



Pengenalan *Coding* Membuat *Game* pada Siswa Sekolah Dasar menggunakan Scratch

Nalar Istiqomah^{1*}, Fanny Novika²

^{1,2} Program Studi Aktuaria, Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti, Jakarta, Indonesia, 13210

E-mail: *nalar.istiqomah23@gmail.com

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i3.1827>

Info Artikel:

Diterima :

20-06-2024

Diperbaiki :

04-07-2024

Disetujui :

19-07-2024

Keywords: Coding untuk Anak; Computational Thinking; Membuat Game; Pemograman Scratch

Abstrak: Di era serba digital baik orang dewasa maupun anak-anak terbiasa menggunakan gadget dengan fasilitas internet. Hal-hal yang paling banyak diakses anak-anak adalah *game*. Padahal, terlalu sering menggunakan gadget akan menimbulkan dampak negatif baik dari kesehatan fisik dan mental. Daripada hanya bermain *game*, sebaiknya anak diarahkan untuk mulai belajar membuat *game*. Hal ini mempunyai banyak manfaat diantaranya melatih *computational thinking*, *problem solving* dan sikap pantang menyerah. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini dilaksanakan dengan tujuan memperkenalkan keterampilan *coding* kepada anak-anak. Kegiatan ini dilakukan secara daring, menggunakan Zoom. Peserta bersama-sama belajar membuat *game* seperti yang bisa diakses di bit.ly/GameKasir menggunakan Scratch. Dari 19 peserta yang hadir, 100% peserta puas dengan kegiatan yang diberikan, bahkan tertarik untuk belajar coding lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM dapat memperkenalkan coding kepada anak-anak dengan menyenangkan, bahkan dapat memotivasi peserta untuk melanjutkan belajar coding.

Abstract: In the digital age, both adults and children are accustomed to using gadgets with Internet capabilities. The things that children access the most are games. In fact, using gadgets too often will have a negative impact on both physical and mental health. Instead of just playing games, children should be encouraged to learn how to make games. This has many benefits, including practicing computational thinking, problem solving, and perseverance. Therefore, this PkM activity was conducted with the aim of introducing coding skills to children. This activity was conducted online using Zoom. Participants

Keyword: Coding for Kids; Computational Thinking; Game Making; Scratch Programming

learned together to create games using Scratch, such as those available at bit.ly/GameKasir . Of the 19 participants who attended, 100% were satisfied with the activities provided and were even interested in learning more about coding. This shows that PkM activities can introduce coding to children in a fun way, and can even motivate participants to continue learning coding.

Pendahuluan

Pada masa serba digital, tidak bisa dipungkiri bahwa bukan hanya orang dewasa, tapi juga anak-anak sudah mulai memakai gadget bahkan mengakses internet. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, pada tahun 2022 sebanyak 33,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan *handphone* (Suhadi et al., 2024). Sementara itu, 24.96% anak usia dini telah bisa mengakses internet (Nurdahlia, 2023). Bahkan dalam beberapa kasus, orang tua justru sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan bermain *game* sebagai sarana alat bermain dan memberikan kesenangan kepada anak (Juliansyah & Purba, 2020).

Indonesia merupakan pasar industri *game* terbesar di dunia. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia adalah negara dengan jumlah pemain *game* terbanyak ketiga di dunia setelah Filipina dan Thailand. Sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia memainkan *game* per Januari 2022 (Amalia et al., 2022). Dari kelompok konsumen *game* tersebut, sebanyak 42,23% bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari (Muhamad, 2023). Hal ini dapat memunculkan permasalahan seperti kecanduan bermain *game* sehingga berakibat lupa waktu atau secara natural desain *game online* secara tidak langsung dapat menjadi pelarian dari keseharian anak sehingga melupakan aktivitas di dunia nyata (Pratama et al., 2023)

