

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN PERMAINAN SPIN THE WHEEL

PENGENALAN SUARA HEWAN SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN RAUDHATUL ATHFAL AR-RAUDAH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Oleh :

OBHY KAMA SHAHREZA L.TORUAN

NIM. 2290473027

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Permainan *Spin The Wheel* Pengenalan Suara Hewan Sebagai Media Pembelajaran Raudhatul Athfal Ar-Raudah

Penulis : Obhy Kama Shahreza L. Toruan

NIM : 2290473027

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 25 Setember 2025

Disahkan oleh:

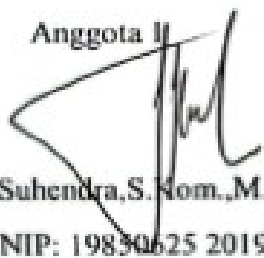
Ketua Penguji,



Murtopo, SE., M.Si

NIP: 19720528 200604 1 001

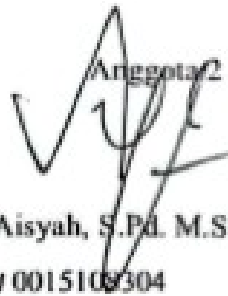
Anggota II



Suhendra, S.Kom., M.Kom

NIP: 19830625 201903 1007

Anggota 2



Siti Aisyah, S.Pd. M.Si, Ph.D

NIP: 0015108304

Mengetahui, Kepala Unit Pengelola
PNMK PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd

NIP: 19771220 200604 1 00 2

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Permainan *Spin The Wheel* Pengenalan Suara
Hewan Sebagai Media Pembelajaran Raudhatul Athfal Ar-
Raudah Medan
Penulis : Obhy Kama Shahreza L.Toruan
NIM : 2290473027
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

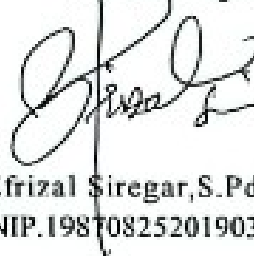
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 22 Juli 2025.

Pembimbing I



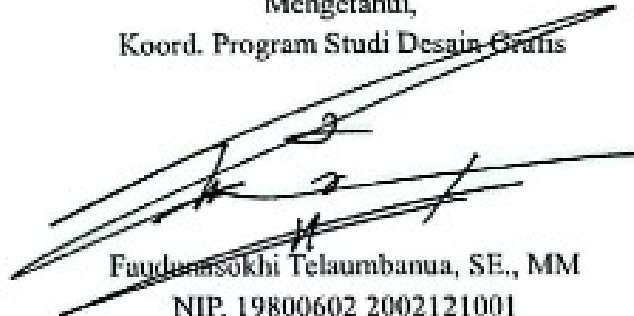
Dr.Siti Aisyah, S.pd.,M.Si.
NIP. 0015108304

Pembimbing II



Efrizal Siregar, S.Pd., M.Pd
NIP.198708252019031010

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Fauzanasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Obhy Kama Shahreza L.Toruan
NIM	: 2290473027
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pembuatan Permainan *Spin The Wheel* Pengenalan Suara Hewan Sebagai Media
Pembelajaran Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan **adalah original, belum
pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Medan, 22 Juli 2025

Yang menyatakan,



Obhy Kama Shahreza L.Toruan

NIM. 2290473027

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Obhy Kama Shahreza L.Toruan
NIM : 2290473027
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Permainan *Spin The Wheel* Pengenalan Suara Hewan Sebagai Media Pembelajaran Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkatan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 22 Juli 2025

Yang menyatakan,



Obhy Kama Shahreza L.Toruan

NIM. 2290473027

ABSTRACT

This final project research is entitled ‘Development of the Spin The Wheel Game for Animal Sound Recognition as a Learning Medium at Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan’. The background of this research stems from the limited availability of interactive learning media at the school, which has resulted in low student motivation in recognizing animal sounds, while teachers still tend to use conventional methods. The purpose of this research is to design and produce a learning medium in the form of the Spin The Wheel game that combines animal images with audio devices to enhance student interest and engagement. The methods used include observation, interviews, literature study, sketch design, digitalization using Adobe Illustrator and Photoshop, followed by production and evaluation stages. The results show that this medium successfully attracts students’ attention, increases learning motivation, and provides a more enjoyable learning experience. Thus, Spin The Wheel has proven to be an innovative solution for animal sound recognition in early childhood education.

