

# PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME SPINNER TERHADAP PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA TK ISLAM BANI USMAN MANUNGGAL

Diana Rahmawati \*1

Mariah <sup>2</sup>

Siti Maisah <sup>3</sup>

Suarah <sup>4</sup>

Iman Nurjaman <sup>5</sup>

Muhammad Guruh Nuaary <sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan, Universitas Muhammadiyah Tangerang  
\*e-mail : [Rahmawatidiana007@gmail.com](mailto:Rahmawatidiana007@gmail.com), [ia7250359@gmail.com](mailto:ia7250359@gmail.com), [sitimaisah21@admin.paud.belajar.id](mailto:sitimaisah21@admin.paud.belajar.id),  
[suarah8@gmail.com](mailto:suarah8@gmail.com), [iman.nurjaman@umt.ac.id](mailto:iman.nurjaman@umt.ac.id), [guruh.nuary@umt.ac.id](mailto:guruh.nuary@umt.ac.id)

## Abstrak

Penguasaan bahasa Inggris sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat luas. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini sebagai lembaga pendidikan yang paling awal. Pengembangan kosakata bahasa Inggris dimulai dari yang paling dasar dengan memperkenalkan kosakata bahasa Inggris. Guru sebagai tenaga pendidik harus sadar dan paham tentang pentingnya menciptakan proses pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Metode pembelajaran bahasa asing kepada anak usia dini tentu berbeda cara dengan usia remaja. Anak perlu diajarkan dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Metode permainan adalah salah satu cara yang tepat dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Sebab bermain merupakan sarana belajar bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Yang mana, melalui data-data relevan yang terkait dengan pokok pembahasan, peneliti mengumpulkan, mengelompokan, mengolah data hingga menghasilkan suatu kesimpulan baru. Dalam hal ini permainan Spin game yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berpengaruh baik dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini.

**Kata Kunci :** Spin Game, kosakata, Bahasa Inggris, anak usia dini.

## Abstract

Mastery of English has become a necessity for the wider community. Through Early Childhood Education as the earliest educational institution. Developing an understanding of English starts from the most basic, namely by introducing an understanding of English. Teachers as educators must be aware and understand the importance of creating a learning process according to the child's level of development. The method of learning foreign languages for young children is certainly different from that for teenagers. Children need to be taught in a fun way, in accordance with the principles of early childhood learning. The game method is one of the right ways to teach English vocabulary to young children. Because playing is a means of learning for children. This research uses a quantitative descriptive method with a Classroom Action Research approach. In which, through relevant data related to the subject of discussion, the researcher collects, groups, and processes the data to produce a new conclusion. In this case, the Spin game, which is modified according to learning needs, has a good effect on introducing understanding of English to young children.

**Keywords:** Spin Game, vocabulary, English, early childhood.

## PENDAHULUAN

Salah satu aset kemajuan suatu bangsa adalah melalui pendidikannya. Oleh sebab itu, penting untuk setiap anak mengikuti semua tingkat jenjang pendidikan. Salah satu tingkat yang paling awal dan berpengaruh adalah pendidikan anak usia dini. Dalam Undang-Undang (UU) sisdiknas no. 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk pendidikan kepada anak terhitung dari lahir, sampai anak berusia 6 tahun yang diberikan dalam bentuk pengoptimalan pertumbuhan serta perkembangan untuk persiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Lebih lanjut lagi Suyadi (2015) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia

Dini adalah layanan pendidikan, kepada anak berusia 0-8 sebagai wadah mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Menurut Maria Montessori, seorang dokter dan filsuf dunia pendidikan anak usia dini, dalam Yus (2011) Ia percaya bahwa anak usia dini, sedang mengalami masa peka (*sensitive periods*). Fungsi fisik dan psikis anak mulai terjadi kematangan yang merespon segala stimulasi yang ada disekitar kehidupannya dengan baik. Semua pembawaan potensi yang dimiliki anak akan sangat berkembang dengan pesat. Potensi yang dimiliki anak akan mati, bahkan tidak akan muncul lagi jika masa ini diabaikan dan tidak dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dengan mengabaikan kesempatan ruang untuk berkembang pada anak, tepat pada masa waktunya.