Namun, dibalik itu semua, ada sisi positif anak usia dini saat bermain *game* di antaranya dapat membuat anak berlatih menjalankan kerja sama dan memupuk rasa simpati (Retmayanti et al., 2023). Agar minat anak terhadap *game* tersalurkan dengan baik, kita dapat mengajak anak untuk membuat *game* versi mereka sendiri. Tentunya dengan memberikan dasar-dasar keterampilan *coding*. Keterampilan *coding* atau pemrograman merupakan seni menggunakan berbagai bahasa pemrograman untuk menulis perintah, menginstruksikan komputer, aplikasi atau program perangkat lunak (*software*) tentang tindakan yang harus dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai keinginan pembuat bahasa program (Muklason et al., 2023). Keterampilan *coding* ini sangat penting, bahkan negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Jepang, Australia, dan lainnya sudah memasukkan keterampilan tersebut di

kurikulum sekolah sejak dini, bahkan pada usia anak 4-5 tahun (Alindra et al., 2024). Hal ini dilakukan karena *coding* bukan hanya sekedar keterampilan psikomotorik saja, tapi juga terkait dengan cara berpikir (Rohandi et al., 2023). Cara berpikir *coding* disebut dengan *computational thinking* atau *algorithmic problem solving*. *Computational thinking* ini penting dimiliki oleh siswa karena dapat meningkatkan kecerdasan, membuat siswa lebih cepat memahami teknologi yang ada di sekitarnya serta melatih otak siswa agar terbiasa berpikir logis, terstruktur dan kreatif (Wulandari et al., 2021).

Keterampilan *coding* ini berkaitan erat dengan pembentukan pola pikir, sehingga, keterampilan *coding* tidak dapat dibentuk secara instan, harus melalui proses yang panjang (Yunus Anis et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan *coding* sejak dini menjadi sangat penting. Manfaat dari belajar *coding* pada anak adalah :

1. Mengajarkan anak *problem solving*

Ada dua jenis masalah yang perlu diselesaikan ketika anak belajar *coding*. Pertama, anak perlu mengidentifikasi masalah apa yang ingin diselesaikan dengan menggunakan program yang akan dibuat. Kedua, pada saat proses pembuatan program tersebut, bisa jadi anak akan menghadapi *error*. Dengan mempelajari *coding*, anak akan dituntut untuk bisa berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah tersebut. Dari sinilah *problem solving skill* anak dapat dilatih (Sugiana et al., 2023).

2. Mengajarkan anak berpikir secara logis dan kreatif

Untuk membuat sebuah program, anak tentu akan dituntut untuk bisa berpikir secara logis agar kode-kode yang dituliskannya mampu menjadi program yang dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, dengan belajar *coding*, anak juga bisa terlatih untuk memikirkan berbagai metode yang bisa digunakan untuk menyelesaikan *error* yang timbul (Istiqomah, 2024).

3. Mengajarkan anak untuk pantang menyerah

Ketika anak membuat sebuah program komputer, bisa jadi anak akan menemui *error* yang timbul karena kesalahan *coding*. Supaya hal ini bisa diselesaikan, anak perlu mengganti instruksi yang sudah dituliskannya atau bahkan mengulang kodenya dari awal. Jika anak sudah cukup lama belajar *coding*, anak akan terbiasa untuk mengatasi *error* yang timbul karena kesalahan instruksi. Dari sinilah anak terbiasa untuk tidak menyerah hanya jika program yang mereka tulis gagal.

4. Mengajarkan anak skill yang dibutuhkan di masa mendatang

Dilansir dari salah satu artikel Forbes (2017), kebutuhan akan *software developer* diperkirakan akan meningkat 17% dalam jangka waktu 10 tahun (2014-2024). Dalam artikel tersebut juga disebutkan bahwa U.S. Bureau of Labor Statistics mendata bahwa pekerjaan ini memiliki rata-rata peningkatan kebutuhan tenaga kerja yang lebih tinggi dari pekerjaan lainnya.

