

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. I. (2026). Populasi dan Sampel: Konsep dan Prosedur dalam Penelitian Pendidikan. *AEJ (Advances in Education Journal)*.
- Ahzan, H. Al. (2025). Efektivitas Penggunaan Media “ *Spinning Wheel* ” dalam Pembelajaran ‘ Adad Dan Ma ’ dud di Dayah Modern Al-Furqan Bireuen. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 445–458.
- Aisyah, N., & Latifa, N. (2023). Snowball Throwing Berbantuan Media Roda Putar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(2), 753–758. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5037>
- Alam, P., Di, I. P. A., Dasar, S., & Sdn, N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Spinning Wheel Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Panancangan 4 Kota Serang. *Jurnal Ilmish Pendidikan Dasar*, 10(3), 2548–6950.
- Ana Lestari, Luh Putu Sri Yuliasuti, Iga Maliga, Rafiah Rafiah, Asri Reni Handayani, Herni Hasifah, & Nur Arifatus Sholihah. (2023). Edukasi Cuci Tangan Pakai Sabun Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Kesehatan di Lingkungan SD Negeri Ai Limung. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.59024/jnb.v2i1.292>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata pada Siswa / i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1).
- Anita Fitria, D., Lassie, N., & Birman, Y. (2023). Profil Kelainan Refraksi Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Rskm Padang Eye Center Tahun 2022. *Scientific Journal*, 2(5), 219–229. <https://doi.org/10.56260/sciena.v2i5.115>
- Arum, L., & Puteri, S. (2022). Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1541–1551.
- Asma. (2025). Efektivitas Media Leaflet dan Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pencegahan Seks Bebas. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(4), 18518–18524.
- Bimbanaung, P. G., & Maramis, J. R. (2025). Efektivitas Edukasi Menggunakan Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Mengenai Perilaku Hidup Bersih dan

- Sehat Pada Anak Usia Sekolah. *Nutrix Journal*, 9(1), 212–222. <https://doi.org/10.37771/nj.v9i1.1299>
- Cahaya, D. M., & Mintohari. (2025). Pengembangan Media *Spinning Wheel* Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(2), 394–408.
- Cahyaningrum, G. K., Naheria, Hamdiana, Cahyono, D., & Fauzi, M. S. (2024). Edukasi Pengetahuan Menjaga Kesehatan Mata Siswa SDN 004 Samarinda Ilir. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(4), 5494–5501.
- Cahyaningrum, T. A. (2022). Skrining dan Pemeriksaan Mata pada Sivitas Akademika dan Warga di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Semarang. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia (JIPMI)*, 1(3), 10–13.
- Darmawan, R. (2023). Pengaruh Media *Spinning Wheel Game* Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu Tahun 2020. *Jurnal Promosi Kesehatan Poltekkes Bengkulu*, 3(1), 11–17. <https://doi.org/10.33088/jurnalprosehatkuu.v2i1.356>
- Disah, A. T. (2024). Pengembangan Media *Spinning Wheel* pada Pembelajaran Ipas Meteri Indonesiaku Kaya Raya di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga. *Jurnal Unimed*, 8(4), 769–780.
- Djajanti, C. W., Sukmanto, P. A., & Wardhani, I. K. (2020). Penyuluhan Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Mata. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 1(5), 248–252.
- Dwiana, A., Lestari, C., & Astuty, L. (2021). Hubungan Pengetahuan Siswa tentang Kesehatan Mata dengan Sikap Penggunaan Gadget yang Berlebihan di Sd N 13 Engkasan Kalimantan Barat. *Avicenna : Journal of Health Research*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.36419/avicenna.v4i1.453>
- Dzulkifli, D., Hidayat, M., Liza, R. G., Vitresia, H., Adrial, A., & Fadrian, F. (2024). Gambaran Kelainan Refraksi di Poliklinik Mata RSUP Dr. M. Djamil Padang Tahun 2021. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*, 5(1), 105–112. <https://doi.org/10.25077/jikesi.v5i1.1207>
- Fakhrudin, M. (2024). Hubungan Antara Kebersihan Pasien dan Perawatan Lensa Kontak Lunak Terhadap Kejadian Iritasi Mata di Optik Reka Jaya. *Journal of Health Science*, 2(1), 25–27. <https://doi.org/10.54816/jhs.v2i1.515>
- Fatimah, M. (2021). Hubungan Antara Kebiasaan Jarak Membaca dan Kelelahan Mata Terhadap Kejadian Presbiopia, 8(2), 110–115.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3).

<https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>

- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Kotak Permainan *Spinning Wheel* pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161/110>.
- Hakim, A. R. (2023). *Analisis Pengetahuan Pada Masyarakat Tentang Produk Pembiayaan Murabahah Di Bank Syariah*.
- Hendi F., Endryansah., Joko., A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidika kuantitatif, kualitatif, mixed method*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- IAPB. (2026). *How to love your eyes*. https://www.iapb.world/how_to_love_your_eyes
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Mi Al -Islamiyah Pasuruan Tahun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2324>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kemenkes, R. (2020). Katarak Penyebab Terbanyak Kebutaan. https://kemkes.go.id/id/katarak-penyebab-terbanyak-kebutaan?utm_source
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Made, O. N., Mahayani, W., Made, N., Suastari, P., Sagung, A. A., Mahesuari, C., & Kedokteran, F. (2025). Penyuluhan Kesehatan Mata Sebagai Bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat di Banjar Jagatamu, Desa Meliling, Tabanan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(8), 1399–1404. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Maharani, I. M., Khaeroni, K., & Rachmiati, W. (2025). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas IV SD/MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 249–262. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.12575>
- Mardiani, Saleh, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor Pada Perawat Dalam Penjagaan Safety. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.

