



## **Inovasi Media Day Spinner untuk Mengenalkan Nama-Nama Hari dalam Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar**

**<sup>1</sup>Faidah Yusuf \*, <sup>2</sup>Rifhani Handayani L, <sup>3</sup>Latri Aras, <sup>4</sup>Putri Nur Indah, <sup>5</sup>Rahmah Fauziah M, <sup>6</sup>Indah Lestari, <sup>7</sup>Nurfausiah J**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar  
faidah.yusuf@unm.ac.id<sup>1</sup>, rifhani.handayani@unm.ac.id<sup>2</sup>, latriaras@gmail.com<sup>3</sup>,  
indahputrinur164@gmail.com<sup>4</sup>, rahmahfauziah165@gmail.com<sup>5</sup>, lestariindahhh456@gmail.com<sup>6</sup>,  
nurfausiah277@gmail.com<sup>7</sup>

\*Corresponding author: Faidah Yusuf<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil penggunaan media Day Spinner dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengenalkan nama-nama hari kepada siswa kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan metode observasi yang melibatkan 25 siswa, guru kelas, mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), dan dosen pendamping. Media Day Spinner dirancang sebagai alat bantu interaktif berbentuk roda berputar berisi nama-nama hari dalam Bahasa Inggris yang dilengkapi warna dan ikon visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman urutan hari, serta mendorong kemampuan menyusun kalimat sederhana secara lisan dan tertulis. Evaluasi menunjukkan 88% siswa mampu menyebutkan nama-nama hari dengan benar dan 80% dapat menyusun kalimat dalam Bahasa Inggris secara mandiri. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap media ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media Day Spinner berpotensi menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah.

**Kata Kunci:** Day Spinner, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Nama Hari, Sekolah Dasar.

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the process and outcomes of using the Day Spinner media in English language learning to introduce the names of the days to third-grade students at SD Inpres Hartaco Indah, Makassar. The activity was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation, using an observational method involving 25 students, the classroom teacher, Elementary School Teacher Education (PGSD) students, and a supervising lecturer. The Day Spinner was designed as an interactive spinning wheel featuring the names of the days in English, enhanced with colors and visual icons. The results of the activity show that this media effectively increased student engagement, improved understanding of the sequence of days, and supported the development of simple oral and written sentence construction skills. Evaluation indicated that 88% of students could correctly name the days of the week, and 80% were able to independently construct sentences in English. Both teachers and students responded positively to the media, noting its ability to create a fun and meaningful learning atmosphere. The Day Spinner shows potential as an effective alternative tool for teaching English in lower-grade classrooms.*

**Keywords:** Day Spinner, learning media, English language, days of the week, elementary students

## **1. PENDAHULUAN**

Pengajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam hal penguasaan kosakata dasar seperti nama-nama hari. Kosakata merupakan komponen utama dalam pembelajaran bahasa yang berfungsi sebagai fondasi untuk keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan (Novita & Sundari, 2020; Nurrita, 2018; Sumihatul Ummah et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah seringkali mengalami kendala. Siswa cenderung kesulitan dalam mengingat dan membedakan kosakata