Sayangnya, meskipun penting, pembelajaran *coding* ini belum masuk kedalam kurikulum sekolah di Indonesia. Meskipun begitu, pembelajaran *coding* ini bisa dilakukan di luar sekolah, salah satunya melalui kegiatan pengabdian masyarakat. Oleh karena itu, pada penulisan ini kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan *coding* pada siswa Sekolah Dasar. Tool yang digunakan pada pelatihan dan pengenalan *coding* ini adalah ScartchJr yang dapat diakses di scratch.mit.edu. Scratch dipilih karena mudah digunakan dilihat dari segi perangkat lunak dan desain komunikasi visual. Sehingga aplikasi Scratch ini sangat cocok untuk pemula yang ingin belajar *coding* termasuk anak-anak (Kaplancali & Demirkol, 2017). Dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa termotivasi untuk belajar *coding* lebih lanjut. Kegiatan ini akan dilakukan secara daring (online) melalui Zoom. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa SD kelas 1-6 di Kabupaten Bogor.

Metode

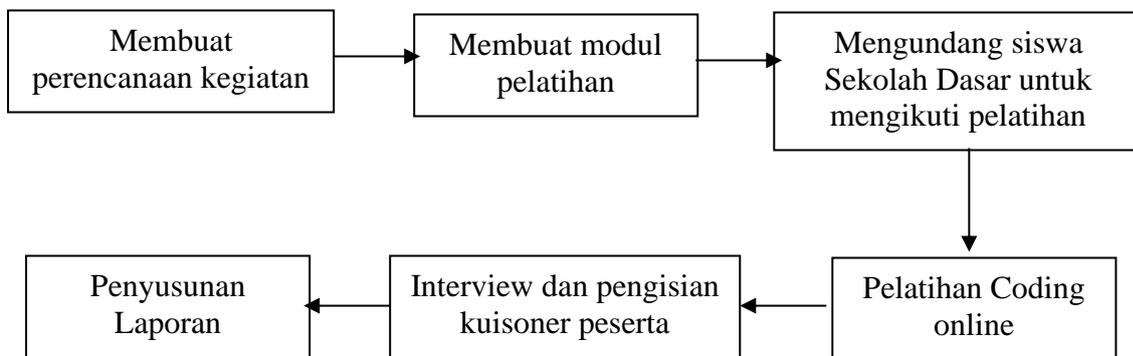
Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, rencana untuk mengatasi permasalahan itu adalah melakukan kegiatan pelatihan *coding* pada siswa Sekolah Dasar yang dilakukan secara online.

Materi pelatihan pemrograman disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak Sekolah Dasar, dengan mengenalkan konsep pemrograman melalui platform permainan yang dirancang khusus untuk mereka agar mudah dipahami dan menarik. Pelatihan ini dilakukan secara online agar cakupan peserta lebih luas sesuai dengan target pesertanya adalah siswa Sekolah Dasar dari berbagai daerah. Kegiatan ini meliputi beberapa tahapan yang digambarkan pada Gambar 1.

1. Pembuatan modul pelatihan, dimana modul ini terdiri dari:
 - a. Pengenalan Scratch.mit.edu, berisi panduan mulai dari membuat akun hingga fitur-fitur yang ada di ScartchJr
 - b. Cara membuat *game* sederhana menggunakan Scratch sampai cara publish *game* ke internet

Modul ini akan dibagikan H-3 kegiatan inti di grup Whatsapp. Hal ini dilakukan agar para peserta mempunyai gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan.

