



## SPINNING WHEEL DALAM MENINGKATKAN VOCABULARY SISWA SDN- 014669 SEI KAMAH I

<sup>1</sup>Yen Aryni, <sup>2</sup>Lis Supiatman, <sup>3</sup>Agustina Panjaitan, <sup>4</sup>Eva Rosalina Siregar,  
<sup>5</sup>Nur Fadillah Htb, <sup>6</sup>Wahyu Iskandar Manurung

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Asahan, <sup>6</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Asahan Email: <sup>1</sup>yenaryni17@gmail.com, <sup>2</sup>lis15121984@gmail.com,

<sup>3</sup>agustinapanjaitan258@gmail.com, <sup>4</sup>evarosalinasiregar@gmail.com,

<sup>5</sup>dilahutabarat0@gmail.com, <sup>6</sup>iskandarwahyu134@gmail.com

### ABSTRAK

Roda berputar adalah permainan yang berbentuk lingkaran, di dalamnya terdapat berbagai macam gambar yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti di salah satu gambar dalam lingkaran tersebut. Permainan roda berputar dimodifikasi untuk media pembelajaran, agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami, memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang baru, menarik dan menyenangkan bagi siswa agar siswa dapat memahaminya. materi pembelajaran bahasa inggris dengan baik. Kosakata merupakan dasar utama kita dalam belajar bahasa Inggris karena kosakata adalah kosa kata yang membangun kalimat sehingga memiliki arti dan makna. Siswa di SDN 014669 SEI KAMAH 1 mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. Roda berputar dapat membantu siswa dalam menambah kosakata siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah (1) melakukan wawancara dengan mitra tentang permasalahan dan kendala yang ada di sekolah (2) melakukan observasi sekolah dan proses belajar mengajar (3) kemudian mengumpulkan data yang diperoleh di lapangan dan melalui wawancara (4) kemudian mencari solusi permasalahan dengan berdiskusi dan data yang diperoleh membuat analisis situasi dan mengumpulkan sumber data yang diperoleh saat memasuki lapangan dan solusi yang dihasilkan adalah pembuatan media interaktif spinning wheel untuk pembelajaran bahasa inggris. itu meningkatkan keterampilan kosakata siswa.

**Keywords:** Spinning Wheel, Vocabulary, SDN 014669

### ABSTRACT

*The spinning wheel is a game in the form of a circle, in which there are various kinds of images that are played according to rotating according to its axis and stopping at one of the images in the circle. The game rotates for learning media, so that the learning that will be given becomes interesting and easy to reach, makes it easier for teachers to learn and provides a new, interesting and fun learning experience for students so that students can understand it. English learning material well. Vocabulary is our main basis in learning English because vocabulary is vocabulary that builds sentences so that meaning and meaning. Students at SDN 014669 SEI KAMAH 1 have difficulty remembering vocabulary. The spinning wheel can help students increase their vocabulary. The method used in the implementation of this community service is (1) conducting interviews with partners about the problems and obstacles that exist in the school (2) conducting school observations and the teaching and learning process (3) then collecting data obtained in the field and through interviews (4) then look for solutions to problems with practice and data obtained from situation analysis and collect data sources obtained when entering the field and the resulting solution is the manufacture of interactive media spinning wheel for learning English. it improves students' word skills*

**Keywords:** Spinning Wheel, Vocabulary, SDN 014669



## I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah berkembang dengan sangat pesat, tentunya sebagai penyelenggara pendidikan, terkhususnya guru membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam penyampaian dan penyajian materi pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap asesmen belajar siswa. Faktor kesuksesan belajar siswa selalu berkaitan erat dengan bagaimana cara materi dapat dipahami oleh siswa. Anak yang berada di tingkat sekolah dasar sedang di fase perkembangan. Mereka begitu aktif, lebih senang bermain dan memiliki tingkat penasaran akan sesuatu yang sangat tinggi. Sesuatu yang menyenangkan bisa menarik perhatian siswa. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan bermain game dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa mengakibatkan banyaknya pendidik menggunakan permainan dalam pembelajaran. Pemilihan sumber pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbentuk permainan sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan dapat menjadi indikator keberhasilan pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran adalah spinning wheel. Spinning wheel merupakan permainan berbentuk lingkaran, dengan berbagai jenis gambar yang