Keywords: *Spin the Wheel Game, Animal Sound Recognition, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian tugas akhir ini berjudul “Pembuatan Permainan Spin The Wheel Pengenalan Suara Hewan sebagai Media Pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan”. Latar belakang penelitian ini berawal dari keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dimiliki sekolah, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengenal suara hewan dan guru masih cenderung menggunakan metode konvensional. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk permainan *Spin The Wheel* yang menggabungkan gambar hewan dengan perangkat audio suara untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, perancangan sketsa, digitalisasi dengan Adobe Illustrator dan Photoshop, hingga tahap produksi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, *Spin The Wheel* terbukti menjadi solusi inovatif dalam pengenalan suara hewan di pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci : *Permainan Spin The Wheel , Pembuatan Pengenalan Suara Hewan, Media Pembelajaran*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma- 3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang desain permainan *Spin Wheel*, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir berjudul **“Pembuatan Permainan *Spin The Wheel* Pengenalan Suara Hewan Sebagai Media Pembelajaran Raudhatul Athfal Ar-Raudah”**

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., selaku Sekretaris Prodi Desain Grafis.
8. Dr.Siti Aisyah, S.pd.,M.Si., selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Efrizal Siregar, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

10. Bapak/Ibu dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
11. Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
12. Bapak K.S L.Toruan dan Ibu Maya Handayani Sinaga tercinta selaku orang tua penulis yang senantiasa memberikan do'a, fasilitas, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup penulis.
13. Saya mengucapkan terima kasih paling besar kepada teman saya Febrian Shafa, Rehan Ansyori, Iqbal Habibi, Khairunisa Wulandari, Hibban Athaya, Novriansyah dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 7 Oktober 2025
Penulis,

Obhy Kama Shahreaza
L.Toruan
NIM. 2290473027

DAFTAR ISI

COVER SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Belajar.....	6
B. Media Pembelajaran.....	7
C. Perancangan.....	7
D. Sketsa.....	7
E. Desain.....	8
F. Elemen-Elemen Desain.....	9
1. Tipografi.....	9
2. Ilustrasi.....	9
3. Warna.....	10
4. Layout.....	11
G. Prinsip-Prinsip Desain.....	11
H. Spin The Wheel.....	12
I. Aplikasi Pendukung Pada Perancangan.....	13
1. Adobe Illustrator.....	13

2. Adobe Photoshop.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Observasi.....	16
2. Studi Pustaka.....	16
3. Wawancara.....	17
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis.....	17
2. Kategori Karya.....	17
3. Ide Kreatif.....	18
D. Langkah Kerja.....	18
1. Praproduksi.....	19
2. Produksi.....	20
3. Pasca Produksi.....	21
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	22
A. Pra Produksi/Persiapan Perancangan.....	22
1. Analisis Data.....	22
2. Konsep Perancangan.....	23
3. Strategi Perancangan.....	25
4. Sketsa Perancangan.....	26
B. Produksi/Pelaksanaan.....	30
1. Digitalisasi Karya	30
2. Hasil Akhir Desain.....	42
C. Pasca Produksi.....	44
BAB V PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi.....	20
Tabel 2. Produksi.....	21
Tabel 3. Pascaproduksi.....	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sketsa.....	8
Gambar 2. Typografi.....	10
Gambar 3. Ilustrasi.....	11
Gambar 4. Diagram Warna.....	12
Gambar 5. Layout.....	12
Gambar 6. Prinsip – Prinsip Desain Grafis.....	13
Gambar 7. Spin The Wheel.....	14
Gambar 8. <i>Adobe Illustrator 2023</i>	15
Gambar 9. <i>Adobe Photoshop 2023</i>	16
Gambar 10. Gedung Sekolah Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.....	18
Gambar 11. Struktur Organisasi.....	18
Gambar 12. Langkah Kerja.....	19
Gambar 13. <i>Moodboard</i>	23
Gambar 14. <i>Font Comicy</i>	24
Gambar 15. Warna.....	25
Gambar 16. Sketsa Ilustrasi <i>Spin The Wheel</i>	27
Gambar 17. Sketsa Hewan Elang	27
Gambar 18. Sketsa Hewan Anjing.....	28
Gambar 19. Sketsa Hewan Singa	28
Gambar 20. Sketsa Hewan Kuda.....	29
Gambar 21. Sketsa Hewan Ayam.....	29
Gambar 22. Sketsa Hewan Ular.....	30
Gambar 23. Sketsa Hewan Gajah.....	30
Gambar 24. Sketsa Hewan Sapi.....	31
Gambar 25. Sketsa Hewan Kucing.....	31
Gambar 26. Sketsa Hewan Serigala.....	32
Gambar 27. Sketsa <i>Layout</i> Roda <i>Spin The Wheel</i>	33
Gambar 28. Sketsa <i>Layout</i> Perangkat Suara.....	33