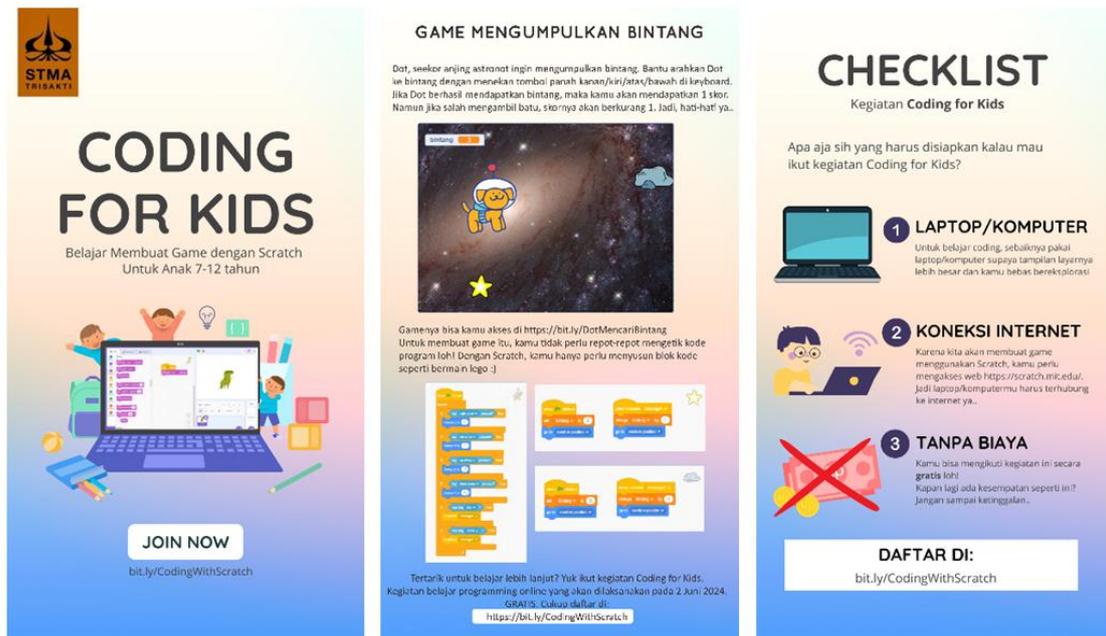
2. Pelatihan untuk siswa Sekolah Dasar yang merupakan kegiatan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Pelatihan akan dilaksanakan secara daring melalui Zoom yang dilaksanakan pada 2 Juni 2024.
3. Interview dan pengisian kuisisioner, untuk mengumpulkan data terkait pengalaman belajar para siswa dengan materi *coding* yang sudah disampaikan.
4. Penyusunan laporan pengabdian



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan *Coding For Kids*

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian diawali dengan pembukaan pendaftaran sejak tanggal 24 Mei 2024 sampai tanggal 1 Juni 2024. *Flyer* yang dibagikan saat pembukaan pendaftaran terdapat pada Gambar 2. *Flyer* dibagikan melalui Whatsapp, Instagram dan Facebook. Selama 7 hari tersebut, terdapat 34 orang yang mendaftar. Walaupun target awal pesertanya adalah siswa SD, namun ada pula siswa PAUD dan bahkan guru SD yang ikut mendaftar. Namun, dari 34 peserta yang mendaftar tersebut, hanya ada 19 orang yang hadir saat kegiatan.



Gambar 2. Flyer Pendaftaran Kegiatan Coding For Kids

Kegiatan dimulai dengan penyampain materi pengenalan Scratch. Adapun slide untuk kegiatan ini dapat diakses di alamat berikut: <https://bit.ly/SlideCodingforKids>. Kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan contoh *game* yang akan dibuat. *Game* dapat diakses di <https://bit.ly/GameKasir>. Tampilan *game* yang akan dibuat dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Awal Game

Karakter akan menanyakan berapa total harga belanja dari 3 barang yang ditampilkan. *User* harus memasukkan jawaban di kolom yang telah disediakan. Jika

jawaban benar, maka karakter akan berkata “Benar!” dan skor akan bertambah 1. Ilustrasi ini dapat dilihat pada Gambar 4.