Menurut Gardner, seorang filsuf dalam pendidikan anak tahun 1943 dalam Yus (2011), menyatakan bahwa salah satu kecerdasan berbahasa pada anak yaitu kemampuan dalam mengolah kata dan bahasa. Menguasai kemampuan bahasa akan mengantarkan anak dalam kesuksesan. Maka tugas pendidik yaitu memfasilitasi segala potensi kecerdasan anak dalam bentuk pembelajaran.

Aspek perkembangan bahasa anak adalah perkembangan yang penting serta berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak lainnya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang harus dikuasai anak agar mudah dalam berinteraksi. Menurut Mulyasa (2012) Dengan berbahasa seseorang dilihat dari cara mengekspresikan apa yang dipikirkan, dialami, dan mengolahnya dalam bentuk kata-kata, serta menangkap makna dan pesan dari lawan bicaranya. Melalui interaksi komunikasi anak belajar berbahasa orang lain agar dapat memperluas kosakata, lalu menerima dan mengekspresikan yang dirasakannya. Montessori mengatakan dengan tegas bahwa pentingnya pendidikan berbahasa diajarkan sejak dini atau pada jenjang pra sekolah. Lebih lanjut lagi Suryana (2016) menjelaskan bahwa Bahasa adalah alat dalam membantu anak menjadi pribadi yang utuh.

Anak usia dini adalah masa yang tepat dalam mempelajari bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris. Pada rentang usia 5-6 tahun, dasar pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari mempelajari hal yang sederhana dan mendasar, yaitu memperkenalkan kosakata. Semakin banyak jumlah kosakata yang dimiliki, maka semakin siap anak memulai bahasa Inggris.

Proses pembelajaran dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada usia dewasa tidak bisa disamakan kepada anak usia dini. Anak akan merasa tertekan dan jenuh jika belajar layaknya orang dewasa. Pada usianya, anak belajar tentu dengan cara yang menyenangkan tanpa membuat anak merasa terbebani. Anak akan lebih paham dan menyerap pembelajaran dengan baik apabila pembelajaran tersebut berupa kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran yang baik dan menarik akan membekas dalam memori anak, sehingga makna pembelajaran tersimpan baik hingga jangka panjang.

Pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan terlebih dahulu agar anak mau belajar berbahasa Inggris. Mulai dari bentuk kegiatan, penggunaan metode, dan media yang bervariasi, semua harus dikemas dengan baik untuk pembelajaran yang menyenangkan. Banyak metode yang dapat digunakan dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, salah satunya melalui kegiatan permainan.

Berdasarkan hasil observasi selama Penelitian tindakan kelas di TK Islam Bani Usman Manunggal, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media gambar yang ditempelkan dan ditulis di papan tulis dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak sesuai dengan tema saat itu. Lalu guru menyampaikan kosakata tersebut, dan diikuti oleh anak dengan pelafalannya. Kegiatan ini dilakukan berulang dengan cara yang sama setiap minggunya. Metode dan cara dalam mengajarkan kosa kata bahasa Inggris anak di Taman Kanak-kanak ini belum bervariasi. Media yang digunakan juga kurang menarik bagi anak. Saat ditanyakan kembali kosa kata yang didapatkan sebelumnya, tidak banyak anak yang dapat mengingatnya. Dengan pelaksanaan kegiatan seperti ini, anak kurang berminat dan tertarik saat pembelajaran. Akibatnya anak kurang perhatian dalam apa yang disampaikan guru, sebab kegiatan yang dilaksanakan membosankan dan terkesan monoton bagi anak.

