

REFERENCES

- Aini, K. N. & Muhid, A. (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan. Paramurobi: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 5(1).
- Amalia, Y.R., Hermansyah, & Mayasari, S. (2023). Microsoft Sway Application to Enhance Students' Reading Ability of Descriptive Text. *Esteem Journal of English Study Programme*.
- Anaperta, M., Nadya., Aditya, W.I. & Rusdi, M.I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Menggunakan E-Modul Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan SMK 3 Padang. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*. 3(1). 21-28.
- Arifin., Nurdyansyah., Rindaningsih, I. & Kalimah, S. (2021). Development of Smart Play Wheel Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Elementary Schools. *BICED Bukit Tinggi International Conference on Education*.
- Budiyanti, N. (2020). *Teks Deskripsi Modul 1 Bahasa Indonesia Kelas VII*. Baturaja : PubHTML5.
- Cheung, S.Y. & Ng, K.Y. (2021). Application of the Education Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*.
- Dalyono, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. N., Bestari, A. G., Asiatun, K., Widarwati, S. & Sugiyem. (2023). Karakteristik Media Video Pembelajaran Desain Kostum. *Journal on Education*. 6(1). 2681-2688.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Gmae Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1).
- Fortuna, S., Purnamasari, A.I. & Dikananda, A. R. (2023). Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android dengan Metode MDLC sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. 1(2). 61-65.
- Gusdiana, P., Egok, A.S. & Firduansyah. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuk Linggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*. 1(2). 41-50.

- Hartmann, A. & Gommer, L. (2021). To Play or not to play: on the motivational effects of games in engineering education. *European Journal of Engineering Education*. 46(3). 319-343.
- Herlina., Marleni & Prasrihamni, M. (2024). Enhancing Students Speaking Skill Through Acting Play Scripts (APS) Technique. *Esteem: Journal of English Study Programme*.
- Hermansyah. (2021). Self Talk Strategy in Improving the Eleventh Grade Students' Speaking Ability. *SMART (Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 7(1), 1-6.
- Hermansyah. (2023). "Tell-Me-What-You-See" Strategy in Developing Students' Speaking Skill. *UNNES-TEFLIN National Conference*. 5.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan (2021). *Evaluasi Pembelajaran : Teori dan praktek*. Makassar: Penerbit Tahta Media Group.
- Jatmiko, Aji. (2019). *Joyful English Game for SMP/MTS*. Jawa Tengah: Ahsyara Media Indonesia.
- Jaya, A., Hermansyah., & Rosmiyati, E. (2018). Redefining Project Based Learning in English Class. *Esteem: Journal of English Study Programme*, 2(2), 121-128.
- Laine, T.H. & Linberg, R. S. N. (2020). Designing Engaging Games for Education: Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. 13(4).
- Lesiana, N., Mulyadi, Jaya, A. & Pratiwi, E. (2024). Classroom Interaction in Communication Language Teaching of Secondary School. *Esteem Journal of English Study Programme*.
- Machdarini & Hidayat, L. (2024). The Effects of Using Spin Wheel Media on Counting Ability of Tunagrahita Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 5(1).
- Muniroh, Z., Dwiastuty, N., Prasetyo, A., Ari, D.A. & Santoso, Miranti, I. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Simple Present dalam Deskriptive Text Siswa Kelas X di SMA Kharismawita Tanjung Barat Jakarta Selatan. *Deiksis*. 16(1). 56-64.
- Najuah, et. Al. (2022). *Game Edukasi : Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan : Yayasan Kita Menulis.

- Namaziandost, E., Homayouni, M., & Pegah Rahmani. (2020). The Impact of Cooperative Learning Approach on the Development of EFL Learners' Speaking Fluency. *Cogent Arts & Humanities*.
- Okra, R. (2023). The Development of Educational Game-Based Learning Media in Natural Science Subject for Elementary School Students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2).
- Permana, B. S., Hazizah, L.A. & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. 4(1). 19-28.
- Purnamasari, D., Hidayat, N. H. & Kurniawati, L. (2021). An Analysis of Students' Writing Skill on English Descriptive Text. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*. 14(1). 101-114.
- Putri, A. D., Jaya, A. & Marleni. (2021). Exploring the Students Speaking Ability Based on Their Different Personalities. *ESTEEM: Journal of English Study Programme*. 6(1).
- Putri, A. D., Annisa, S. A., Sa'adah, K. N. M., Fakhani, Z. & Ismail, B. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel pada Materi Kepahlawanan Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Mateandras : Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. 2(2). 44-52.
- Putri, D. A. P., Priyawati, D., Arrizka, N. K., Khasanah, F.S. & Litaswari, I. (2023). Android Mobile-Based English Learning Game Education for Children in Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*. 4(3). 555-564.
- Ramadhanty, D. & Tasuah, N. (2024). Penggunaan Media Roda Putar sebagai Alat Pemilihan Peran pada Sentra di Paud Islam Hidayatullah Semarang. *Pakar Pendidikan*. 22(2). 256-264.
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohaeni, Siti. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*. 1(2).
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

- Sari, L.D. & Wulandari, R. (2023). Media Pembelajaran di Kelompok Bermain. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*.
- Selvi, M. & Cosan, A.O. (2018). The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things. *Universal Journal of Educational Research*. 6(9).
- Silitonga, Hotniati. (2021). Pembelajaran Menyenangkan dengan Aplikasi Quizizz di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*. 2(2).
- Somen, T. & Goksu, M.M. (2020). Teacher Opinions on the Use of Education Games in Social Studies Course. *International Journal of Progressive Education*. 16(6).
- Subakti, Hani. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheels Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2(2).
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suttrisno, Habibullah, R. & Ulya, K (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5(2). 934-943.
- Winaryati, et al. (2021). *Cercular Model of RD&D*. Penerbit KBM Indonesia.
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2), 3928-3936.
- Zahwa, F.A. & Syafi'i, Imam (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 19(1).