Pada gambar 6 menampilkan program *sprite* peralatan profesi. Program ini berfungsi setiap benda yang berkaitan dengan patokan profesi yang muncul di pojok kanan atas tersebut akan berjatuh dari atas ke bawah, jika berhasil menangkap benda yang sesuai maka skor benar bertambah satu. Masing-masing benda akan muncul sesuai dengan durasi yang sudah ditentukan. Peralatan profesi ini sudah disetting agar bergantian muncul. Peralatan ini diharuskan bisa tertangkap semua. Jika salah satu tidak terkena maka benda selanjutnya tidak akan muncul dan harus mengulang permainan dari awal. Disini Kami hanya menjalankan satu program dari tiga puluh satu benda, karena program dari benda tersebut sama yang membedakan adalah durasi muncul dan kapan benda tersebut muncul.



**Gambar 7.** Hasil perancangan *Sprite* Peralatan benda salah

Pada gambar 7 menampilkan program *Sprite* salah yaitu benda peralatan profesi yang tidak sesuai dengan patokan yang telah disediakan. Benda ini bergerak dari atas ke bawah secara acak. Jika *sprite* girl menyentuh salah satu *sprite* salah, maka skor salah akan bertambah satu. Apabila *sprite* girl telah menyentuh *sprite*

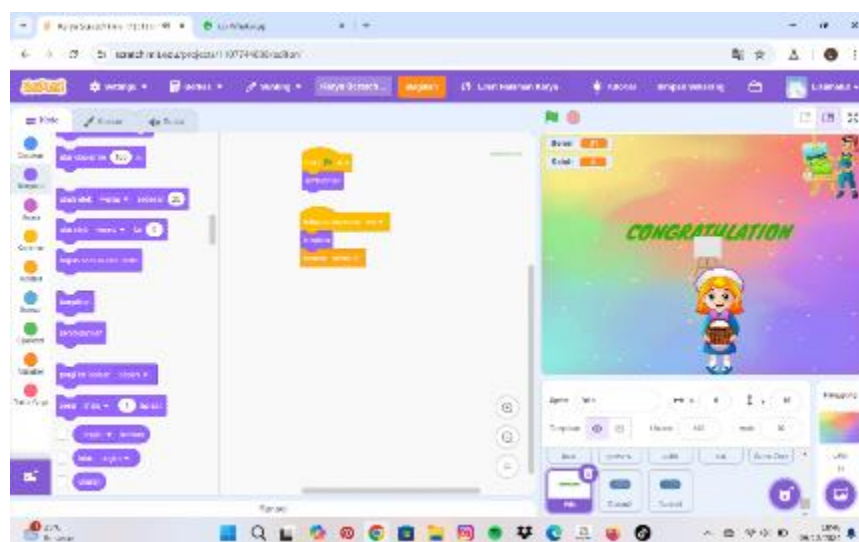


salah sebanyak lima kali, permainan akan otomatis berakhir (game over), dan harus mengulang permainan dari awal.



**Gambar 8.** Hasil perancangan *Sprite Game Over*

Pada gambar 8 menampilkan sprite game over, pemograman pada sprite ini jika sprite girl menyentuh benda salah melebihi 5 kali maka permainan otomatis kalah atau game over. Pemain hanya diberi kesempatan untuk salah hanya 5 kali saja pada setiap permainan.



**Gambar 9.** Hasil perancangan *Sprite Congratulation*

Pada gambar 9 menampilkan sprite congratulations, pada sprite ini adalah akhir dari permainan, jika pemain dapat menangkap semua gambar yang terdiri dari tiga puluh satu peralatan tanpa meninggalkan gambar satupun maka pemain sudah memenangkan permainan dan otomatis akan muncul sprite congratulation.

### 3. Tahap Testing

Hasil testing dari game “Tesi (Tebak Profesi)” pada website Scratch adalah game ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan ketika dimainkan. Pemain dapat menggerakkan karakter dengan menggunakan mouse ke arah manapun untuk menangkap peralatan benda profesi yang sesuai dengan patokan yang berada di pojok kanan atas. Masing-masing benda akan berjatuh silih berganti sesuai dengan program yang telah ditentukan. Skor akan bertambah satu jika si karakter berhasil menangkap benda yang sesuai, sebaliknya jika si karakter salah dalam menangkap benda maka skor salah akan bertambah satu. Benda salah tidak boleh tertangkap lebih dari lima kali, jika sudah lima kali tertangkap maka permainan otomatis akan game over (kalah) dan mengulangi permainan dari awal. Pemain bisa memenangkan permainan apabila sudah berhasil menangkap semua benda sesuai intruksi yang sudah diberikan. Game ini sudah difasilitasi dengan efek sound yang sesuai dengan mood anak usia siswa TK, serta di setiap pergantian patokan gambar profesi maka otomatis latar tempat akan ikut berganti-ganti sesuai dengan patokan. Hal ini dapat dipastikan membuat permainan lebih menarik dan menambah minat bermain anak.