Dengan bermain anak bereksplorasi, dan mengambil makna dari lingkungannya. Bagi anak penting untuk berada di lingkungan belajar yang menarik agar membangkitkan minatnya untuk mempelajari sesuatu yang baru.

Samad (2015) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa ada berbagai cara dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada anak usia dini. Diantaranya melalui kegiatan permainan. *Teaching English by using games*, dimana permainan yang digunakan sebagai medianya, cocok dilakukan dalam pengenalan bahasa Inggris pada anak. Dengan menggunakan games atau permainan, proses belajar anak akan lebih interaktif dan menjadi suatu proses yang menarik dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, seperti media roda putar, media animasi, dan lainnya. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah media roda putar, media roda putar merupakan obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar (Solichah et al., 2021). Media roda putar ini merupakan pengembangan dari permainan yang terkenal didunia yaitu *Roulette* berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Perancis yang artinya roda kecil yang ditemukan oleh Blaise Pascal. Media roda putar adalah alat peraga pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar (*Twister*). Media roda putar juga cukup dikenal dalam keseharian anak jadi anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media roda putar (Zurlita et al., 2022). Selain itu, media roda putar ini dapat menampilkan pesan atau informasi terkait topik yang akan disampaikan. Media roda putar adalah media yang menarik, sehingga dengan menggunakan roda putar ini siswa dapat belajar dengan penuh minat dan semangat, serta pelajaran yang diberikan oleh guru lebih mudah dipahami (Laila Fazriah et al., 2021).

Pengembangan media roda putar ini dirancang sesuai dengan prinsip lingkungan belajar PAUD yang menyenangkan dan menarik. Perlunya media pembelajaran yang dapat sepenuhnya merangsang kemampuan anak, mengingat pembelajaran PAUD berbeda dengan pembelajaran pendidikan tingkat tinggi. Dominasi otak kanan yang berperan dalam perkembangan imajinasi, kreativitas dan seni pada anak usia 0 hingga 6 tahun menjadikan pembelajaran PAUD sebagai cara pengasuhan anak yang benar-benar bermakna salah satunya termasuk bermain (Fadilah Utami et al., 2022). Selama permainan, konsep diperkenalkan untuk membuat anak merasa senang tanpa menyadari bahwa mereka telah belajar banyak. Ketika anak melakukan kegiatan bermain dalam suasana yang nyaman, anak dapat dengan mudah menguasai materi yang diajarkan oleh guru (Holis, 2017).

Dari permasalahan yang ditemui, peneliti merasa perlunya pengembangan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah permainan roda putar atau *game spinner* yang dimodifikasi dengan kosakata. Di dalam permainan ini terdapat aturan bermain, yang dimainkan melalui media elektronik yang dimodifikasi berbentuk *game* roda berputar tentang kosakata bahasa Inggris yang akan dikembangkan kepada anak dengan gambar yang menarik. Harapannya, permainan ini bisa sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak dengan mudah menyerap pembelajaran.

Sehubungan dengan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pengaruh permainan *Game Spinner* ini sebagai bentuk pembelajaran kepada anak usia dini dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan melalui studi literatur dengan menelaah bermacam sumber literatur terkait. Tujuannya, permainan ini diharapkan dapat berpengaruh untuk membantu anak usia dini dalam pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Inggris melalui kegiatan permainan yang menyenangkan.

Dari penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* telah terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan belajar siswa di era 4.0 adalah dengan memasukkan mata pelajaran Bahasa Inggris ke dalam mata pelajaran muatan

