



## PERMAINAN *WHEEL SPINNING* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPTIF DI KELAS VII SMP

Yusniarsi Primasari<sup>1\*</sup>, Hesty Puspita Sari<sup>2</sup>, Nita Sutanti<sup>3</sup>, Syifa Mareta<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia

\*Corresponding Author: [pbiakre2023@gmail.com](mailto:pbiakre2023@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Diterima : 14/10/2023

Direvisi : 18/10/2023

Disetujui: 26/10/2023

### Keywords:

*Wheel spinning game, Writing, Descriptive text.*

### Kata Kunci:

Permainan *wheel spinning*, Menulis, Teks deskriptif.

**Abstract.** *Students' writing mastery in descriptive texts tends to decline. The limitations of effective writing learning media are one of the causes of students' decreased interest in writing. This research was aimed at understanding the wheel spinning game effect to facilitate on writing descriptive text for seventh grade students and to understand the feasibility of these facilities. Using research was Research and Development Design with Sugiyono's adaptation model, which includes; Data Collection and Finding Potential, Problem and Solution, Design and Development, Experts Validation and Revision, Trial, Evaluation by Experts and Revision, and Final Product. Researchers used class VII B students at UPT SMPN 2 Talun as research objects totaling 30 students. The research obtained quantitative data from the result of questionnaire and tests while the qualitative data was obtained from interview. The result of the research development questionnaire in the form of games showed that 79.90% of students agreed with the wheel spinning game media as descriptive text learning. The results of product showed that the wheel spinning for writing of descriptive text was valid, the average material experts was 85% and the average media experts was 83.3%. Test and try to show that the game is effective. The pre-test result was 57.2 and the post-test result increase to 80.76. The value of t-test with t-count  $-16.053 < t\text{-table } 2.045$  with a significant value of 0.05. The product was valid and can be used as a facility in the teaching and learning process. The result of student response was 85.20%, the score is very good. Wheel spinning game improves students' writing skills and motivate them to learn. The result of the research above indicates that the wheel spinning game is valid to be used as a tool of learning descriptive writing for class VII students. The next researchers may use this game for the other level of students.*

**Abstrak.** Penguasaan menulis siswa pada teks descriptive cenderung menurun. Keterbatasan media pembelajaran menulis yang efektif menjadi salah satu penyebab menurunnya minat siswa dalam menulis. Penelitian ini ditulis untuk mengetahui fasilitas permainan *wheel spinning* dalam efektifitas penggunaannya pada kemampuan menulis teks deskriptif untuk siswa kelas VII dan mengetahui kelayakan fasilitas tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan yang mengadaptasi model Sugiyono, yang meliputi; Pengumpulan Data dan Menemukan Potensi, Masalah dan Solusi, Desain dan Pengembangan, Validasi Ahli dan Revisi, Uji Coba, Evaluasi oleh Ahli dan Revisi, dan Produk Akhir. Peneliti menggunakan siswa kelas VII B di UPT SMPN 2 Talun sebagai objek penelitian yang berjumlah 30 siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Hasil angket penelitian pengembangan berupa permainan menunjukkan bahwa 79,90% siswa setuju dengan media permainan kincir sebagai pembelajaran teks deskriptif. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media permainan *Wheel spinning* untuk pembelajaran menulis teks deskriptif adalah valid, dengan rata-rata ahli materi sebesar 85% dan rata-rata ahli media sebesar 83,3%. Uji coba menunjukkan bahwa permainan ini efektif. Hasil *pre-test* adalah 57.2 dan hasil *post-test* meningkat menjadi 80.76. Nilai t-test dengan t-hitung  $-16,053 < t\text{-tabel } 2,045$  dengan nilai signifikan 0,05. Produk yang dikembangkan valid dan dapat digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Hasil respon siswa adalah 85,20%, skornya sangat baik. Permainan *wheel spinning* meningkatkan kemampuan menulis siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Hasil penelitian ini sangat berpengaruh dan dapat disimpulkan bahwa permainan *wheel spinning* valid untuk diterapkan sebagai media pembelajaran menulis deskriptif untuk siswa kelas VII. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan ini untuk tingkat siswa yang lain.