Game ini sebagai media pengenalan profesi yang sudah dikemas menjadi permainan tangkap menangkap dengan fitur-fitur yang menyenangkan, ada tujuh profesi yang harus disesuaikan dengan benda yang berjatuh sesuai instruksi. Secara keseluruhan Game tesisi ini memang dirancang khusus untuk anak-anak TK, karena di dalam game ini tidak terlalu banyak tantangan yang menyulitkan, dengan game ini anak lebih mudah mengingat apa saja peralatan yang dibutuhkan sesuai profesi. Tetapi masih banyak kekurangan pada game ini yaitu antara lain, peralatan benda yang minim, tidak ada tombol pause dalam permainan, kurang adanya tantangan dalam permainan.

### SIMPULAN

Desain Game Tesi (Tebak Profesi) Berbasis Scratch untuk Membantu siswa TK mengenal Profesi dalam Bahasa Indonesia memiliki beberapa tahapan yaitu meliputi 1) Identifikasi kebutuhan dalam Menyusun game, 2) hasil perancangan, 3) tahap testing.

### 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>
- Azizah, A. R. A. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Jurnal Skripta*, 5(2), 33-39. <https://doi.org/10.31316/skripta.v5i2.424>.

- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal kesehatan gigi*, 6(1), 76-79. <https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4447>.
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36-42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>.
- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196-204. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p196-204>.
- Hanum, F. (2014). Peran Dan Fungsi Bahasa Indonesia Dalam Manajemen Pemasaran. *ECOBISMA (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 1(1), 98-107. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/ecobisma/article/view/1397/1434>.
- Herlina, S. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 7(3), 234-234. <https://doi.org/10.35450/jip.v7i3.157>.
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian, Sumber, dan Dasar Pendidikan Islam: Bahasa Indonesia. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21-33. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v2n1.p%25p>.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin, I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan aplikasi scratch sebagai alternatif media belajar siswa "z generation" untuk guru-guru sdn 1 labuapi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871-875. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6554>
- Izatusholihah, Y., & Muslihin, H. Y. (2021). Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 71-80. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6606>.
- Jamil, J. (2022). *Etika Profesi Guru*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Maghfiroh, N, 2022, Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-Hari, *jurnal ilmiah ilmu komunikasi*, 19(02), 102-107, <https://doi.org/10.47007/jkomu.v19i02.516>.
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2023, January). Studi Literatur: Penggunaan Media Scratch Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 4, No. 1, pp. 257-264). <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1199>.

- Nurmala, E., Saputra, R. W., Siregar, M. S., & Vitaloka, D. (2024). Pengaruh persepsi taruna pada penggunaan media pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan analisa grounded theory. *Jurnal Maritim Malahayati*, 5(1), 136-143. <https://journal.poltekpelaceh.ac.id/index.php/jumama/article/view/72>.
- Pratiwi, D., Najih, M., Siswanto, T., & Mardianto, I. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Google Apps dan Scratch Untuk Guru di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 195-202. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i2.11529.g5523>.
- Putri, N. P. (2017). Eksistensi bahasa indonesia pada generasi millennial. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 45-49. <https://doi.org/10.25273/widyabastra.v5i1.1891>.
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2015). Game edukasi tebak gambar bendera negara menggunakan metode Linear Congruential Generator (LCG) berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(2), 27-22. <https://doi.org/10.36982/jiig.v6i1.3>.
- Rustini, D., & Setiadi, A. (2018). Media Interaktif Pengenalan Profesi Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(1), 99-104. <https://www.neliti.com/publications/493770/media-interaktif-pengenalan-profesi-untuk-anak-usia-dini>.
- Sinaga, N. A. (2020). Kode Etik Sebagai Pedoman Pelaksanaan Profesi Hukum yang Baik. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 10(2), 1-34. <https://doi.org/10.35968/jh.v10i2.460>.
- Sirait, C. (2023). Analisis Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa: Analisis kedudukan dan fungsi bahasa indonesia bagi mahasiswa. *Kampret Journal*, 2(3), 106-110. <https://www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret/article/view/131>.
- Surya, C. M., Iskandar, Y. Z., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dasar pada anak kelompok a melalui metode tebak gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78-89. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>.
- Tresnawati, D. (2018). Perancangan game edukasi tebak gambar. *Jurnal Algoritma*, 15(1), 14-21. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/473>.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1(1), 1-5. <https://www.researchgate.net/publication/346397070>.
- Warsono, W. (2017). Guru: antara Pendidik, Profesi, dan Aktor Sosial. *The Journal of Society and Media*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.26740/jsm.v1n1.p1-10>.

Zubaidi, A., Jatmika, A. H., Wedashwara, W., & Mardiyansyah, A. Z. (2021). Pengenalan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Bagi Siswa SD 13 Mataram. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jbegati.v2i1.423>.