lokal di Sekolah Dasar (SD). Bahasa asing seperti bahasa Inggris dianggap perlu bagi ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya serta perkembangan hubungan antar bangsa di dunia. Dalam proses pembelajaran, salah satu komponen yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran. Media yang digunakan bertujuan untuk mendorong semangat dan motivasi belajar siswa untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, sebaiknya setiap pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Subakti, 2020). Dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo, Desa Tugu Jaya, Kecamatan Cigombong, kekurangan guru yang benar-benar menguasai bahasa Inggris belum berjalan dengan baik. Dengan kondisi tersebut, penulis memutuskan untuk membantu guru mengajar siswa beberapa kosakata bahasa Inggris di kelas 4 dan membuat media pembelajaran Spinning Wheel untuk memudahkan siswa belajar tentang "menjadi" untuk berlatih membuat kalimat sambil bermain. Media pembelajaran Spinning Wheel ini dibuat untuk meningkatkan kualitas membaca, berbicara, dan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan guru menjelaskan materi kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dengan cepat.

Media pembelajaran Spinning Wheel atau roda berputar sangat cocok untuk pembelajaran bahasa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Beberapa studi pendahuluan mendukung penggunaan media pembelajaran Spinning Wheel sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan (Subakti, 2020), pembelajaran konten bahasa Indonesia menggunakan Spinning Wheel dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V hingga akhirnya meningkat menjadi 81,3% pada siklus II. Selanjutnya, pembelajaran bahasa Arab merupakan bidang studi yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama atau sederajat, yang diarahkan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media Spinning Wheel dapat meningkatkan proses pembelajaran qawaid nahwu pada siswa kelas VII Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal (Huda, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran Spinning Wheel, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran tim berbantuan media permainan turnamen roda soal. Peningkatan yang terjadi cukup memberikan trend positif sebagai dasar pembaharuan penelitian yang menggunakan kearifan lokal sebagai pendamping materi yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui sisi kehidupan mahasiswa (Kurniawati et al., 2020). Media pembelajaran Spinning Wheel dapat menjembatani materi pengucapan dan kosa kata pada pelajaran Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ini menandakan perbedaan kepentingan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media Spinning Wheel (Maya et al., 2022). Selain itu, keunggulan media media pembelajaran Spinner Word dikembangkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, terutama menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam konten bahasa Indonesia, dan melatih keberanian siswa dalam berbicara (Sari & Manuaba, 2022). Media pembelajaran Spinning Wheel menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Bahasa daerah karena dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan minat siswa.

Penelitian yang ingin dicapai saat ini dengan menggunakan metode Spinning Wheel pada anak usia dini di TK Islam Bani Usman Manunggal adalah untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Spinning Wheel, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris.
2. Memperkenalkan kosakata baru secara interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris di TK Islam Bani Usman Manunggal melalui penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yaitu bulan Mei di TK Islam Bani Usman Manunggal Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang dengan subjek anak usia 5-6 tahun pada tingkatan kelas B dengan jumlah siswa 18 siswa. Objek penelitian adalah

Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Action Research Class) yang terdiri dari 3 (tiga) siklus, dan setiap siklus terdiri dari : pretest, tindakan, posttest.

Lebih lanjut peneliti mengaitkan sumber yang berkaitan dengan pembahasan yaitu permainan Roda Berputar atau Spinn Game. Kemudian dianalisis dalam menjabarkan pembahasan terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Dalam hal ini peneliti berusaha melihat apakah permainan Roda Berputar atau Spinn Game dapat berpengaruh pada pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, diperoleh data bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris diketahui dengan menerapkan model pembelajaran berbasis game spinner. Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran berbasis game spinner dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa Menggunakan Model pembelajaran Berbasis Game Spinner

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris menggunakan Model pembelajaran Berbasis Game Spinner	
Siklus I	Siklus II
72.35%	80%
Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa menggunakan model Pembelajaran berbasis game spinner pada siklus I masih 74,11% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mencapai 80% dengan kategori sangat baik. hasil observasi penguasaan kosakata siswa menggunakan model pembelajaran berbasis game spinner meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 7,65%. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1230	1360
Rata-Rata	72,35	80
Nilai tertinggi	70	80
Prosentase Nilai	4,11%	4,70%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan berbasis game spinner mengalami peningkatan. Ratarata nila peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 72,35 menjadi 80 pada siklus II.

pembelajaran berbasis game spinner pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru menggunakan pembelajaran berbasis game spinner siklus I dan siklus II

Aktivasi Guru menggunakan pembeajaran berbasis Game Spinner			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
50%	70%	80%	90%

Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan I memperoleh persentase 50% dengan

Hasil kriteria cukup.

