

Peningkatan Minat Belajar Anak Menggunakan Media *Sphin Wheel Digital* Terhadap Anak Usia Dini di RA Assurur Sumberjambe Jember

Rahmatul Fadilah Putri Hidayah*, Hendrik Siswono, Syamsul Muarif

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Corresponding Author: rahmatulfadilah@unipar.ac.id

Article History

Received : July 31th, 2026

Revised : September 28th, 2026

Accepted : October 10th, 2026

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar anak usia dini di RA Assurur Sumberjambe Jember yang terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif dan ketekunan anak dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui penerapan media spin wheel digital. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing tiga pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 12 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar meningkat dari 74,3% pada Siklus I menjadi 94,2% pada Siklus II, atau meningkat 19,9 poin persentase. Ketuntasan klasikal meningkat dari 50% menjadi 100%. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media spin wheel digital dapat meningkatkan minat belajar anak serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Keywords: anak usia dini, media sphin wheel digital, minat belajar.

PENDAHULUAN

Masa emas pertumbuhan otak anak, yang lazim disebut *golden age*, adalah fondasi yang kelak menentukan bagaimana mereka memandang dunia pengetahuan. Pada kurun usia 0–6 tahun itulah benih-benih rasa ingin tahu dan kecintaan belajar sebaiknya ditanamkan dengan penuh kesadaran. Jika sejak awal anak sudah merasakan getaran positif dari aktivitas belajar, maka proses menimba ilmu tak lagi terasa sebagai beban, melainkan petualangan yang menyenangkan. Sebaliknya, bila gairah itu tak terpupuk, ada kekhawatiran bahwa momentum berharga ini akan melesat begitu saja, dan celakanya, kesempatan memperbaikinya di jenjang berikutnya kerap teramat sulit.

Minat belajar sendiri dapat dimaknai sebagai dorongan batin yang kuat dan rasa suka terhadap aktivitas akademik, yang muncul bukan karena paksaan melainkan kesadaran diri (Khakim, 2025). Pada anak-anak, minat ini erat kaitannya dengan rasa penasaran yang meluap-luap terhadap lingkungan sekitar. Ketika gairah itu tinggi, mereka akan tampak lebih hidup, antusias, dan serius dalam mengikuti petunjuk guru. Namun, jika minat itu rendah, akibatnya bisa terlihat jelas: anak menjadi mudah teralihkan,

lekas bosan, dan cenderung menjadi penonton pasif di ruang kelas.

Fakta di lapangan masih menunjukkan bahwa masalah ini belum teratasi sepenuhnya, termasuk di RA Assurur Sumberjambe Jember. Saat peneliti melakukan pengamatan awal pada Maret 2026, terlihat jelas bahwa kegiatan belajar mengajar masih berkutat pada rutinitas lama: bernyanyi, menempel, mewarnai, dan bercerita secara bergiliran. Anak-anak tampak kehilangan semangat, gelisah, dan lebih asyik dengan dunianya sendiri ketimbang mengikuti alur pelajaran. Dari situlah muncul keyakinan bahwa sudah saatnya pendekatan baru diterapkan, pendekatan yang bisa membangkitkan kembali api rasa ingin tahu mereka.

Menariknya, perkembangan teknologi menyediakan peluang yang tak boleh dilewatkan begitu saja. Aulia dan Nopriansyah (2025) mengingatkan bahwa transformasi pembelajaran di era serba digital bukan lagi opsi, melainkan keniscayaan. Guru dituntut untuk bergerak lebih lincah memanfaatkan alat-alat digital yang mampu memikat perhatian serta menunjang aspek bahasa dan kognitif anak. Dalam keseharian yang sudah akrab dengan gawai, media digital menjadi jembatan yang menghubungkan dunia anak dengan pengalaman belajar yang lebih

kontekstual. Salah satu alternatif yang belakangan cukup populer adalah media *spin wheel* atau roda putar digital. Ada pesona tersendiri pada permainan roda berputar, gerakan, warna, dan ketidakpastian hasilnya mampu memicu adrenalin kecil sekaligus rasa penasaran. Nasya (2025) dalam penelitiannya melaporkan bahwa permainan edukasi sejenis ini mendapat penilaian layak dari ahli dan bahkan terbukti meningkatkan kemampuan bahasa anak hingga 95,1% dalam uji coba lapangan. Anak-anak tak henti menunjukkan semangat yang menggebu sepanjang permainan berlangsung.