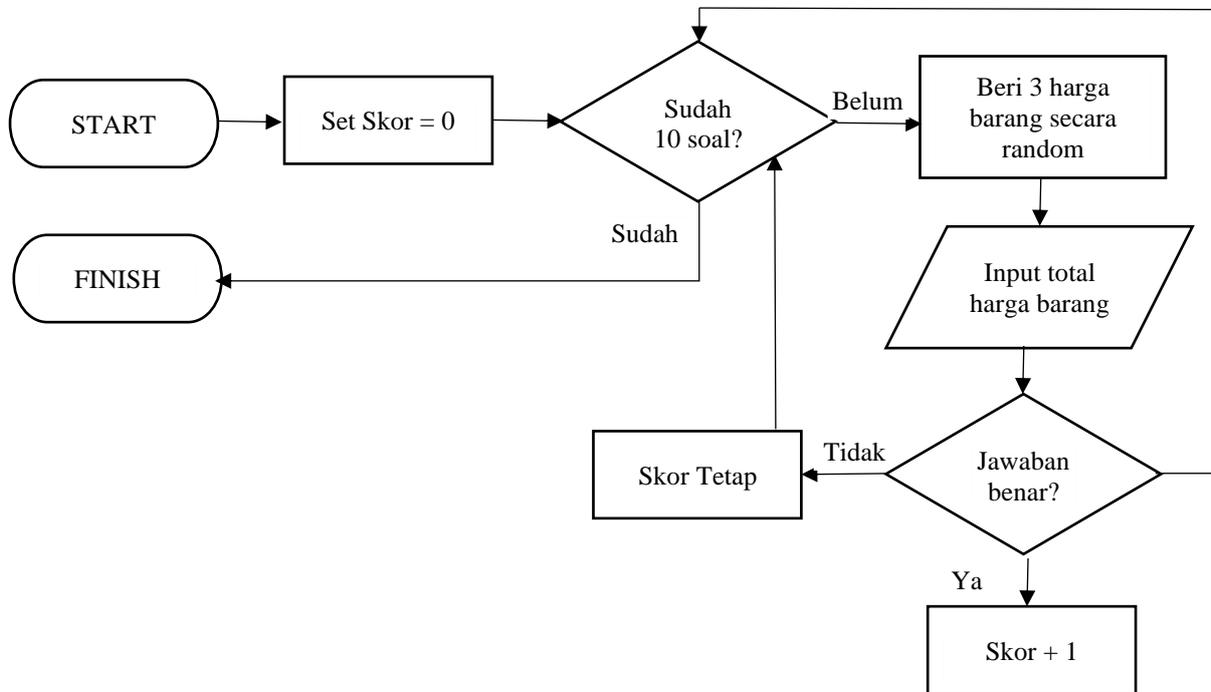
Gambar 4. Jawaban Benar

Namun jika jawaban salah, karakter akan berkata “Salah” dan skor tetap. Ilustrasi ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Jawaban Salah

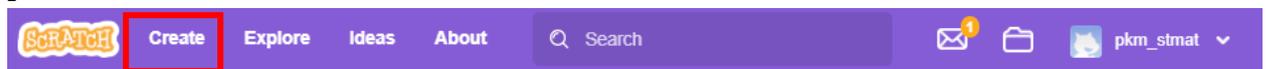
Agar peserta lebih paham alur programnya, disajikan pula flowchart. Flowchart ini digunakan untuk memudahkan peserta membuat kode program. Flowchart dari *game* yang akan dibuat terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Flowchart game

Setelah memahami flowchart, peserta dapat mulai membuat program. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan:

1. Mengakses web Scratch di scratch.mit.edu kemudian membuat akun Scratch.
2. Memulai project baru dengan mengklik menu Create di toolbar yang terdapat pada Gambar 7.



Gambar 7. Toolbar Menu pada Scratch

3. Kemudian download Sprite dan Backdrop (Gambar 9) untuk *game* di <https://bit.ly/GameKasir> Scratch

Peserta bisa memilih karakter yang perempuan atau laki-laki yang terdapat pada Gambar 8

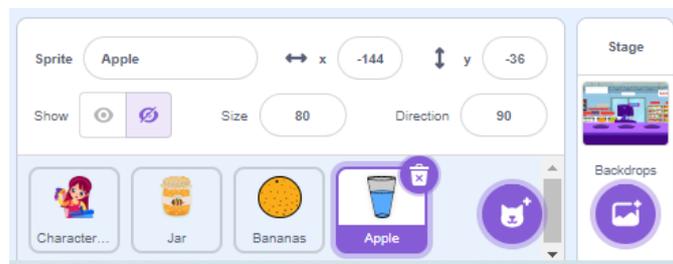


Gambar 8. Karakter pada Game



Gambar 9. Backdrop Game

4. Input Sprite dan Backdrop ke Scratch. Tambahkan pula sprite makanan untuk menampilkan barang yang akan dihitung total harganya. Tahapan ini terdapat pada Gambar 10.