Siklus I pertemuan II terjadi peningkatan skor menjadi 70,% dengan hasil kriteria baik.

Siklus II pertemuan I memperoleh persentase 80% dengan hasil kriteria sangat baik .

Pada siklus II pertemuan II memperoleh persentase 90% dengan hasil kriteria sangat baik. mengalami kenaikan persentase dikarenakan pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan.

Pada proses pembelajaran, terdapat tujuan mengapa media dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran akan berhasil dan memunculkan semangat belajar pada anak dalam meningkatkan hasil belajar. Sehingga ,penggunaan media yang tepat akan memperoleh tujuan yang diinginkan.

Media roda putar ini terbuat dari game aplikasi berbasis AI yang di desain berbentuk power point dimana membentuk seperti roda bundar yang terdiri atas jarum penunjuk arah dan petak/bagian yang dilengkapi dengan tombol star dan pause untuk memainkannya, dan dibagi menjadi 8 bagian dimana setiap bagian diberi nomor dan diisi setiap petak ini adalah kosakata bahasa inggris yang berfokus pada kosakata occupation (profesi ).setiap jarum itu berhenti di angka maka akan muncul beberapa pertanyaan dan gambar sesuai dengan koskata profesi.



Gambar.1. Media roda putar

Roda putar sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang dapat bergerak dan berputar-putar dengan gambar yang diputar dan digerakkan pada porosnya hingga berhenti di suatu tempat pada gambar sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Putri,2020). Penilaian yang dilakukan peneliti dalam kegiatan ini adalah anak memahami aturan dalam permainan, senang dan menghargai bacaan, dan anak mengulang kalimat yang lebih kompleks. Untuk penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini: Hasil penelitian pada indikator pertama sebelum melakukan kegiatan anak belum bisa memahami aturan dalam permainan. Maka peneliti memberikan langkah-langkah atau aturan melalui metode demonstrasi dan metode bercerita antara lain yaitu:

- 1) Sebelum anak bermain, anak sudah dikenalkan beberapa gambaran kosakata tentang profesi
- 2) Anak sebagai pemain menunggu giliran untuk memainkan permainan roda putar secara bergiliran dengan tertib,
- 3) Anak-anak secara bergiliran maju ke depan kelas dengan nama yang dipanggil peneliti untuk mulai memainkan permainan roda putar,
- 4) Anak menekan tombol start untuk memulai permainan roda putar (spin game)
- 5) ketika roda putar, kemudian anak menekan tombol pause maka roda akan berhenti tepat di angka yang ditunjukkan oleh jarum roda, anak akan mengklik tombol (angka) maka akan muncul pertanyaan dan anak akan menjawab sesuai dengan kosakata yang tersedia.

6) Kegiatan akan dilakukan secara berulang-ulang dan bergantian dengan mengatur waktu permainan.

Melalui kegiatan bermain media roda putar, anak dapat memahami aturan dalam permainan dengan baik dan benar, permainan ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan anak berupa gerak, pikiran dan kata-kata (Wahyuni & Azizah, 2020). Anak memiliki perilaku yang tertib dan teratur dalam mengikuti permainan karena anak telah memahaminya, Hasil penelitian pada indikator kedua terlihat anak yang senang dan menghargai bacaan. Dapat dilihat ketika anak mengeja kosakata pada papan spin game tentang profesi, dengan media gambar yang ada pada roda berputar membuat anak-anak penasaran dan mengucapkan setiap kosakata yang tersembunyi di setiap angka yang ditekan nomornya akan muncul kosakata.