Senada dengan itu, Khakim (2025) juga berhasil membuktikan secara statistik bahwa media roda putar memberikan pengaruh nyata terhadap minat belajar. Dengan uji N-Gain, kelas eksperimen meraih skor antara 58 hingga 80, sementara kelas kontrol hanya di kisaran 20 hingga 28. Uji SPSS pun mengonfirmasi signifikansi angka 0,000 (jauh di bawah 0,05), yang menjadi bukti bahwa media ini bukan sekadar hiburan kosong.

Jika ditelisik lebih dalam dari sisi psikologis, ketertarikan anak pada gerakan memutar memiliki dasar ilmiah yang kuat. *Aussie Childcare Network* (2025) menjelaskan bahwa pola aktivitas berputar (*spinning, twirling*) merupakan cara alami anak mengeksplorasi dunia. Sistem vestibular di otak mereka merespons gerakan ini dengan sensasi yang menenangkan sekaligus merangsang. Saat seorang anak memutar roda, ia tidak sedang bermain-main semata; di balik itu, terjadi proses pembangunan koneksi saraf, pembelajaran sebab-akibat, dan kenikmatan akan irama yang menenteramkan.

Penelitian lain di tahun 2024 mengenai pengaruh media digital terhadap minat anak usia dini bahkan menyebutkan bahwa kontribusi media pembelajaran digital mencapai 24,2% terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa minat bukanlah faktor sampingan, melainkan pintu gerbang menuju tercapainya kompetensi yang diharapkan. Berlandaskan semua pemikiran di atas, riset ini bertujuan untuk menguji efektivitas media *spin wheel* digital dalam meningkatkan minat belajar anak di RA Assurur. Harapannya, selain memberi dampak langsung di tempat penelitian, temuan ini juga bisa memperluas wawasan keilmuan di bidang PAUD, terutama dalam hal strategi digitalisasi pembelajaran yang humanis dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebagaimana ditegaskan Arikunto (2010), PTK merupakan upaya mencermati proses belajar melalui tindakan yang sengaja dirancang di dalam kelas secara kolektif untuk memperbaiki praktik nyata di lapangan secara bertahap dan berkesinambungan. Penelitian dilaksanakan di RA Assurur Desa Sumberjambe, Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B yang berjumlah 12 orang, dengan komposisi 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada tingkat kematangan kognitif dan motorik yang dianggap cukup untuk mengoperasikan media digital tersebut.

Prosedur penelitian menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart yang memuat empat langkah dalam setiap putaran: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Kemmis et al., 2014). Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dan tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi sebagai teknik utama, ditambah dokumentasi (foto dan video), serta catatan lapangan yang merekam kejadian penting di luar lembar observasi. Untuk analisis, digunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$Skor\ Individu = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{Skor\ maksimum} \times 100$$

Kategori minat belajar mengacu pada kriteria Khakim (2025): 76-100% (sangat tinggi/tuntas), 60-75% (tinggi/tidak tuntas), 41-59% (sedang/tidak tuntas), dan $\leq 40\%$ (rendah/tidak tuntas). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 75% anak berhasil mencapai kategori sangat tinggi. Jika target tersebut belum tercapai di Siklus I, maka perbaikan akan dilakukan di Siklus II berdasarkan hasil refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Proses penelitian dibagi menjadi dua siklus yang dilaksanakan pada Juli-Agustus 2026. Siklus I berlangsung pada tanggal 23, 27, dan 30 Juli dengan tema "Binatang", khususnya "Binatang Ternak". Setiap pertemuan berdurasi 60 menit. Di

pertemuan pertama, meskipun mata anak-anak berbinar melihat roda berwarna-warni, masih banyak yang tampak ragu untuk maju. Hanya 4 dari 12 anak yang berinisiatif maju tanpa diminta. Memasuki pertemuan kedua, jumlah anak yang memutar roda atas kemauan sendiri naik menjadi 6, dan 5 anak mulai berani menjawab pertanyaan. Pada pertemuan ketiga, angkanya meningkat: 9 anak memutar roda tanpa suruhan dan 8 anak aktif merespons pertanyaan yang diajukan.