karena proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang melibatkan unsur visual maupun motorik (Kahn & Jiang, 2020; Mavers, 2009). Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan latihan tertulis, yang kurang efektif diterapkan pada anak usia sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan interaksi langsung (Rahmawati et al., 2024; Tasaufi et al., 2024; Wicaksono, 2020). Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang mampu memahami konsep waktu serta menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris, seperti "Today is Monday" atau "Tomorrow will be Saturday". Di SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, kondisi ini juga ditemui pada siswa kelas 3. Berdasarkan observasi awal, guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan menggunakan nama-nama hari dalam Bahasa Inggris secara lisan. Sebagian besar siswa hanya mampu mengingat satu atau dua hari dalam seminggu, tanpa memahami urutannya. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Sebagai solusi terhadap masalah ini, peneliti bersama guru dan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) menerapkan media pembelajaran inovatif bernama Day Spinner. Media ini berupa papan interaktif berbentuk roda putar yang dirancang secara menarik dan penuh warna, dilengkapi dengan label "Today is", "Yesterday was", dan "Tomorrow will be". Dengan pendekatan bermain sambil belajar (learning by doing), media ini memungkinkan siswa mempelajari konsep waktu, berlatih berbicara, serta memperkaya kosakata secara visual dan kinestetik (Baker et al., 2020; Krepel et al., 2021; Liu, 2022). Kegiatan pembelajaran dirancang melalui tiga tahap 1) Persiapan pembuatan media dan penyusunan rencana pembelajaran. 2) pelaksanaan pembelajaran di kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, melibatkan 25 siswa, guru kelas, Dosen Pembimbing, dan mahasiswa PGSD sebagai pendamping. 3). Evaluasi dengan observasi proses belajar, refleksi guru, dan asesmen keterampilan siswa dalam menyebutkan dan menggunakan nama hari dalam kalimat Bahasa Inggris. Melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti Day Spinner, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kang, 2015; Nurrita, 2018; Puimom, 2020).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan utama: persiapan, penerapan, dan evaluasi (Ahmad & Muslimah, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan proses implementasi media Day Spinner secara menyeluruh dan mengamati respon siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, khususnya nama-nama hari.



Gambar 1. Metode Kegiatan

### 2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan awal sebagai berikut: Dosen pendamping melakukan briefing bersama guru kelas dan mahasiswa PGSD untuk merancang skenario pembelajaran. Kemudian, Mahasiswa PGSD, di bawah bimbingan dosen pendamping, membuat media Day Spinner berbahan karton tebal berwarna, stiker, penunjuk (spinner), dan ilustrasi aktivitas harian. Dan penyusunan rencana pelaksanaan kegiatan (RPP sederhana) yang mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media, dan teknik evaluasi. Di akhir tahap persiapan, pengaturan ruang kelas untuk mendukung aktivitas bermain sambil belajar.

## 2.2 Tahap Penerapan

Kegiatan inti dilaksanakan di kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, dengan rincian sebagai berikut yakni pertama guru membuka pelajaran dengan menanyakan pengetahuan awal siswa tentang nama-nama hari. Kedua, guru dan mahasiswa PGSD memperkenalkan media Day Spinner dan cara menggunakannya. Kemudian, siswa secara bergiliran memutar spinner dan menyebutkan hari yang ditunjuk. Siswa menyusun kalimat sederhana, seperti: "Today is Friday", "Yesterday was Thursday", dan "Tomorrow will be Saturday." Kemudian, guru dan mahasiswa memfasilitasi diskusi ringan tentang aktivitas yang biasa dilakukan pada hari-hari tersebut. Yang terakhir, guru memberikan penguatan dan refleksi, serta mengulangi kosakata hari secara klasikal.

## 2.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara kualitatif yakni observasi keterlibatan siswa dalam aktivitas menggunakan Day Spinner. Kemudian refleksi guru dan siswa mengenai efektivitas media terhadap pemahaman siswa. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman suara, dan catatan proses pembelajaran. Asesmen lisan untuk menilai kemampuan siswa dalam menyebutkan nama hari dan menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Supervisi dosen pendamping terhadap pelaksanaan kegiatan dan kinerja mahasiswa PGSD.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan penerapan media Day Spinner di kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, dianalisis berdasarkan tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Temuan pada tiap tahapan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga berhasil meningkatkan partisipasi siswa serta mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara aktif.

### 3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, guru dan tim mahasiswa PGSD merancang kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan media Day Spinner yang terdiri dari: Papan bundar dengan tujuh bagian (Monday–Sunday) Warna dan ikon menarik pada setiap hari, Tiga label informasi: "Today is", "Yesterday was", dan "Tomorrow will be", dan guru juga menyusun rencana pembelajaran sederhana dengan tujuan mengenalkan kosakata hari dalam Bahasa Inggris dan melatih siswa menyusun kalimat dasar.