**How to Cite:** Primasari, Y., Sari, H. P., Sutanti, N., & Mareta, S. (2023). PERMAINAN *WHEEL SPINNING* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPTIF DI KELAS VII SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 630-638. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3280>

### Alamat korespondensi:

Jalan Majapahit No. 2-4, Sananwetan, Kota Blitar,

Jawa Timur [pbiakre2023@gmail.com](mailto:pbiakre2023@gmail.com)

### Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi,  
Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

[primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menyebutkan beberapa kompetensi dan keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk SMP kelas VII, selain mendengarkan, berbicara, dan membaca, salah satu keterampilan bahasa Inggris yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menulis (Mardiyah et al., 2013; Mulyasa, 2021; Triantoro et al., 2023; Wahyuni et al., 2023). Kegiatan menulis yang dilakukan siswa adalah menyalin, menulis ulang, berlatih menulis kalimat sederhana menjadi paragraf sederhana (Applebee & Langer, 2015). Salah satu bentuk tulisan yang harus dipelajari siswa adalah teks deskriptif (Mardiyah et al., 2013). Richards & Renandya (2002) menyatakan tidak diragukan lagi bahwa keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh siswa adalah ketrampilan menulis.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis. Siswa tidak menguasai kosakata, tata bahasa, dan kemampuan menyusun kalimat dengan benar (Abimanyu, 2023; Primasari et al., 2021; Sari et al., 2022; Sari et al., 2023). Menulis merupakan sebuah proses siswa dalam menuangkan kreatifitasnya untuk memindahkan ide, pikiran, gagasan, pendapat, saran, dan perasaan ke dalam bentuk kata atau kalimat tertulis (Fyfe, 2023; Sari et al., 2022). Oleh karena itu, siswa dituntut untuk mempelajari keterampilan menulis karena dapat melatih kreativitas dalam menuangkan ide dan gagasan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Masalah menulis masih menjadi masalah utama pada siswa SMPN 2 Talun. Ketrampilan menulis masih di anggap momok oleh UPT SMPN 2 Talun di kelas VII B berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023 ditemukan bahwa sekolah menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan untuk proses pembelajaran, namun sekolah belum memiliki fasilitas yang lengkap untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya Bahasa Inggris. Wawancara dengan guru bahasa Inggris dan siswa adalah bahwa siswa membutuhkan pemberian materi bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka tidak bosan dan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena selama ini guru hanya menggunakan buku dari pemerintah dan lembar kerja siswa (LKS), sehingga membekas pada benak siswa bahwa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris yang paling utama adalah menulis.

Media *Wheel spinning* menjadi alternatif solusi yang dapat membantu dari permasalahan yang dihadapi oleh sekolah, apalagi media ini ditujukan untuk pembelajaran menulis teks deskriptif. Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan media *Wheel spinning*, yaitu: 1) permainan *Wheel spinning* dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi, 2) permainan *Wheel spinning* sangat familiar dan membuat siswa antusias, 3) permainan *Wheel spinning* sangat baik digunakan dalam persiapan ujian, 4) permainan *Wheel spinning* dapat melatih daya ingat dan kecepatan berfikir siswa, 5) *Wheel spinning* membantu siswa untuk memahami dalam menyelesaikan berbagai masalah, sehingga hasil belajar akan meningkat, 6) membuat rasa ingin tahu siswa meningkat sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dimana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan, 7) Fleksibel, karena permainan kincir bisa dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan yang lain (Rachmaida & Mutiarani, 2022; Sari et al., 2020; White, 2022).

Beberapa peneliti telah membuktikan keefektifan penggunaan media kincir angin sebagai proses pembelajaran, diantaranya Anisatul (2023) yang menyatakan bahwa prestasi belajar siswa yang menjawab berada pada kategori sangat baik. Pencapaian aspek sosial dapat diukur dari keaktifan siswa dalam berargumentasi sedangkan pencapaian aspek kognitif dapat diukur dari penguasaan konsep. Sedangkan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media *wheel spinning* khusus untuk teks deskriptif. *Wheel spinning* juga telah di kembangkan dengan model 4D untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas 4SDN 69 LubukLingau sedangkan penelitian ini khusus pada pembelajaran deskriptif teks (Gusdiana & Egok, 2021). Selain itu media pembelajaran Kober (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* sangat layak digunakan untuk pengembangan pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penguasaan Bahasa Inggris (Dewi et al., 2022). Modifikasi media *wheel spinning* juga pernah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa

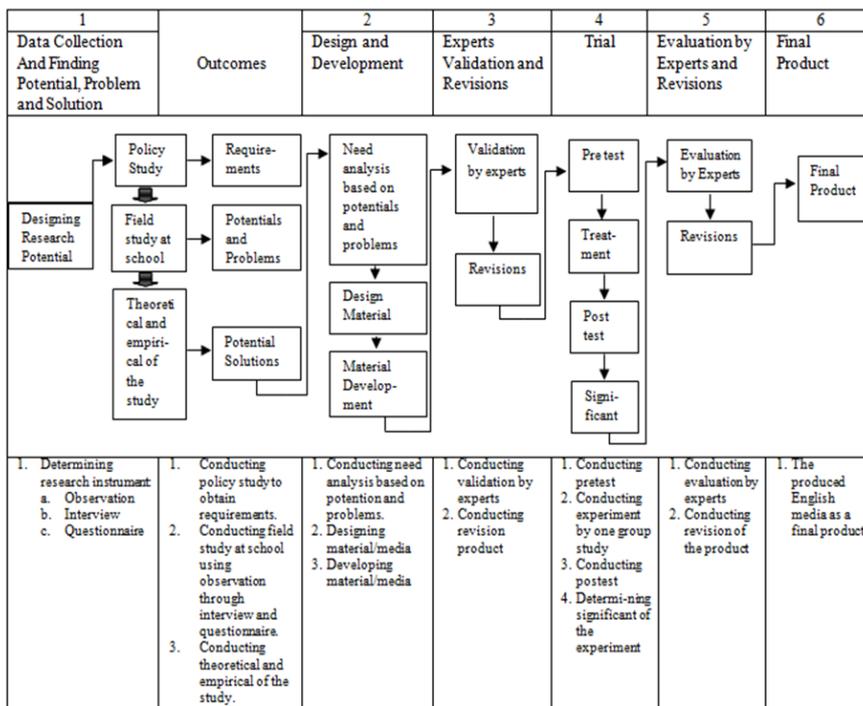
Indonesia tema Lingkungan sahabat sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang teks pada pembelajaran Bahasa Inggris (Subakti, 2020). Kara & Abdulrahman (2022) menyatakan bahwa hasil yang diperoleh setelah produk diuji cobakan kepada siswa adalah siswa dapat menambah kosakata dan mereka merasa senang dalam belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui fasilitas permainan *wheel spinning* dalam efektifitas penggunaannya pada kemampuan menulis teks deskriptif untuk siswa kelas VII dan mengetahui kelayakan fasilitas tersebut. Saran dan analisis di atas memberikan arahan dan kesimpulan untuk mengembangkan materi teks deskriptif dalam bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan menggunakan permainan *wheel spinning* sehingga penelitian ini memberikan kontribusi nyata pada dunia pendidikan khususnya pembelajaran menulis teks deskriptif mata pelajaran Bahasa Inggris.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yang diadaptasi dari Model Sugiyono yaitu Penelitian dan pengembangan. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran menulis apada siswa SMP (Laws et al., 2013; Sugiyono, 2013). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang sangat sistematis untuk mencari temuan, melakukan perbaikan, melakukan mengembangkan, dan mendapatkan hasil atau untuk melakukan pengujian terhadap keefektifan suatu produk, model, dan strategi atau metode dengan cara yang lebih unggul, baru, efisien, efektif, produktif, dan bermakna (Richey & Klein, 2014). Untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dilakukan analisis kebutuhan dan pengujian efektivitas produk.