Hasil refleksi di akhir Siklus I menyoroti beberapa kendala: (1) masih ada anak yang terlihat malu-malu untuk tampil, (2) durasi pemakaian media yang pendek membuat beberapa anak kehilangan giliran, dan (3) ada anak yang butuh waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan perangkat digital. Dengan capaian ketuntasan klasikal baru 50%, angka ini masih di bawah patokan keberhasilan (75%). Maka, peneliti melanjutkan ke Siklus II dengan serangkaian perbaikan.

Siklus II digelar pada 3, 6, dan 10 Agustus 2026 dengan sejumlah penyempurnaan: (1) alokasi waktu penggunaan media ditambah menjadi 25 menit per pertemuan, (2) kesempatan giliran diberikan lebih merata, (3) tema diperkaya dengan variasi binatang liar dan buah-buahan, serta (4) pemberian stiker bintang sebagai penghargaan bagi anak yang berani maju. Hasilnya, di pertemuan pertama, 10 dari 12 anak sudah berinisiatif memutar roda. Di pertemuan kedua, seluruh anak (12 dari 12) giliran memutar roda, dan 11 anak menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Di pertemuan ketiga, partisipasi mencapai puncaknya: semua anak terlibat aktif dengan antusias.

Hasil Observasi Minat Belajar

Data hasil observasi disajikan dalam dua tabel rekapitulasi berikut.

Table 1. Rekapitulasi Skor Minat Belajar Siklus I

No.	Nama Anak	Keterlibatan Aktif (Maks 12)	Ketekunan (Maks 12)	Total (Maks 24)	Persentase	Kategori	Keterangan
1	M. Z	8	8	16	67%	Tinggi	Belum Tuntas
2	M. Z	9	9	18	75%	Tinggi	Belum Tuntas
3	M. A	11	10	21	88%	Sangat Tinggi	Tuntas
4	M. I	10	10	20	83%	Sangat Tinggi	Tuntas
5	A. F	7	8	15	63%	Tinggi	Belum Tuntas
6	A. D	9	9	18	75%	Tinggi	Belum Tuntas
7	A.U	10	10	20	83%	Sangat Tinggi	Tuntas
8	A.S	11	11	22	92%	Sangat Tinggi	Tuntas
9	A.Z	8	8	16	67%	Tinggi	Belum Tuntas
10	R.U	9	9	18	75%	Tinggi	Belum Tuntas
11	J.A	10	10	20	83%	Sangat Tinggi	Tuntas
12	E.W	9	8	17	71%	Tinggi	Belum Tuntas
Rata-rata					74,3%		6 anak tuntas (50%)

Sumber: Data Primer (diolah)

Table 2. Rekapitulasi Skor Minat Belajar Siklus II

No	Nama Anak	Keterlibatan Aktif (Maks 12)	Ketekunan (Maks 12)	Total (Maks 24)	Persentase	Kategori	Keterangan
1	M. Z	11	10	21	88%	Sangat Tinggi	Tuntas
2	M. Z	12	11	23	96%	Sangat Tinggi	Tuntas
3	M. A	12	12	24	100%	Sangat Tinggi	Tuntas
4	M. I	12	12	24	100%	Sangat Tinggi	Tuntas
5	A. A	10	10	20	83%	Sangat Tinggi	Tuntas
6	A. D	11	11	22	92%	Sangat Tinggi	Tuntas
7	A. U	12	12	24	100%	Sangat Tinggi	Tuntas
8	A. S	12	12	24	100%	Sangat Tinggi	Tuntas
9	A. Z	11	10	21	88%	Sangat Tinggi	Tuntas
10	R. U	11	11	22	92%	Sangat Tinggi	Tuntas
11	J. A	12	12	24	100%	Sangat Tinggi	Tuntas
12	E. W	11	11	22	92%	Sangat Tinggi	Tuntas
Rata-rata					94,2%		12 anak tuntas (100%)