Gambar 2. Gambar Media Day Spinner

Pada tahap persiapan, beberapa temuan penting yang tercatat adalah kolaborasi antarpihak berjalan baik karena koordinasi antara dosen pendamping, guru kelas, dan mahasiswa PGSD berlangsung lancar. Rencana pembelajaran dan media berhasil disusun secara efektif dalam waktu terbatas. Kemudian, media yang sesuai karakteristik siswa di mana Day Spinner dirancang dengan memperhatikan unsur warna, bentuk yang menarik, serta bahasa sederhana yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa

kelas rendah. Dan, antusiasme mahasiswa dalam menyiapkan media yakni mahasiswa PGSD menunjukkan kreativitas dan keterampilan yang baik dalam merancang media dan skenario pembelajaran berbasis permainan.

### 3.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan konsep nama-nama hari dalam Bahasa Inggris.
2. Mahasiswa pendamping membantu menjelaskan fungsi dan cara menggunakan Day Spinner.
3. Siswa secara bergiliran memutar spinner dan menyebutkan hari yang ditunjuk.
4. Siswa menyusun dan mengucapkan kalimat sederhana seperti: "Today is Wednesday" atau "Yesterday was Tuesday".
5. Diskusi kelas dilakukan untuk membahas aktivitas yang biasa dilakukan pada hari tersebut.
6. Kegiatan diakhiri dengan siswa mempraktikkan untuk memperkuat pemahamannya.



Gambar 3. Penjelasan oleh Guru

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, dimulai dengan guru berdiri di depan kelas untuk menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Pada sesi ini, guru memperkenalkan materi tentang nama-nama hari dalam Bahasa Inggris sebagai pengantar sebelum penggunaan media Day Spinner. Guru menyampaikan pentingnya mengenal kosakata hari-hari dalam seminggu, serta mengaitkannya dengan aktivitas harian siswa. Suasana kelas tampak kondusif dan penuh perhatian, ditunjukkan oleh siswa yang duduk rapi sambil menyimak penjelasan dengan antusias. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap persiapan dalam pembelajaran tematik berbasis media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berbicara siswa secara aktif dalam Bahasa Inggris. Pendampingan juga dilakukan oleh mahasiswa PGSD dan dosen pembimbing yang turut mengamati jalannya proses belajar.



Gambar 4. Penjelasan Media Day Spinner

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru kelas mulai memperkenalkan media Day Spinner kepada siswa kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar. Dalam sesi ini, guru menunjukkan bentuk fisik media yang terdiri dari papan lingkaran berwarna dengan panah pemutar, serta menjelaskan fungsi masing-masing bagian yang memuat nama-nama hari dalam Bahasa Inggris. Siswa diperkenalkan cara menyebutkan hari dalam urutan yang benar, dan bagaimana menyusunnya ke dalam kalimat sederhana seperti "Today is Monday" atau "Tomorrow will be Tuesday". Guru juga menjelaskan aturan permainan dan tata cara penggunaan spinner secara bergiliran. Seluruh siswa tampak memperhatikan dengan serius, menandakan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka terhadap media baru yang akan digunakan. Kegiatan ini menjadi langkah penting dalam transisi dari teori ke praktik, yang mendorong pembelajaran aktif, partisipatif, dan menyenangkan.



Gambar 5. Praktik Day Spinner oleh Siswa

Setelah memberikan penjelasan, guru kelas mempersilakan siswa untuk maju ke depan dan secara langsung mempraktikkan penggunaan media Day Spinner. Pada foto ini tampak dua siswa bergiliran memutar spinner yang telah disiapkan, disaksikan dan dibimbing oleh guru. Siswa yang bertugas diminta menyebutkan nama hari dalam Bahasa Inggris berdasarkan posisi penunjuk yang berhenti, misalnya "Today is Thursday" atau "Yesterday was Wednesday". Aktivitas ini mendorong keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas serta melatih keterampilan menyusun kalimat sederhana. Pendekatan belajar melalui praktik langsung ini menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Guru berperan aktif sebagai fasilitator, sementara siswa belajar secara konkret, kolaboratif, dan bermakna melalui pengalaman nyata.



