

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Fauziah, A., Napitupulu, D. S., Sulistiyo, H., Sakti, B. P., Nisa'khusnia, A., Noveni, N. A., Chamidah, D., Puri, V. G. S., & Salman, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*. Penerbit Adab.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik*, 3(1), 35–44.
- Amarwati, Z. T., Santi, A. U. P., & Taznim, T. (2024). Implementasi Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Muhamamdiyah Semanu. *Semnasfip*.
- Anggraini, A., & Jaya, A. (2024). *The Development Of Educational Game With Spinning Wheels For Speaking Class To The Tenth Grade Of Madyatama Vocational High School Palembang. Esteem Journal Of English Education Study Programme*, 8(1), 150–158.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(Ptk)*. Deepublish.
- Bambang, B., Sarwi, S., & Sudarmin, S. (2024). Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Capaian Menulis Naratif Siswa Kelas 4 Sd. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1136–1147.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar

Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.

Gusdiana, P., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal Of Elementary School Education*, 1(2), 41–50.

Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 197–208.

Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (Kiiies) 5.0*, 1(1), 79–84.

Herwin, H., Rasyid, N., & Hasan, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Mi Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 1(2), 42–48.

Hidayat, A., Jannah, F., & Udzmah, N. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan Pkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 31–38.

Hikmawati, L., Utaminingsih, R., & Kristiani, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Ipa Materi Keberagaman Menggunakan Media Spinning Wheel Pada Peserta Didik Kelas Iv. *Prosiding Seminar*

Nasional Pendidikan Profesi Guru, 2(1), 1216–1225.

Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 32–41.

Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Ilpen)*, 3(1), 1–15.

Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawa> Id Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155–174.

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584)*, 4(1), 981–990.

Indriyani, A., & Solihin, F. K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Materi Keunikan Masyarakat Di Sekitarku. *Sebelas April Elementary Education*, 3(2), 146–155.

Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50–63.

Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media

- Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/Jatika.V3i3.2416>
- Karuniawati, S., & Budiarti, W. N. (2023). Analisis Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Ust*, 4(1), 147–150.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286–399.
- Maeswaty, A. D., Mulyasari, E., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18.
- Mardianti, W. A., & Saridewi, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18872–18882.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal Of Science And Education Research*, 1(1), 43–50.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah*

Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 29(1), 88–101.

Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91.

Nisa, A. F., Nurjamin, A., & Julianto, C. D. (2021). Kemampuan Penggunaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Tunagrahita. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah*, 10(02), 125–134.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa*, 3(2), 243–255.

Nurlela, M. P. F., & Al Mufti, A. Y. (2023). Pengenalan Media Roda Suku Kata Untuk Membantu Keterampilan Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 125–132.

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148–154.

Oviana, W., Rahmi, P., Humairah, H., & Jannah, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping Dan Media Flash Card. *Mitra Pgmi: Jurnal Kependidikan Mi*, 9(2), 159–171.

Pangestu, W. A., Nurhaedah, N., & Hartoto, H. (2024). The Influence Of Using

- Spinning Wheel Game Media On Increasing Elementary School Students' Learning Motivation. *Pinisi Journal Of Education*, 4(3), 34–56.
- Pidrawan, I. G. A., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2022). Analisis Strategi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Yang Diampu Oleh Guru Penggerak Bahasa Indonesia Di Kota Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 75–86.
- Prasetyo, T., Brawijaya, A., Fitriliani, A., & Kurniawati, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sd Negeri Cibogo. *Income: Indonesian Journal Of Community Service And Engagement*, 1(2), 47–55.
- Puteri, L. A. S. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpsd*, 10(7), 1541–1551.
- Rachmaida, F., & Mutiarani, M. (2022). The Use Of Spinning Wheel Games To Improve Students' Writing Procedural Texts. *Journal Of Languages And Language Teaching*, 10(4), 530–540.
- Rizalia, S., Sunartin, S., & Mansyur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Perilaku Belajar Siswa. *Bioeduca: Journal Of Biology Education*, 4(2), 95–104.
- Rochmah, S. H. N., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Number Spinning Wheel Pada Materi Calistung Di Kelas 1 Upt Sd Negeri 63 Gresik. *Journal On Education*, 5(3), 9714–9721.

- Rohmatu, N., & Rofiqoh, R. (2024). Penerapan Problem Based Learning Dengan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 2633–2639.
- Safitri, A. R., & Sundi, V. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 Uptd Sd Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. 2009, 849–856.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufon, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi Mpi)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Siregar, S. M. D., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Scrabble Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sdn 10 Ulu Mahuam. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Ust*, 3(1), 146–150.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.

- Sri Devi Handayani Simanjuntak, Sri Wahyuni, & Azlin Atika Putri. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Cerdas - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/10.58794/Cerdas.V2i1.174>
- Sueca, I. N., & Dewi, I. A. (2021). Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa Dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 252–257.
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Tuzzahra, L. Z. F., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 10(3).
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius: Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
- Vella, V. O. D. (2023). The Effectiveness Of Educational Game Methods Using Spinta And Flashcard Media Against Handwashing Behavior On Children In Sdn 07 And 04 Central Bengkulu. *Proceeding B-Icon*, 2(1), 357–368.

Wati, O. R., & Setyawan, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Media Ponkeb Dalam Materi Daerahku Kebanggaanku Pada Kelas 5a Di Sdn Tahunan Yogyakarta Tahun Ajaran 2024. *Dikdastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-Sd-An*, 10(1).

Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(5).