Sumber: Data Primer (diolah)

Perbandingan Hasil Antar Siklus

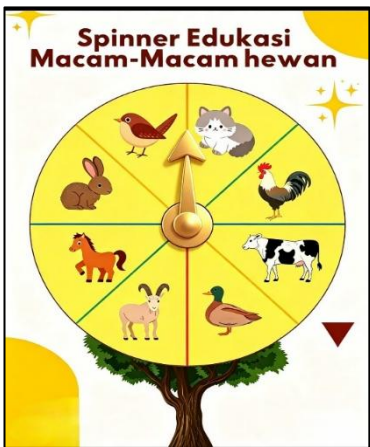
Tabel 3. Perbandingan Hasil Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
1	M. Z	67%	88%	+21%
2	M. Z	75%	96%	+21%
3	M. A	88%	100%	+12%
4	M. I	83%	100%	+17%
5	A. F	63%	83%	+20%
6	A. D	75%	92%	+17%
7	A. U	83%	100%	+17%
8	A. S	92%	100%	+8%
9	A. Z	67%	88%	+21%
10	R. U	75%	92%	+17%
11	J. A	83%	100%	+17%
12	E. W	71%	92%	+21%
Rata-rata		74,3%	94,2%	+19,9%

Sumber: Data Primer (diolah)

Dari Tabel 3 di atas, terlihat bahwa setiap anak mengalami kenaikan skor. Empat anak, M. Zulfan Izurrohman, M. Zaki Habiburrahman, Anggun Zazkiatun Nufus, dan Elok Wardatul Holidia, mencatat peningkatan tertinggi sebesar 21%. Sementara Aisyah Syifa Ramadani mengalami peningkatan paling rendah (8%), namun posisinya tetap berada di level sangat tinggi. Rata-rata peningkatan keseluruhan adalah 19,9%.

Catatan lapangan turut menguatkan data kuantitatif, terutama soal aspek perhatian dan rasa senang. Pada Siklus I, banyak anak yang terlihat melamun atau asyik sendiri di sudut ruangan. Namun di Siklus II, wajah-wajah mereka berubah: mereka mulai serius memperhatikan guru, tertawa ketika roda berputar, bersorak saat jarum berhenti, dan ekspresi gembira menghiasi setiap momen kegiatan.



Gambar 1. Aktivitas Anak Memutar Media *Spin Wheel* Digital
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang cukup meyakinkan mengenai efektivitas media *spin wheel* digital dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di RA Assurur Sumberjambe Jember. Ketika rata-rata skor minat belajar mampu melonjak dari 74,3% pada Siklus I menjadi 94,2% pada Siklus II, dengan selisih peningkatan mencapai 19,9%, angka-angka ini bukan sekadar statistik belaka. Di balik setiap poin persentase yang tercatat, ada cerita tentang perubahan sikap, keberanian yang tumbuh, dan senyuman yang mulai menghiasi wajah-wajah mungil yang sebelumnya tampak lesu. Perjalanan dari Siklus I ke Siklus II mengajarkan bahwa media pembelajaran yang tepat, jika dikelola dengan kesabaran dan strategi yang adaptif, mampu membangkitkan kembali api semangat belajar yang nyaris padam.



Gambar 2. Media Pembelajaran *Spin Wheel* Tema Pengenalan Hewan Jinak.
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Analisis Mendalam Capaian Siklus I dan Hambatan yang Ditemukan