akan berputar jika dimainkan dan jarum yang ada di spanning akan berhenti pada salah satu gambar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN- 014669 yang terletak pada dusun III kurikulum yang digunakan masih kurikulum yang lama belum menggunakan kurikulum merdeka dan cara mengajar masih menggunakan metode konvensional serta sarana dan prasarana yang masih sangat minim seperti media pembelajaran. Hal ini menghambat proses belajar mengajar dan memengaruhi hasil belajar siswa. Tidak adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan membuat hasil belajar siswa belum memuaskan karena terkesan monoton dan membuat siswa merasa bosan dan kurangnya memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa dengan cara merangsang berpikir, emosi dan keterampilan siswa. Media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa kesulitan dalam menguasai *vocabulary* karena siswa sudah berspekulasi bahwa pembelajaran bahasa Inggris adalah pembelajaran yang sulit. Ini dipengaruhi oleh cara dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik adalah



*spanning wheel*. Penggunaan *spanning wheel* dalam meningkatkan *vocabulary* siswa adalah sebuah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga siswa merasa tidak terbebani dan stress. Maka dari itu diadakan program pembuatan media interaktif berbentuk *spinning wheel* dalam meningkatkan *vocabulary* siswa pada kelas VI di SDN- 014669 yang terletak pada dusun III Sei Kamah.

## II. METODE

### 1. Melakukan Wawancara Kepada Pihak Mitra

Wawancara dilaksanakan pada Selasa, 27 September 2022 dengan kepala SDN- 014669 yang terletak pada dusun III Sei Kamah I. Wawancara dilakukan secara langsung tanpa teks tertulis. Hasil yang didapatkan melalui wawancara dengan pihak mitra kurikulum yang digunakan masih kurikulum yang lama belum menggunakan kurikulum merdeka dan cara mengajar masih menggunakan metode konvensional serta sarana dan prasarana yang masih sangat minim seperti media pembelajaran.

### 2. Melakukan Observasi Ke Dalam Kelas

Observasi dilaksanakan pada Selasa, 27 September 2022 di kelas VI SDN- 014669 yang terletak pada dusun III Sei Kamah I. Dalam proses mengajar dan belajar siswa terlihat *passive* serta guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa papan tulis hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan

sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Dari observasi yang dilakukan ditemukan siswa VI mengalami kesulitan dalam menguasai serta mengingat *vocabulary* serta minat belajar siswa dalam bahasa Inggris masih rendah.

### 3. Solusi Yang Ditemukan

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di kelas VI SDN- 014669 maka diadakan program pembuatan media interaktif berbentuk *spanning wheel* dalam meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris.

### 4. Praktik Pengenalan Dan Pengaplikasian Spinning Wheel

- Memperkenalkan media *Spinning wheel* pada siswa dengan meminta salah satu siswa maju ke depan untuk memutar spin atau roda.
- Setelah spin berhenti berputar meminta siswa untuk melihat jarum yang ada di spin berhenti pada gambar buah, lalu meminta siswa untuk menebak bahasa Inggris dari buah tersebut.
- Setelah memastikan siswa paham bagaimana permainan, siswa diminta untuk berkelompok.
- Selanjutnya, salah satu perwakilan kelompok diminta untuk memutar spin.
- Setelah spin selesai berputar siswa diminta untuk menuliskan bahasa Inggris buah yang ditunjuk jarum.
- Kemudian, untuk memastikan jawaban mereka benar atau salah dilihat dari kertas yang di tempelkan pada spin.



### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi pengabdian masyarakat ini berada didesa Sei Kamah I, Kecamatan Sei Dadap, Kabupaten Asahan. Beberapa sekolah di Desa ini masih belum mengenal dan mengaplikasikan media pembelajaran yang berbahan dasar kardus, maka diadakan program pembuatan media interaktif *spinning wheel* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang terbuat dari bahan bekas dengan berbagai jenis buahan yang ditempelkan pada *spinning wheel* sehingga menari minat siswa yang nantinya bermanfaat bagi peserta didik untuk membangkitkan kreatifitas dan sarana untuk rekreasi penghilang kejenuhan peserta didik.

Sasaran program kreativitas mahasiswa yang berjudul "*Spinning Wheel* Dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa SDN-014669 Sei Kamah I" ditujukan kepada para peserta didik tingkat SD. Memperkenalkan dan mengaplikasikan media pembelajaran *spinning wheel* kepada peserta didik setelah melakukan wawancara dan observasi lapangan.

Tingkat kepedulian masyarakat Desa Sei Kamah I, Kecamatan Sei Dadap, Kabupaten Asahan terhadap pendidikan khususnya pada program ini para guru serta siswa sangat berantusias dalam melihat serta mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dibuat yaitu berupa *spinning wheel*.

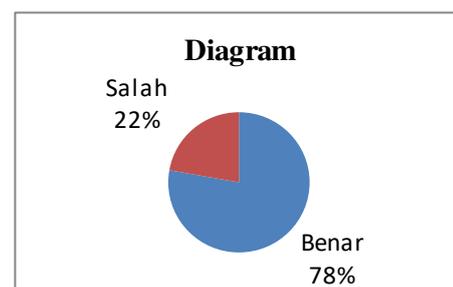
Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya pengabdian di sekolah

SDN- 014669 SEI KAMAH 1 adalah dengan melakukan praktik pengenalan dan pengaplikasian *spinning wheel* di kelas VI untuk meningkatkan *vocabulary* siswa dengan memperagakan bagaimana cara menggunakan *spinning wheel* dengan menunjuk salah siswa untuk memutar spin. Ketika spin selesai berputar siswa diminta untuk menebak gambar buah apa yang ditunjuk oleh jarum kemudian siswa diminta untuk menyebutkan bahasa inggris dari buah tersebut. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap perwakilan kelompok diuminta untuk memutar spin lalu teman kelompoknya yuang lain menulis jawaban mereka diselembur kertas. Kemudian, untuk memastikan jawaban mereka benar atau salah dilihat dari kertas yang di tempelkan pada spin.

Tabel 1. Hasil jawaban siswa dalam penerapan *spinning wheel*

Nama Kelompok	Jumlah Siswa	Benar	Salah
Kelompok 1	8	✓	
Kelompok 2	6	✓	
Kelompok 3	6		✓
Kelompok 4	7	✓	
Jumlah	27	21	6

Diagram 1. Presentase hasil jawaban siswa dalam penerapan *spinning wheel*





Dari data tabel dan diagram menunjukkan bahwa dari 27 siswa ada yang menjawab benar sebanyak 21 siswa sedangkan siswa yang menjawab salah sebanyak 6 siswa. Jika dalam bentuk persen ada sekitar 78% siswa yang menjawab benar dan 22% menjawab salah itu membuktikan bahwa penerapan *spanning wheel* efektif dalam meningkatkan vocabulary siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk *spanning wheel* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

#### IV. SIMPULAN

Pembuatan media interaktif berbentuk *spanning wheel* dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai inovasi baru dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang baru, menarik serta menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran bahasa Inggris serta dapat meningkatkan *vocabulary*

dengan baik di SDN 014669 Dusun III di Desa Sei Kamah I.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Ni Kadek Ria Anggita Sari dan I.B. Surya Manuaba. 2022. Jurnal Pendidikan. *Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung*. Volume 4 Nomor 2.
- Shofiyani, Amrini, Rina Dian Rahmawati, Khusnul Rahmawati, Nisa'atussalamah dan Panji Ardiansyah. 2021. Jurnal Pendidikan: Pengabdian ke masyarakat. *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru Di Mi Miftahul Ma'arif*. Vol. 2, No. 3. Hal. 154 - 159 e-ISSN: 2774-7921
- Saputri, Juliana. *Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Batu Bessi Kabupaten Barru*. "Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020"