Gambar 10. Input Sprite dan Backdrop

5. Buat program berikut untuk Sprite Kasir yang terdapat pada Gambar 11



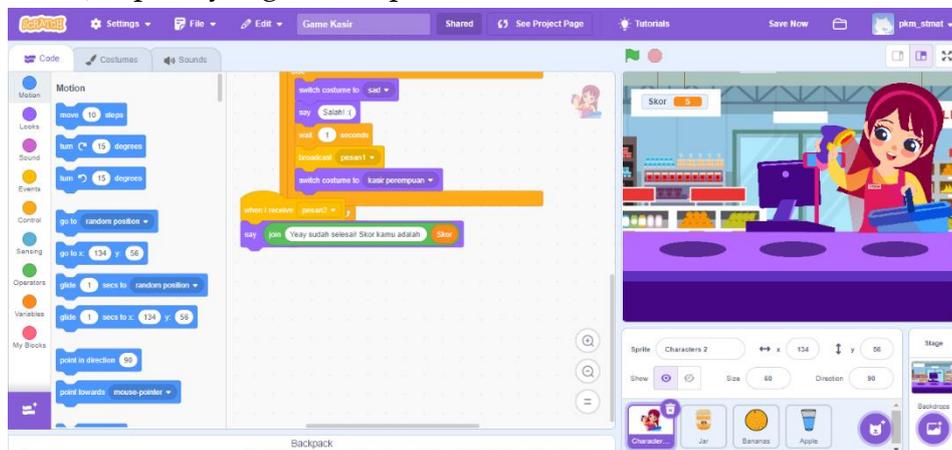
Gambar 11. Program Pembuatan Game

6. Buat program berikut untuk masing-masing Sprite Makanan yang terdapat pada Gambar 12.



Gambar 12. Pembuatan Pertanyaan Game

7. Game dapat dimainkan dengan cara mengklik tombol bendera hijau (yang ditandai kotak merah) seperti yang tertera pada Gambar 13.



Gambar 13. Tahapan memainkan game

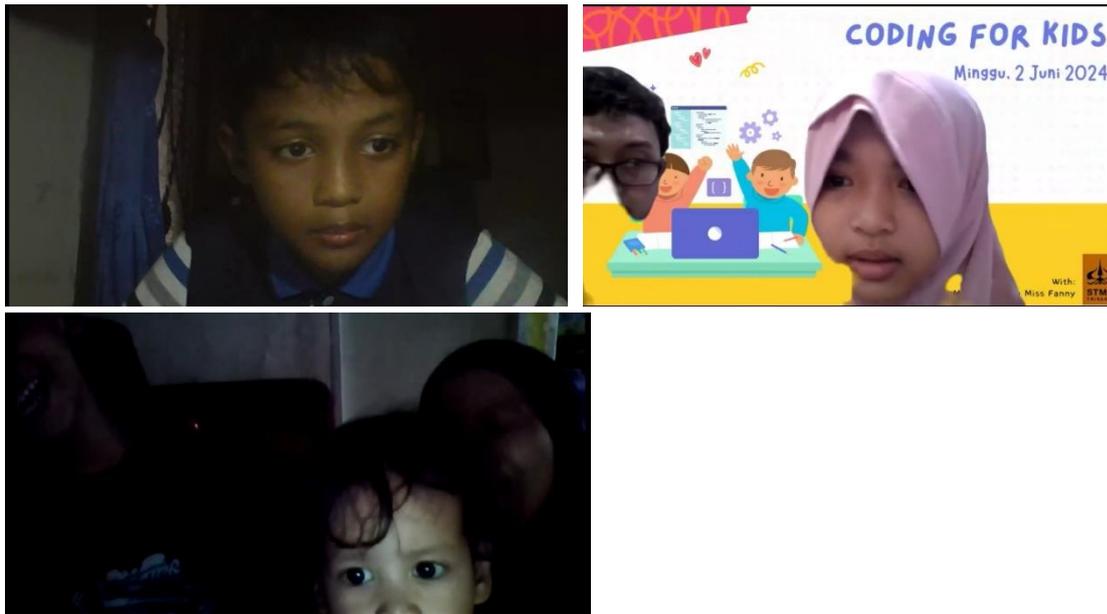
Game ini akan memberikan 10 pertanyaan. Setiap jawaban benar, maka akan diberi 1 skor. Sedangkan jika salah, skor tidak akan berubah. Ketika 10 soal sudah terjawab, maka karakter akan memberi tahu total skor-nya.