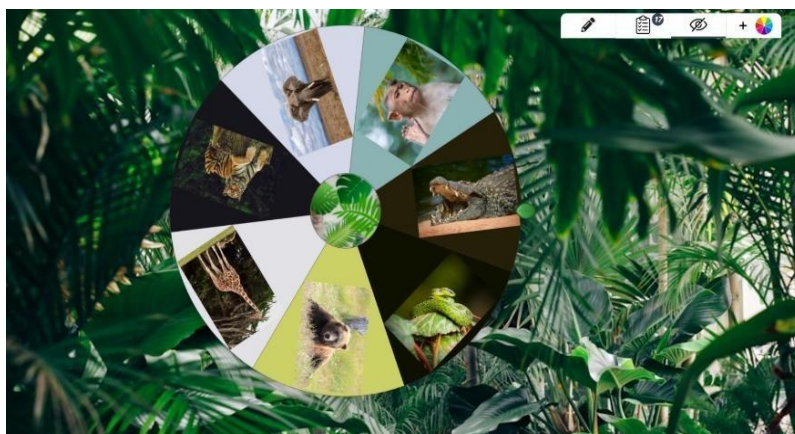
Pada Siklus I, ketuntasan klasikal baru mencapai angka 50%, atau hanya 6 dari 12 anak yang berhasil masuk kategori sangat tinggi. Angka ini, jika dirunut lebih jauh, sebenarnya bukanlah kegagalan, melainkan cermin dari proses adaptasi yang wajar. Anak-anak yang selama ini terbiasa dengan rutinitas belajar yang itu-itu saja, bernyanyi, mewarnai, mendengarkan cerita, tiba-tiba dihadapkan pada pengalaman baru: sebuah roda berwarna-warni yang berputar di layar perangkat digital. Kehadiran media ini, meskipun menimbulkan rasa penasaran, juga memunculkan kehati-hatian. Sebagian anak masih enggan untuk maju ke depan, ada yang menunduk saat gilirannya tiba, dan beberapa lainnya justru terlihat bingung dengan mekanisme pengoperasiannya.

Fenomena ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Nasya (2025), bahwa fase awal penggunaan media baru seringkali diwarnai oleh sikap pasif dari anak-anak. Mereka membutuhkan waktu untuk mengamati, memahami, dan akhirnya merasa nyaman sebelum akhirnya berani terlibat secara aktif. Dalam konteks penelitian ini, masa transisi tersebut terlihat jelas dari dinamika tiga pertemuan di Siklus I. Pada pertemuan pertama, hanya 4 dari 12 anak yang bersedia memutar roda atas inisiatif sendiri. Guru pun harus berulang kali memberikan dorongan verbal dan bahkan mendampingi anak-anak yang tampak ragu-ragu. Memasuki pertemuan kedua, jumlah anak yang berani maju tanpa diminta meningkat menjadi 6 orang, dan 5 anak mulai menunjukkan keberanian menjawab pertanyaan terkait materi. Pada pertemuan ketiga, partisipasi semakin menggembirakan: 9 anak memutar roda dengan

inisiatif pribadi dan 8 anak aktif merespons pertanyaan yang diajukan.

Meskipun ada tren peningkatan di setiap pertemuan, capaian akhir Siklus I masih berada di bawah target yang ditetapkan. Beberapa kendala teknis dan non-teknis turut mempengaruhi hasil ini. Pertama, durasi penggunaan media yang relatif singkat, hanya sekitar 15-20 menit per pertemuan, menyebabkan tidak semua anak kebagian giliran untuk memutar roda. Akibatnya, anak-anak yang belum mendapat kesempatan tampak kecewa dan kehilangan minat di sisa waktu pembelajaran. Kedua, masih ada anak yang menunjukkan rasa malu yang cukup tinggi, terutama ketika harus tampil di depan teman-temannya. Rasa canggung ini tampaknya diperparah oleh kurangnya pengalaman mereka dengan perangkat digital, mengingat akses teknologi di lingkungan rumah sebagian besar anak masih terbatas. Ketiga, variasi tema yang digunakan pada Siklus I, hanya seputar binatang ternak, dirasa kurang beragam sehingga memunculkan kebosanan pada pertemuan ketiga.