Terdapat enam prosedur dalam penelitian ini yang digunakan oleh peneliti. Prosedur penelitian yang diadaptasi dari model Sugiyono pada kerangka kerja penelitian yang tertera pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Kerangka Kerja Penelitian yang diadaptasi dari Sugiyono (2013)

Seperti halnya tergambar pada Gambar 1 tentang kerangka kerja penelitian yg di adaptasi oleh penulis berdasarkan model penelitian Sugiyono menjelaskan bahwa langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah mengumpulkan data-data sekolah dan mencari solusi mengenai materi pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa sebagai pembelajar untuk

membantu meningkatkan kualitas belajar yang baik (Sugiyono, 2008). Peneliti melakukan penelitian di SMP 2 Talun pada kelas VII B. Dalam mencari informasi, peneliti memberikan angket kepada siswa dan melakukan kegiatan wawancara terhadap guru dan perwakilan siswa kelas VII. Langkah kedua adalah desain dan pengembangan. Peneliti fokus pada materi pembelajaran dan media pembelajaran. Peneliti merancang sebuah permainan *wheel spinning* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif, selain itu permainan *wheel spinning* memiliki produk pendukung seperti kartu yang berisi pertanyaan dan buku panduan untuk guru dan siswa. Produk ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik bagi siswa dalam hal keaktifan dan kemampuan menulis teks deskriptif.

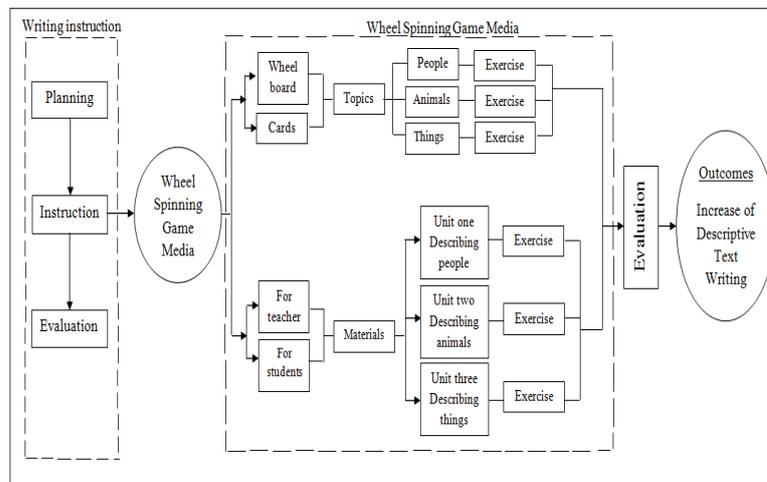
Langkah ketiga adalah validasi ahli dan revisi. Berdasarkan referensi Sugiyono (2013) pada tahap ini bermaksud untuk mendapatkan dan mengetahui validitas produk yang dikembangkan baik dari segi sebagai media maupun isi materi. Produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, yang kemudian peneliti melakukan minor revisi berdasarkan hasil validasi dan saran ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan produk sehingga dapat diperbaiki dan layak untuk diujicobakan agar tidak mengalami masalah dan dapat memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini melibatkan tiga orang ahli sebagai validator materi dan tiga orang ahli sebagai validator media. Ahli ahli tersebut di ambil dari kalangan dosen, guru, dan ahli Teknologi.

Setelah langkah validasi produk, tahap berikutnya adalah tahap keempat yaitu melakukan uji coba. Uji coba bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam mencapai tujuan dan sasaran serta kesesuaiannya dengan pengguna untuk memecahkan masalah pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan one group pre test and post test design.

Langkah kelima adalah Evaluasi dan Revisi oleh Ahli. Setelah produk diujicobakan kepada siswa dan mengetahui dampak media terhadap proses pembelajaran, peneliti mendapatkan evaluasi dan melakukan revisi untuk menghasilkan media yang diharapkan. Setelah para ahli mengevaluasi dan peneliti telah merevisi berdasarkan evaluasi para ahli maka media siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada satuan pendidikan atau sekolah. Hasil sebuah produk dari penelitian ini berupa permainan roda berputar untuk mengajarkan teks deskriptif kepada siswa kelas tujuh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model akhir dari roda berputar untuk mengajarkan teks deskriptif secara tertulis kepada siswa kelas tujuh lengkap disertai buku panduan untuk guru dan siswa dalam memanfaatkan media *wheel spinning* untuk pembelajaran. Model akhir ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model akhir roda berputar untuk mengajarkan teks deskriptif secara tertulis kepada siswa.