Roda putar ini untuk membantu anak usia dini dalam mempelajari materi pengenalan huruf juga bacaan. Dari bentuk media pembelajaran kreatif roda berputar, peneliti memperkenalkan mengenai bentuk kosakata profesi yang ada pada bagian media roda putar tersebut, sehingga anak dapat membedakan jenis pekerjaan dari gambar yang dilihat. Sehingga anak dapat mengetahui jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita dan menyebutnya dengan benar. Hasil penelitian pada indikator ketiga anak mengulang kalimat yang lebih kompleks, kalimat kompleks adalah kalimat yang memiliki dua klausa atau lebih. Kalimat kompleks terdiri dari kalimat utama (induk kalimat) dan anak kalimat (Liando, 2022). Fungsi anak kalimat sebagai pelengkap kalimat sehingga saling berhubungan. Sebelum melakukan permainan anak belum mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks contohnya ketika anak menjelaskan profesi guru, anak hanya menyampaikan bahwa guru mengajar di dalam kelas, setelah mendapatkan kalimat guru bukan hanya mengajar saja tetapi bisa dikatakan guru mendidik dan menjadi orang tua pengganti di sekolah. Anak telah pandai menggunakan kalimat kompleks sehingga memudahkan anak mengingat huruf, mengeja kata, dan menyusun kalimat.

Setelah melakukan permainan roda putar dapat diketahui bahwa roda putar memiliki kelebihan dan kelemahan, Adapun kelebihan dari roda putar ini antara lain :

- 1) Bisamendorong anak agar berpartisipasi,
- 2) Anak dapat bermain sambil belajar,
- 3) Dapat membangkitkan semangat anak,
- 4) Sangat baik digunakan dalam persiapan ujian,
- 5) Melatih daya ingat dan kecepatan berpikir anak,
- 6) Memahami cara menyelesaikan berbagai masalah yang hadapi anak dalam meningkatkan hasil belajar, dan
- 7) Mengembangkan bahasa anak (Simbolon, 2019).

Sedangkan Kelemahan dari roda putar yaitu :

- 1) Membutuhkan durasi yang cukup lama ketika bermain menggunakannya;
- 2) Peneliti memerlukan lebih banyak tenaga;
- 3) Memerlukan dukungan dari fasilitas, biaya dan alat yang cukup supaya proses pembelajaran berjalan tanpa ada kendala;
- 4) Dalam proses pembuatannya cukup sulit;
- 5) Dalam penggunaannya masih diputar dengan manual dan sebaiknya hati-hati saat memainkannya

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan dengan mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dapat dilakukan dengan sebuah media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan adalah media roda putar. Media tersebut mempelajari nama profesi dan jenis pekerjaannya, sehingga anak akan mampu mengembangkan bahasa yang dimilikinya. Kegiatan bermain roda putar berhasil mengembangkan bahasa pada anak pada TK Islam Bani Usman Manunggal dapat dilihat melalui indikator yang berhasil anak capai yaitu anak memahami aturan dalam permainan, senang dan menghargai bacaan, dan anak mengulang kalimat yang lebih kompleks. Penggunaan media roda putar dapat mempengaruhi seluruh aspek anak, membuat anak lebih aktif dan interaktif, belajar lebih optimal dan lebih menyenangkan.

Apabila digunakan, media tersebut dapat membangkitkan perhatian, minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa aktif dan interaktif, meningkatkan pemahaman dan pembelajaran dapat menyenangkan dan optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Carr and Kemmis, 1986. Action Research Principles and Practice Lecture in Education. University of Bath.
- Hopkins. (1993). Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut). Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Mulyasa. (2012). Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Samad, F., & Tidore, N. (2015). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. Cahaya PAUD
- Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., Rahmawati, K., Nisa'atussalamah, & Ardiansyah, P. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Whell
- Suyadi, dan Mauliya Ulfah. Konsep Dasar PAUD, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Yus, Anita. (2011). Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group.