Gambar 29. <i>Outline Spin Wheel</i>	34
Gambar 30. <i>Outline Digital Singa</i>	35
Gambar 31. <i>Outline Digital Ular</i>	35
Gambar 32. <i>Outline Digital Gajah</i>	36
Gambar 33. <i>Outline Digital Kuda</i>	36
Gambar 34. <i>Outline Digital Ayam</i>	37
Gambar 35. <i>Outline Digital Kucing</i>	37
Gambar 36. <i>Outline Digital Serigala</i>	38
Gambar 37. <i>Outline Digital Sapi</i>	38
Gambar 38. <i>Outline Digital Anjing</i>	39
Gambar 39. <i>Outline Digital Elang</i>	39
Gambar 40. <i>Coloring Spin The Wheel</i>	40
Gambar 41. <i>Coloring Hewan Singa</i>	40
Gambar 42. <i>Coloring Hewan Ayam</i>	41
Gambar 43. <i>Coloring Hewan Ular</i>	41
Gambar 44. <i>Coloring Hewan Kuda</i>	42
Gambar 45. <i>Coloring Hewan Elang</i>	42
Gambar 46. <i>Coloring Hewan Gajah</i>	43
Gambar 47. <i>Coloring Hewan Kucing</i>	43
Gambar 48. <i>Coloring Hewan Serigala</i>	44
Gambar 49. <i>Coloring Hewan Sapi</i>	44
Gambar 50. <i>Coloring Hewan Anjing</i>	45
Gambar 51. <i>Layout Stiker Perangkat Audio</i>	45
Gambar 52. <i>Layout Stiker Perangkat Audio</i>	46
Gambar 53. <i>Desain Spin Wheel Siap di Cetak</i>	47
Gambar 54. <i>Desain Perangkat Audio Siap Cetak</i>	47
Gambar 55. <i>Proses Pembuatan Spin The Wheel</i>	48
Gambar 56. <i>Proses Cutting Stiker Spin The Wheel</i>	49
Gambar 57. <i>Proses Cutting Stiker Perangkat Audio</i>	50
Gambar 58. <i>Proses Penempelan Stiker Spin The Wheel</i>	51
Gambar 59. <i>Proses Penempelan Stiker Perangkat Audio</i>	52

Gambar 60. Hasil Produk <i>Spin The Wheel</i> Siap Didistribusikan.....	53
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	54
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir I.....	55
Lampiran 3 Lembar Pembimbing Tugas Akhir II.....	57
Lampiran 4 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	59
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	60
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir.....	61
Lampiran 7 Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 8 Bukti – bukti Pekerjaan Secara Utuh.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, penerapan metode pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Ketersediaan media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah masih tergolong terbatas. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dan keterampilan guru dalam merancang serta mengembangkan alat pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi anak-anak. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya di tingkat pendidikan anak usia dini, karena mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Minimnya upaya pengembangan media ini berdampak pada terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan di kelas, sehingga anak didik cenderung hanya memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konvensional.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan beberapa data dan informasi masalah yang dihadapi di Raudhatul Athfal Ar-Raudah adalah masih terbatasnya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar anak. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu berpusat pada penjelasan lisan dan kegiatan yang monoton, sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang variatif dan menyenangkan. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar, serta membuat pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih lambat. Minimnya

penggunaan media inovatif juga mengurangi kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, padahal pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting di usia dini.