Dalam penelitian ini, produk divalidasi oleh para ahli. Menurut Arikunto (2006) untuk menentukan tingkat validitas pengembangan produk, digunakan kriteria pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

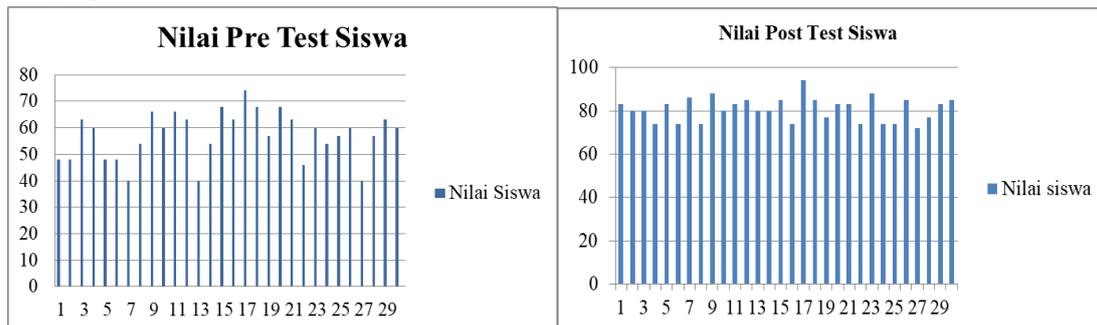
Persentase	Kategori	Penjelasan
81-100	Sangat valid	Tanpa revisi
61-80	Valid	Tanpa revisi
41-60	Cukup Valid	Perlu revisi
21-40	Tidak valid	Revisi
0-20	Sangat tidak valid	Revisi

Hasil validasi materi dari ahli materi sebesar 85% dan hasil validasi media dari ahli media sebesar 83,3%. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi adalah sangat valid yang selengkapnyanya tertera pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Produk Akhir

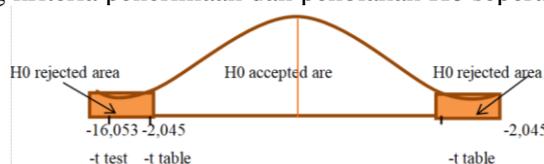
Validator	Total nilai	Persentase	Kriteria
Ahli Material	154	85%	Sangat Valid
Ahli Media	125	83,3%	Sangat Valid

Peneliti melakukan tes awal atau *pre-test* dan mengakhiri dengan tes akhir atau *post-test* untuk mendapatkan nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan. *Pre-test* dilakukan di UPT SMPN 2. Peneliti melakukan *pre-test* dengan memberikan kertas kepada setiap siswa dan meminta mereka untuk membuat teks deskriptif. Hasil dari *pre-test* siswa mendapatkan nilai rata-rata 57,2. Setelah itu peneliti melakukan *post-test*. Soal yang peneliti berikan sama dengan soal *pre-test*. Hasil *post-test* mendapat nilai rata-rata 80,76. Ini berarti nilai meningkat dari 57,2 menjadi 80,76. Hasil *pre-test* dan *post-test* digambarkan menggunakan grafik seperti tertera pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test*

Berdasarkan hasil perhitungan statistik diperoleh nilai t-test sebesar -16,053 dengan t tabel sebesar 2,045 yang kriteria penerimaan dan penolakan  $H_0$  seperti tertera pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Kriteria penerimaan dan penolakan

Kesimpulan dari diagram di atas bahwa,  $H_0$  ditolak, sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari *wheel spinning* untuk mengajarkan teks deskriptif secara tertulis kepada siswa kelas tujuh.

Berbeda dengan penelitian terhadulu dimana modifikasi media *wheel spinning* juga pernah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia tema Lingkungan sahabat menyatakan bahwa hasil yang diperoleh setelah produk diuji cobakan kepada siswa adalah siswa dapat menambah kosakata dan mereka merasa senang dalam belajar (Subakti, 2020). Kara & Abdulrahman (2022) sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang teks pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan hasil peningkatan yang sangat signifikan seperti di atas.