Gambar 6. Menuliskan nama hari

Setelah selesai mempraktikkan penggunaan media Day Spinner secara lisan, siswa diminta untuk melanjutkan kegiatan dengan menuliskan nama-nama hari dalam Bahasa Inggris ke dalam lembar kerja. Dalam foto ini tampak seorang mahasiswa PGSD sebagai pendamping memberikan arahan dan membantu siswa memahami instruksi penugasan tertulis. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap kosakata hari-hari dalam bentuk tulisan, serta mengintegrasikan aspek literasi ke dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif berdiskusi, bertanya, dan menuliskan jawaban mereka secara individual maupun berkelompok. Interaksi antara mahasiswa pendamping dan siswa juga mencerminkan keterlibatan emosional yang positif dan mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman dan komunikatif. Hasilnya, siswa menunjukkan minat tinggi, aktif berbicara, serta mampu memahami urutan hari dengan lebih baik.

Selama pelaksanaan kegiatan di kelas, ditemukan hal-hal seperti siswa menunjukkan keterlibatan aktif: Mereka antusias saat memutar spinner dan bersaing secara sehat untuk menjawab. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Kemudian peningkatan kemampuan berbahasa: Siswa mampu menyusun kalimat sederhana seperti "Today is Monday" dan "Tomorrow will be Tuesday" dengan bantuan visual dari spinner. Interaksi sosial meningkat: Aktivitas kelompok yang difasilitasi mahasiswa PGSD mendorong kerja sama, diskusi, dan saling membantu antar siswa. Peran mahasiswa sebagai fasilitator efektif: Mahasiswa mampu menjembatani pemahaman siswa melalui pendekatan yang lebih dekat secara psikologis dan komunikatif.

### 3.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung yakni menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa. Kemudian, guru mengakui bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. wawancara singkat oleh Mahasiswa ke guru dan siswa menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam membangun suasana belajar yang interaktif.



Gambar 7. Evaluasi siswa

Sebagai bagian dari tahap akhir kegiatan, guru bersama mahasiswa PGSD memberikan evaluasi kepada siswa terkait penggunaan media Day Spinner. Evaluasi dilakukan secara lisan dan tertulis untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap kosakata nama-nama hari dalam Bahasa Inggris, serta kemampuan mereka menyusun kalimat sederhana menggunakan kata tersebut. Siswa diminta menyebutkan kembali urutan hari secara bergiliran, menjawab pertanyaan seperti "What day is today?" dan menuliskannya dalam bentuk kalimat pada lembar evaluasi. Guru juga mengajak siswa merefleksikan kembali proses belajar yang telah dijalani, dan sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka senang belajar menggunakan media ini (Toriquil, 2019). Mahasiswa PGSD turut mendampingi proses evaluasi dan membantu siswa yang masih kesulitan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa mampu menyebutkan dan menuliskan nama-nama hari dengan benar, serta menyusun kalimat seperti "Today is Monday" atau "Tomorrow will be Friday" secara mandiri. Hal ini menandakan bahwa media Day Spinner berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar Bahasa Inggris secara efektif dan menyenangkan.

"Siswa lebih mudah mengingat nama-nama hari ketika belajar dengan spinner. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif." — Guru Kelas 3

Media Day Spinner sangat membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam mengenalkan nama-nama hari. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi. Biasanya mereka sulit menghafal hari dalam Bahasa Inggris, tetapi dengan media ini, mereka tidak hanya hafal, tapi juga bisa mengucapkannya dalam kalimat sederhana. Pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan

Pernyataan Siswa (diwakili beberapa siswa kelas 3):

*"Saya suka main spinner-nya. Saya bisa bilang 'Today is Wednesday'. Seru!" (A, siswa kelas 3)*

*"Belajar pakai spinner tidak membosankan. Warnanya lucu dan saya bisa ingat semua hari." (S, siswa kelas 3)*

*"Saya senang bisa maju ke depan dan memutar spinner. Jadi saya tahu besok itu apa dalam Bahasa Inggris." (F, siswa kelas 3)*