Gambar 14. Tampilan Saat Bermain Game

- Kode tersebut dapat dimodifikasi lagi, misal dengan menampilkan ekspresi sedih ketika salah dan ekspresi senang ketika benar. Atau mengubah Sprite makanan setiap soal berganti.

Peserta kemudian diajak tanya-jawab agar memastikan pemahaman peserta pada materi yang diberikan. Hasilnya, ada 1 peserta yang dapat mempresentasikan hasil *game* buatannya, dan 2 peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Peserta ini dapat terlihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tanya Jawab Peserta

Setelah kegiatan selesai, peserta diminta mengisi absen dan mengisi kesan-pesan. Hasilnya, dari 19 peserta, 100% senang dengan kegiatan ini. Peserta terlihat antusias selama mengikuti kegiatan dan bahkan ingin belajar lebih lanjut. Namun, ada kritik yaitu penyampain materi terlalu cepat bagi anak-anak. Hasil respon peserta dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Respon peserta terhadap kegiatan *Coding for Kids*

Peserta juga diberikan sertifikat sebagai bentuk penghargaan karena telah mengikuti kegiatan dengan baik. Desain sertifikat terdapat pada Gambar 17.



Gambar 17. Sertifikat peserta *Coding for Kids*

Dari kegiatan PkM ini, peserta dapat membuat *game* dengan menggunakan pemrograman Scratch. Peserta sudah memahami bagian-bagian Scratch dan cara menggunakannya. Peserta sudah membuat akun Scratch di awal kegiatan, sehingga bisa membagikan *game* hasil buaatannya. Kegiatan PkM ini juga mendapat sambutan baik dari para peserta. Adapun luaran dari kegiatan PkM ini berupa:

1. *Game* yang dapat diakses di <https://bit.ly/GameKasir>
2. Modul dengan judul *Coding for Kids: Belajar Pemograman dengan Scratch*
3. Bahan ajar berupa slide, dan rekaman pembelajaran Zoom yang bisa diakses di <https://bit.ly/GameKasir> Scratch.

Kesimpulan

Di era serba digital ini, bukan hanya orang dewasa, tapi juga anak-anak sudah terbiasa mengakses internet dengan gadget mereka. Salah satu yang paling sering diakses adalah *game*. Ketertarikan anak-anak pada *game* ini bisa dimanfaatkan untuk pengenalan *coding* sejak dini. Keterampilan *coding* penting bagi anak-anak karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, meningkatkan kemampuan *problem solving*, menanamkan sifat pantang menyerah dan mempersiapkan *skill* yang banyak dibutuhkan di masa yang akan datang.

Untuk memperkenalkan *coding* pada anak, Scratch merupakan pilihan yang tepat. Scratch adalah bahasa pemograman berbasis visual dan interaktif. Anak tidak perlu mengetik kode komputer, namun hanya perlu menyusun balok kode seperti bermain lego atau puzzle. Dengan Scratch anak bisa membuat animasi, *game* dan bahkan pemograman *robotic*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kami telah melakukan pelatihan pengenalan coding secara daring. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah siswa TK, SD dan guru SD. Dari hasil kegiatan PkM ini peserta berhasil memahami Scratch dan cara menggunakannya. Peserta juga berhasil membuat *game* bertema kasir. *Game* memberikan soal 3 harga barang dan *user* diminta menginput total harga barang tersebut. Kegiatan PkM ini juga berhasil membuat keluaran berupa modul yang berjudul Coding for Kids: Belajar Pemograman dengan Scratch.