Peneliti juga menggunakan kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media tersebut. Hasil tanggapan siswa ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Tanggapan Siswa

Nomor	Item	Nilai
1	1	106
2	2	105
3	3	102
4	4	105
5	5	105
6	6	99
7	7	102
8	8	107
9	9	108
10	10	101
11	11	96
12	12	103
13	13	98
14	14	100
15	15	106
Total nilai		1543
Kriteria nilai		1800
Persentase		85,20%

Berdasarkan hasil tanggapan siswa di atas, diperoleh hasil total skor 1543 dengan nilai kriteria 1800, sedangkan persentasenya adalah 85,20%. Nilai tersebut termasuk 81% - 100% sangat valid. Berdasarkan tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa respon siswa sangat baik dalam penggunaan Game *Wheel spinning*.

Media *wheel spinning* digunakan untuk mengajarkan materi *descriptive teks* untuk kelas tujuh. Berbeda dengan penelitian penelitian sebelumnya, dimana *wheel spinning* hanya dimanfaatkan untuk pembelajaran, menguji efektifitas, menerapkan pembelajaran, pada penelitian ini tidak sekedar memanfaatkan, namun peneliti membuat dan mengembangkan sebuah produk berbasis *wheel spinning* yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran *deskriptif* teks pada mata pelajaran menulis kelas 7. Sebelum produk diujicobakan kepada siswa, produk ini telah melalui beberapa tahapan dan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta di revisi kemudian oleh peneliti, sehingga dapat memberikan dan menghasilkan dampak yang baik berupa peningkatan kemampuan kepada siswa. Selain kincir, produk ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan gambar, buku panduan untuk guru dan siswa. Kincir tersebut memiliki diameter 58 cm dan terdiri dari 45 sektor. Ada 15 sektor orang, 15 sektor hewan, 15 sektor benda. Roda yang berputar memiliki kartu-kartu berukuran 6x9 cm. Buku panduan guru dan buku panduan siswa berukuran A5 14,8x21 cm.

Ahli validasi memberikan hasil yang cukup signifikan dimana produk menunjukkan bahwa permainan *wheel spinning* sangat valid dengan persentase 85% dan hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa *wheel spinning* valid dengan persentase 83,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media/alat pembelajaran *wheel spinning* sangat layak digunakan sebagai materi dalam pembelajaran *descriptive writing* untuk siswa kelas VII. Produk ini juga meningkatkan nilai siswa dengan nilai 57,2 pada *pre-test* dan 80,76 pada *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post test* menunjukkan perbedaan yang signifikan pada nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media "*wheel spinning*" ini sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dalam meningkatkan kualitas tulisan. Tanggapan siswa terhadap media ini mendapatkan persentase sebesar 85,20% dan dikategorikan valid atau baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Permainan "*wheel spinning*" pada penelitian ini dinyatakan efektif berdasarkan hasil validasi dan ujicoba sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi produk yang meliputi, hasil validasi materi sebesar 85% sedangkan hasil validasi media sebesar 83,3%, skor tersebut dikategorikan valid. Berbeda dengan penelitian penelitian sebelumnya, dimana *wheel spinning* hanya dimanfaatkan untuk