Kondisi ini mengingatkan pada pentingnya pendekatan yang lebih personal dalam mendampingi anak-anak yang masih dalam masa adaptasi. Sebagaimana ditegaskan oleh Vygotsky (1978, dalam Aulia & Nopriansyah, 2025), anak usia dini belajar secara optimal melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa yang lebih kompeten di dalam *zone of proximal development*. Dengan kata lain, peran guru sebagai fasilitator dan pemberi dukungan psikologis menjadi sangat krusial, terutama di tahap awal pengenalan media baru. Tanpa pendampingan yang memadai, potensi media digital untuk meningkatkan minat belajar bisa saja tidak dimanfaatkan secara maksimal.



Gambar 3. Media Pembelajaran Spin Wheel Tema Pengenalan Hewan Buas.
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)



Gambar 4. Media Pembelajaran Spin Wheel Tema Pengenalan Buah.
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Strategi Perbaikan di Siklus II dan Dampaknya yang Signifikan

Hasil refleksi dari Siklus I menjadi pijakan penting untuk merancang perbaikan di Siklus II. Tidak ada perubahan yang bersifat revolusioner, melainkan serangkaian penyesuaian sederhana namun terencana dengan baik. Pertama, durasi penggunaan media *spin wheel* digital ditambah menjadi 25 menit per pertemuan. Penambahan waktu ini memberikan ruang yang lebih longgar bagi setiap anak untuk mendapatkan giliran, sekaligus mengurangi rasa terburu-buru yang sebelumnya dirasakan oleh guru dan anak-anak. Kedua, pemberian kesempatan yang lebih adil dan merata dengan sistem giliran yang terjadwal, sehingga tidak ada anak yang merasa terabaikan. Ketiga, variasi tema diperluas dari hanya binatang ternak menjadi binatang liar dan buah-buahan. Langkah ini diambil untuk menjaga elemen kejutan dan mencegah kebosanan. Keempat, guru mulai memberikan *reward* berupa stiker bintang setiap kali anak berani maju memutar roda maupun menjawab pertanyaan dengan benar. Penguatan positif ini ternyata memiliki dampak psikologis yang luar biasa.

Hasilnya sungguh menggembirakan. Pada pertemuan pertama Siklus II, 10 dari 12 anak sudah menunjukkan inisiatif untuk maju tanpa harus diminta. Ini adalah lompatan yang cukup drastis dibandingkan pertemuan pertama di Siklus I yang hanya 4 anak. Memasuki pertemuan kedua, seluruh anak (12 dari 12) mau memutar roda secara bergiliran, dan 11 anak menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Pada pertemuan ketiga, partisipasi mencapai puncaknya: semua anak terlibat aktif dengan antusiasme yang terpancar dari raut muka mereka. Bahkan, beberapa anak terlihat bertepuk tangan dan

bersorak-sorak kecil saat roda berhenti pada gambar yang mereka harapkan. Suasana kelas yang semula kaku dan sunyi berubah menjadi riuh rendah tawa dan kegembiraan.

Data kuantitatif pun mengonfirmasi perubahan ini. Ketuntasan klasikal pada Siklus II menembus angka 100%, melampaui target keberhasilan 75% yang ditetapkan. Seluruh anak berhasil mencapai kategori "sangat tinggi" dengan skor di atas 76%. Bahkan, beberapa anak seperti M. Akbar Ibrahim, M. Isbat Nadili, Aida Uzma Hairani, Aisyah Syifa Ramadani, dan Jihan Aprilia Ramadani berhasil meraih skor sempurna 100%. Anak-anak yang pada Siklus I berada di posisi paling rendah, seperti M. Zulfan Izurrohman (67%) dan Arsyia Firmansyah (63%), mampu mencatat peningkatan yang sangat memuaskan menjadi 88% dan 83% di Siklus II. Ini menunjukkan bahwa tidak ada anak yang tertinggal; setiap individu merasakan dampak positif dari intervensi yang diberikan.

Keterkaitan Temuan dengan Teori Engagement dan Pembelajaran Interaktif

Keberhasilan ini secara kuat memperkuat teori *engagement* yang dikemukakan oleh Herbert (2025). Menurut pandangannya, salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan adalah mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Format visual dan interaktif yang ditawarkan oleh media digital terbukti mampu menjawab tantangan ini dengan cara yang efektif. Saat anak-anak berhadapan dengan roda berputar yang penuh warna, mereka tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan aktor utama yang menentukan jalannya permainan. Roda yang berputar menciptakan elemen ketidakpastian, kejutan tentang di mana jarum akan berhenti, yang

memicu rasa penasaran dan dorongan untuk terus mencoba.