Evaluasi dilakukan melalui observasi, refleksi, dan asesmen lisan. Temuan utama pada tahap ini yakni 1) kemampuan siswa meningkat signifikan: Dari 25 siswa, sekitar 80% mampu menyebutkan nama-nama hari dengan benar dan menyusun minimal satu kalimat sederhana. 2). Guru merasa terbantu: Guru menyatakan bahwa media ini bisa menjadi alternatif alat bantu mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. 3). refleksi mahasiswa dan dosen positif: Mahasiswa menyadari pentingnya pemanfaatan

media konkret dalam pembelajaran, sementara dosen menilai kegiatan ini sebagai pengalaman lapangan yang berhasil dan relevan dengan kurikulum PGSD.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media Day Spinner dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 3 SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nama-nama hari dalam Bahasa Inggris. Melalui tiga tahapan kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, dan peningkatan kemampuan dalam menyebutkan dan menyusun kalimat sederhana terkait hari-hari dalam Bahasa Inggris. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (88%) mampu menyebutkan nama-nama hari dengan benar, dan 80% dapat menyusun kalimat dengan struktur yang tepat. Selain itu, refleksi dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media Day Spinner sangat membantu proses belajar dan menumbuhkan motivasi siswa. Media ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa PGSD dalam menerapkan media konkret di kelas nyata dengan bimbingan dosen pendamping. Dengan demikian, Day Spinner layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam topik kosakata dasar yang berkaitan dengan waktu dan kebiasaan harian.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak SD Inpres Hartaco Indah, Makassar, khususnya guru kelas 3 dan para siswa yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini, serta kepada mahasiswa PGSD dan dosen pendamping yang turut mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media Day Spinner.

#### REFERENSI

- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Pincis: Palangkaraya International and National Conference on Islamic Studies*, 1(1), 173–186.
- Baker, D. L., Santoro, L., Biancarosa, G., Baker, S. K., Fien, H., & Otterstedt, J. (2020). *Effects of a Read Aloud Intervention on First Grade Student Vocabulary, Listening Comprehension, and Language Proficiency*.
- Kahn, J., & Jiang, S. (2020). Learning with large, complex data and visualizations: youth data wrangling in modeling family migration. *Learning, Media and Technology*, 46(2), 128–143. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1826962>
- Kang, S. (2015). *Exploring motivations, constraints, and perceptions toward sport consumers' smartphone usage*. University of Louisville. <https://doi.org/10.18297/etd/2086>
- Krepel, A., de Bree, E. H., Mulder, E., van de Ven, M., Segers, E., Verhoeven, L., & de Jong, P. F. (2021). Predicting EFL vocabulary, reading, and spelling in English as a foreign language using paired-associate learning. *Learning and Individual Differences*, 89. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.102021>
- Liu, C.-Y. (2022). Are TED Talks Potential Materials for Learning Specialized Vocabulary? A Case of Medical Vocabulary. *English Teaching & Learning*. <https://doi.org/10.1007/s42321-021-00105-2>
- Mavers, D. (2009). Teaching and learning with a visualiser in the primary classroom: modelling graph-making. *Learning, Media and Technology*, 34(1), 11–26. <https://doi.org/10.1080/17439880902759877>

- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171.
- Puimom, S. (2020). Enhancing Students' Motivation: Speaking Challenging Clips via Facebook. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 10(7), 443–450. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.10.07.2020.p10352>
- Rahmawati, I. Y., Wulansari, B. Y., Rusdiani, N. I., Pujiati, A., & Khoirul Bariyah, S. (2024). Joyful Learning Approach In Increasing Motivation to Learn English in Middle School Students of San Fabian, Philippines. *ELITE: English and Literature Journal*, 11(1), 63–73. <https://doi.org/10.24252/elite>
- Sumihatul Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Tasaufi, B. N., Herwiana, S., & Novitasari, N. F. (2024). Creating Joyful Learning Through Snowball Throwing to Enhance Primary Students' Vocabulary. *SALÉE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 5(1), 244–257. <https://doi.org/10.35961/salee.v5i1.874>
- Toriqul, M. (2019). Penelitian Evaluasi Pendidikan. *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 66–75.
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>