pembelajaran, menguji efektifitas, menerapkan pembelajaran, pada penelitian ini tidak sekedar memanfaatkan, namun peneliti membuat dan mengembangkan sebuah produk berbasis *wheel spinning* yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran *deskriptive* teks pada mata pelajaran menulis kelas 7. Produk ini merupakan permainan yang berfungsi untuk melatih keaktifan siswa dalam belajar, kekompakan siswa dalam bekerjasama dan ketangkasan siswa dalam berpikir. Produk ini didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar menulis deskripsi. Produk ini terdiri dari tiga jenis deskripsi, yaitu mendeskripsikan orang, hewan, dan benda. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan dilakukannya *pre-test* dan *post-test* disertai perlakuan kepada siswa yang menunjukkan hasil positif. Dijelaskan bahwa nilai *t*-tes adalah  $-16.053 < t_{tabel} 2.045$ . Jadi, media roda berputar efektif untuk meningkatkan nilai siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya menulis deskriptif. Bagi peneliti lain, penelitian dalam bentuk permainan *wheel spinning* ini dapat dijadikan referensi sebagai variasi pembelajaran bahasa Inggris di kelas, khususnya untuk pengajaran menulis dalam teks deskriptif. Selain itu, peneliti lain dapat mengembangkan media lain untuk pengajaran *writing* seperti teks narasi, prosedur, atau teks yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Applebee, A. N., & Langer, J. A. (2015). *Writing instruction that works: Proven methods for middle and high school classrooms*. Teachers College Press. [Google Scholar](#)
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek Edisi V*. Jakarta: Rineka Cipta, 69. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/20191>
- Dewi, G. A. D. A., Rati, N. W., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49655>
- Fyfe, P. (2023). How to cheat on your final paper: Assigning AI for student writing. *AI & SOCIETY*, 38(4), 1395–1405. <https://doi.org/10.17613/Oh18-5p41>
- 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. <https://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161>
- Kara, S., & Abdulrahman, S. A. (2022). The Effects of Product Approach on Language Preparatory School Students Writing Score in an Academic Writing Course. *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2(4), 45–65. <https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i4.57>
- Laws, S., Harper, C., Jones, N., & Marcus, R. (2013). *Research for development: A practical guide*. Sage. [Google Scholar](#)
- Mardiyah, D., Saun, S., & Refnaldi, R. (2013). THE SECOND GRADE STUDENTS' ABILITY IN WRITING A DESCRIPTIVE TEXT AT SMP N 1 CANDUANG. *Journal of English Language Teaching*, 1(2), 280–290. <https://doi.org/10.24036/jelt.v1i2.1963>
- MUHAMMAD ABIMANYU, A. (2023). *STUDENTS' ABILITY IN WRITING DESCRIPTIVE TEXTS: A CASE STUDY AT THE EIGHTH GRADE STUDENTS OF SMPN 14 MATARAM IN THE ACADEMIC YEAR 2022/2023*. Universitas Mataram. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/42063>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: dalam era industri 4.0*. Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Primasari, Y., Sari, H. P., & Sutanti, N. (2021). The CHAIN WRITING METHOD IN LEARNING WRITING FOR INFORMATION TECHNOLOGY FACULTY STUDENTS: The Effectiveness. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, 6(2), 49–58. <http://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/122>
- 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. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.5766>



- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. [Google Scholar](#)
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141–150). Springer. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_12](https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12)
- Sari, H. P., Afriliani, S., & Sutanti, N. (2023). Website Based “BUSWORLD” Vocabulary Learning Media for Marketing Students of Vocational School. *EDUCATIO: Journal of Education*, 8(2), 249–259. <https://doi.org/10.29138/educatio.v8i2.1167>
- Sari, H. P., Fauzi, A., & Primasari, Y. (2020). KREASI BAHAN AJAR BERKONSEP GAME UNTUK PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Abdimas Bela Negara*, 1(2), 51–63. <http://repository.unisablitar.ac.id/id/eprint/123>
- Sari, H. P., Jauhar, A., Tajuddin, A., & Sholikah, M. (2022). Effectiveness of Peer Feedback in Collaborative Writing Viewed from Self-Confidence. In *Prosiding International Conference on Sustainable Innovation (ICoSI)* (Vol. 2, No. 1). <https://prosiding.umy.ac.id/icosi/index.php/picosi/article/view/66>
- Siti Anisatul, I. (2023). *Pengembangan media E-Spinning wheel berbasis discovery learning pada materi pencemaran lingkungan kelas VII MTs BAITUL HIKMAH-Tempurejo*. Universitas Kyai Haji Achmad Shiddiq Jember. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/23173>
- Subakti, H. (2020). Hasil belajar muatan bahasa indonesia tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas v sdn 007 samarinda ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192–206. <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3067>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta. [https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43)
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. [https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43)
- Triantoro, M., Erawanto, U., & Sari, H. P. (2023). Madrasah Diniyah Learning Patterns: Curriculum Design Studies and Pedagogical Practices. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(2), 534–543. <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.355>
- Wahyuni, S., Fitriyah, I., & Hasanah, I. (2023). The Implementation of Merdeka Belajar Curriculum At English Department of Indonesian Universities. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 10(2), 71–96. <https://doi.org/10.30762/jeels.v10i2.1249>
- White, E. L. (2022). *The wheel spins*. DigiCat. [Google Scholar](#)