Spin The Wheel suara hewan merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk membantu anak usia dini mengenal berbagai macam suara hewan melalui kegiatan bermain. Media ini berbentuk papan putar yang dilengkapi dengan tombol audio, sehingga ketika siswa memutarinya, akan terdengar suara hewan sesuai gambar yang ditunjuk. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Raudhatul Athfal Ar-Raudah, ditemukan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan variatif, karena sebagian besar proses belajar masih berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang aktif, sehingga diperlukan inovasi berupa penggunaan Spin The Wheel suara hewan agar dapat meningkatkan motivasi serta mempermudah anak dalam mengenal dan memahami jenis-jenis suara hewan.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan diuraikan berdasarkan latar belakang masalah yang akan dibahas adalah :

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Belum adanya kreatifitas guru berupa alat permainan berbentuk suara dan gambar hewan di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.
3. Belum tersedianya media pembelajaran mengenalkan macam-macam suara hewan berbentuk *Spin The Wheel* di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan alat bermain sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan macam-macam suara hewan di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.
2. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan *Spin The Wheel* suara hewan di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.

D. Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan alat bermain dalam mengenalkan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.
2. Bagaimana proses pembuatan alat - alat kreatifitas guru yang tersedia dalam mengenalkan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan

3. Bagaimana proses pembuatan alat – alat yang digunakan untuk *Spin The Wheel* menggunakan *software* Adobe photoshop 2023 dan Adobe ilustrasi 2023.

E. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pembuatan permainan *Spin The Wheel* untuk pengenalan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.
2. Menghasilkan alat permainan *Spin The Wheel* untuk pengenalan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.
3. Melihat keefektifan alat permainan *Spin The Wheel* untuk pengenalan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.

F. Manfaat Penulisan

Pada penulisan Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, diantaranya :

1. Bagi Penulis diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam pembuatan permainan *Spin The Wheel* untuk pengenalan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran di Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan.

2. Bagi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan diharapkan menjadi pertinggal yang bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
3. Bagi Raudhatul Athfal Ar-Raudah Medan diharapkan dapat dijadikan permainan yang menarik, dan lebih interaktif dalam mengenalkan macam-macam suara hewan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Hidayat. (2021). *Anak Generasi Alpha: Pendidikan dan Perilaku*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dasopang, M. D. (2017). Hakikat pembelajaran sebagai pengaturan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 45–56.
- Farhurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- F Harahap, E., Masri Perangin-Angin, L., Sitohang, R., Mailani, E., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V., ... Utara, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran spinning wheel of question pada tema 7 subtema 2 kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 6(2), 12235–12247. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3727>
- Hanafy, M. Sain. (2014). *Ilmu Pendidikan: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis elemen desain grafis dari visual konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran ditinjau dari teori retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(1), 726–739. <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip desain, tipografi, dan warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan tahun 2019. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.1136>
- Prawesti, D. N., & Husnita, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif spinning wheel game berbantuan PowerPoint pada mata pelajaran sejarah kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. *Journal on Education*, 6(1), 7928–7935.
- Ratnapuri, A. (2021). Gambaran pemahaman mahasiswa S1 Pendidikan Biologi FKIP UKI tentang morfologi tumbuhan dan entomologi melalui biosketching. *Jurnal Pro-Life*, 8(1), 45–56.
- Sari, W. I. N. A. (2022). Perancangan buku ilustrasi self-healing sebagai upaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual (JDKV)*, 4(2), 49–64. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/49064>

Sembiring, R. (2014). Prinsip-prinsip desain grafis. Dalam Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip desain, tipografi, dan warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan tahun 2019. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.1136>

Syafei, I., & Armariena, M. (2022). Penggunaan Adobe Photoshop dalam pembelajaran desain grafis. *Jurnal Seni dan Desain*, 3(1), 12–20.

Wulansuci, E., & Kurniati, E. (2019). Dampak pembelajaran calistung terhadap stres akademik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 45–55.

M. S. Saleh. (2023). Media pembelajaran berbasis karakteristik peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 44–56.