Herbert (2025) juga menekankan bahwa pendekatan interaktif semacam ini membantu mengurangi kecemasan anak dalam belajar. Kecemasan seringkali menjadi penghalang utama bagi anak usia dini untuk berpartisipasi aktif, terutama jika mereka merasa tidak mampu atau takut salah. Namun, ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, beban psikologis tersebut berkurang secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih rileks, lebih berani mencoba, dan lebih tahan terhadap kegagalan kecil. Dalam penelitian ini, fenomena tersebut terlihat jelas ketika anak-anak yang sebelumnya pemalu dan pendiam mulai berani mengangkat tangan, maju ke depan, dan bahkan tertawa saat jarum roda berhenti di jawaban yang salah, mereka tidak lagi takut dianggap gagal, karena prosesnya sendiri terasa menyenangkan.

Refleksi dari Perspektif Rotation Schema dan Psikologi Perkembangan Anak

Dari sudut pandang psikologi perkembangan, ketertarikan anak-anak terhadap aktivitas memutar roda memiliki akar yang dalam dan alami. *Aussie Childcare Network* (2025) melalui konsep *rotation schema* menjelaskan bahwa pola aktivitas berputar (*spinning, twirling, and circular motions*) sebenarnya merupakan cara fundamental anak untuk mengeksplorasi dan memahami realitas di sekitarnya. Ketika seorang anak memutar roda, ia tidak sedang melakukan aktivitas tanpa makna; sebaliknya, gerakan tersebut mengaktifkan sistem vestibular, pusat keseimbangan dan koordinasi yang terletak di otak bagian dalam. Sistem vestibular ini memberikan sensasi yang menenangkan sekaligus merangsang, menciptakan rasa nyaman yang membuat anak betah dan ingin terus mengulangi aktivitas tersebut.

Lebih jauh lagi, gerakan memutar juga membantu anak membangun pemahaman tentang sebab-akibat (*causality*) dan pola ritmis. Saat anak menarik atau menekan roda, ia belajar bahwa tindakannya menghasilkan efek tertentu, roda berputar dan akhirnya berhenti pada satu titik. Pemahaman kausalitas ini adalah fondasi penting bagi perkembangan kognitif anak, sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Anak-anak pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) sangat bergantung pada pengalaman konkret dan sensorimotor untuk memahami dunia. Media *spin wheel* digital

menyediakan pengalaman konkret tersebut dalam kemasan yang menarik dan mudah diakses.

Pembelajaran Melalui Bermain (*Learning Through Play*) sebagai Landasan PAUD

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini juga sangat selaras dengan prinsip *learning through play* yang menjadi pilar utama pendidikan anak usia dini. Mayesky (2015, dikutip dalam Aulia & Nopriansyah, 2025) dengan tegas menyatakan bahwa bermain adalah "pekerjaan" anak; melalui bermain, anak belajar tentang dunia di sekitarnya, mengembangkan keterampilan sosial, dan membangun pemahaman konseptual. Ketika anak merasa bahwa mereka sedang bermain, otak mereka memproduksi dopamin dalam jumlah yang lebih tinggi, neurotransmitter yang terkait dengan perasaan senang, motivasi, dan penghargaan. Lingkaran positif ini menciptakan siklus yang menguatkan diri sendiri: bermain menghasilkan kesenangan, kesenangan memicu keinginan untuk mengulang, pengulangan meningkatkan keterampilan, dan peningkatan keterampilan memperkuat rasa percaya diri.