- Monalisa. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi. 03(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.908>
- Muhammad Afda Nuzula, Salsabila Audrina Putri, Shelina Dwi Ambarwati, Febi Yuspa Nastiti, & Liss Dyah Dewi Arini. (2024). Pentingnya Vitamin A Pada Mata. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(3), 78–83. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i3.1919>
- Muhammad Jabbar, J., & Nursafitri, S. (2019). Tingkat Pengetahuan Petani Tentang Sinar Ultra Violet Terhadap Kesehatan Mata. *Jurnal Sehat Masada*, 13(1), 32–39. <https://doi.org/10.38037/jsm.v13i1.75>
- Muqdamien, B. U. J., Raraswaty, D. P., & Hasanuddin, B. U. S. M. (2021). Tahap Devinisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian *Research & Development* (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersection*. 6(1).
- Muzakki, M. A., & Putra, M. A. (2026). Gambaran Tingkat Pengetahuan Dan Kesadaran Penggunaan Kacamata Pada Lansia. *Journal Of Qualitative Health Research & Case Studies Reports*. 6(3), 543–550.
- Najmee, N. A. A., Hayy, S. H. A., & Wan Mahmood, W. M. A. (2022). Effects Of Eye Cosmetics Usage, Knowledge, Hygiene And Management Towards Dry Eye Symptoms Among University Students. *Malaysian Journal Of Medicine And Health Sciences*, 18(3), 213–220. <https://doi.org/10.47836/mjmhs18.s15.29>
- Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Nuraini, N., Hadi, K., Apriliana, D., Khumairoh, A., & Salsabila, M. L. (2024). Edukasi Dan Deteksi Astenopia (Mata Lelah) Pada Peserta Lembaga Pelatihan Informal. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 122–132. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.299>
- Octaviana, D. R., & Ramadhani, R. A. (2021). *Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Agama*. 5(2), 143–159.
- Pertiwi, W. E., & Annissa, A. (2019). The Evaluation Of Health Promotion Media Availability In Elementary Schools. *Jurnal Promkes*, 7(1), 100. <https://doi.org/10.20473/jpk.v7.i1.2019.100-104>
- Pratiwi, M. A. (2022). Perbedaan Theoretical Framework Dan Conceptual Framework Pada Penelitian Ilmiah The Differences Between Theoretical Framework Magvira Ardhia Pratiwi. *Jurnal Idealo*, 7, 199–210. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/idealog/article/view/5014>

- Prawira, Dkk. (2021). Problematika Guru Penjas Dalam Memodifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jspeed: Journal Of Special Physical Education*, 5(1)
- Putri, F. T., Muliadi, & Sudarto. (2021). Analisis Problematika Guru Penjaskes Dalam Memodifikasi Media Pembelajaran Pjok Sd. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Putri, H. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinner Roulette Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 312–322.
- Putri, L., Saleh, M., & Suci, E. R. (2025). Pengaruh Penerapan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Fiqih) Siswa Kelas X Man 2 Langkat. *Jurnal Mudabbir*, 5(2), 5061–5066.
- RAAB. (2021). *Blindness and Visual Impairment Situation in Indonesia Based on Rapid Assessment of Avoidable Blindness Surveys in 15 Provinces*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09286586.2020.1853178>
- Rahmadani, P., & Munawir, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan) pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 1824–1834.
- Rahmah, S. A., & Prastiyo, M. D. (2025). Peningkatan Pengetahuan Tenaga Kesehatan dalam Deteksi Gangguan Penglihatan. *Jurnal Abdimas Kedokteran Dan Kesehatan*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.24853/jaras.1.2.62-67>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Rahmatika, Q. T., Masfi, A., Ramadhan, M. P., Gamagitta, L. P., Putri, S. S. R. E., & Awalludin, M. R. (2025). Inovasi Media Edukasi dengan Permainan Ular Tangga dan Pendekatan Teman Sebaya dalam Meningkatkan Kesadaran Pencegahan Anemia pada Remaja Putri. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 820–827. <https://doi.org/10.59025/g5kbp87>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Cahaya, Alat Optik, dan Gangguan Pada Mata*. 2(2), 306–312.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Addie. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Sari, M. S., & Zefri, M. (2019). Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Ekonomi*, 21, 311.

- Sesana, I. P. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku. *Widyadewata*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>
- Shellyna Fidya Silka, Sri Handajani, Niken Purwidiani, & Asrul Bahar. (2023). Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 221–234. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>
- 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. <https://doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3067>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Developing Traditional Games Handbook to Improve Gross Motor Ability of 5-6 years-old. *Jurnal Pendidikan Dan Pemerdayaan Masyarakat*, 6(1), 50–58.
- Suparyanto dan Rosad. (2020a). BAB 2 Pengertian Pengetahuan. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel: Media untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 166–184. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i2.21149>
- Tehamen, M., Rares, L., & Supit, W. (2019). Gambaran Penderita Infeksi Mata di Rumah Sakit Mata Manado Provinsi Sulawesi Utara Periode Juni 2017 - Juni 2019. *E-Clinic*, 8(1), 5–9. <https://doi.org/10.35790/ec1.8.1.2020.26927>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>
- WHO. (2019). *World report on vision*. <https://www.who.int/publications/i/item/world-report-on-vision>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198->

206

Yasnani, Suhadi, Asnia, Kamrin, Arum Dian, F. N. (2024). Peningkatan Pengetahuan dan Pemeriksaan Kesehatan Mata di SDN 2 Toronipa Kelurahan Toronipa, Kabupaten Konawe. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2), 106–111.