Menurut kuisioner yang dibagikan kepada peserta, 100% peserta senang dengan kegiatan ini bahkan mengharapkan kegiatan belajar *coding* lanjutan. Adapun untuk kegiatan selanjutnya, disarankan penyampaian materi tidak terlalu cepat karena anak-anak belum terbiasa dengan *coding*. Peserta juga disarankan menggunakan 2 gadget, misal handphone untuk melihat Zoom dan laptop untuk membuat *game* supaya tidak bolak-balik dari Zoom ke *browser* (untuk mengakses Scratch).

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam proses kegiatan PkM ini. Ucapan terimakasih ini penulis ucapkan kepada:

1. Pimpinan STMA Trisakti yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan kegiatan PkM ini.
2. Rekan dosen yang telah memberikan masukan agar kegiatan PkM terlaksana dengan baik.
3. Guru-guru dan orang tua siswa yang telah mengajak dan mendampingi anak selama kegiatan berlangsung.

Referensi

- Alindra, A. L., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Ayu, P., Sari, K., Anggia, Y., & Nurhaliza, Y. (2024). Studi Kasus Pembelajaran Berbasis Koding Guna Memperkuat Kurikulum Merdeka di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3171–3183.
- Amalia, N. L., Fanani, L., & Ananta, M. T. (2022). Pengembangan Sistem Pembelajaran Teori Dasar Paduan Suara Menggunakan Metode Gamifikasi (Studi Kasus : E-lite Voice). *Jurnal Pengembangan Teknologi Dan Informasi Komputer*, 1(1), 1–8.
- Istiqomah, N. (2024). Coding For Kids: Belajar Pemograman Dengan Scratch. *Penerbit Tahta Media*.
- Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 2(2), 20–34. <https://doi.org/10.35706/jprmedcom.v2i2.4593>

- Kaplancali, U. T., & Demirkol, Z. (2017). Teaching coding to children: A methodology for kids 5+. *International Journal of Elementary Education*, 6(4), 32–37.
- Kementrian Kesehatan. (2022). Screen Time pada Anak, Perlukah?. Diakses pada 30 September 2023 dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1520/screen-time-pada-anak-perluakah
- Muhamad, N. (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima, A., Fauzia, R., Theresia, L. W., Fikri, M. A., Propitadewa, H., Habibah, J. H., Prasetyo, J. D., Permatasari, S. T. I., Risnina, N. N., Tsaniyah, N. D., & Maulana, M. D. (2023). Coding for Kids: Pengenalan Pemrograman untuk Anak Sekolah Dasar sebagai Literasi Digital Baru di Industri 4.0. *Sewagati*, 7(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.506>
- Nurdahlia, D. U. (2023). The Role of Parents in Watching Generation Alpha Assistance. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 127–139. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v4i2.7455>
- Pratama, R. O., Triayudi, A., & Gunawan, A. (2023). Diagnosa Gejala Kecanduan Bermain Game Online dengan Metode Fuzzy Tsukamoto dan Fuzzy Sugeno. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(2), 275–284. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i2.3002>
- Retmayanti, P. Y., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2023). Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3291–3300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4552>
- Rohandi, M., Kadim, A. A., & Pakaja, J. (2023). Ikhtisar Strategi Pembelajaran Pemrograman: Sebuah Integrative Review. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.21207>
- Sugiana, Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman Guru PAUD tentang Pembelajaran Coding untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 121–126. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.394>
- Suhadi, P., Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1333–1336.
- Wulandari, W., Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan platform scratch dalam pembelajaran koding di sekolah dasar untuk mengasah kemampuan computational thinking pada Siswa. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 495–504.
- Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>