Dalam penelitian ini, siklus positif tersebut teramati dengan sangat jelas. Pada awal Siklus I, anak-anak masih canggung dan tampak memperlakukan aktivitas memutar roda sebagai tugas yang harus dijalani. Namun, seiring berjalannya waktu, terutama setelah guru mulai memberikan *reward* dan menambahkan variasi tema di Siklus II, anak-anak mulai memandang kegiatan ini sebagai permainan yang menyenangkan. Mereka tertawa, bersorak, dan bahkan saling memberi semangat kepada teman yang sedang maju. Pada pertemuan-pertemuan akhir, beberapa anak terlihat bertanya kepada guru: "Bu, besok main roda lagi, ya?" Pertanyaan sederhana ini sebenarnya adalah indikator paling jujur tentang keberhasilan intervensi, anak-anak tidak lagi melihat belajar sebagai beban, melainkan sebagai kegiatan yang mereka nantikan.

Peran Guru sebagai Fasilitator dan Pencipta Suasana Belajar

Perlu diakui bahwa keberhasilan penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh media *spin wheel* digital itu sendiri. Ada faktor manusia yang tak kalah pentingnya, yaitu peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung. Pada Siklus II, guru menunjukkan kemampuan adaptasi yang luar biasa dengan

memberikan penguatan positif secara konsisten, pujian yang tulus, tepuk tangan, dan stiker bintang bagi setiap anak yang berani maju. Guru juga mulai menggunakan intonasi suara yang lebih bersemangat dan ekspresi wajah yang lebih antusias, yang ternyata sangat mempengaruhi mood anak-anak di kelas.

Sejalan dengan teori Vygotsky (1978), interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa yang lebih kompeten merupakan elemen kunci dalam proses belajar anak usia dini. Media *spin wheel* digital, dalam hal ini, bertindak sebagai alat yang memfasilitasi interaksi sosial tersebut. Ketika seorang anak memutar roda, anak-anak lain secara spontan berkomentar, bersorak, atau bahkan membantu menebak gambar yang akan keluar. Situasi ini menciptakan diskusi kecil di antara mereka, memperkaya pengalaman belajar secara kolektif. Guru pun dapat memanfaatkan momen ini untuk memperkenalkan kosakata baru, mengajukan pertanyaan terbuka, dan mendorong anak-anak untuk mengekspresikan pendapat mereka.

Kontribusi Penelitian terhadap Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif di PAUD

Penelitian ini memiliki kontribusi yang tidak dapat diabaikan bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di lembaga PAUD, terutama di daerah dengan akses teknologi yang relatif terbatas seperti Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember. Seringkali, inovasi teknologi dianggap sebagai sesuatu yang mahal, rumit, dan hanya bisa diimplementasikan di sekolah-sekolah perkotaan yang memiliki infrastruktur memadai. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa dengan perangkat keras yang sederhana, seperti satu unit komputer/laptop dan proyektor, serta kreasi guru yang kreatif, media digital dapat dihadirkan di ruang kelas mana pun.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasya (2025) di PAUD Semai Harapan Bangsa Mataram, di mana permainan edukasi *spinning wheel* berhasil meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan persentase capaian mencapai 95,1%. Nasya (2025) melaporkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang luar biasa dan tingkat minat yang tinggi sepanjang sesi bermain. Bahkan, setelah sesi berakhir, beberapa anak masih bertahan di dekat perangkat dan meminta untuk mengulangi permainan. Hal serupa juga teramati dalam penelitian ini, di mana pada Siklus

II, anak-anak tidak mau beranjak dari tempat duduk mereka meskipun jam pelajaran telah usai. Mereka meminta guru untuk memutar roda sekali lagi sebelum pulang, sebuah permintaan yang mencerminkan keterikatan emosional yang positif dengan proses pembelajaran.

Demikian pula dengan temuan Khakim (2025) yang secara statistik membuktikan adanya pengaruh signifikan dari media *spinning wheel* terhadap minat belajar peserta didik. Dalam penelitiannya, uji N-Gain menunjukkan peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen dalam rentang skor 58,00 hingga 80,00, sementara kelas kontrol hanya memperoleh rentang 20,00 hingga 28,00. Uji statistik menggunakan SPSS 26 bahkan memperoleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol benar-benar terjadi bukan karena kebetulan semata. Penelitian ini dengan demikian memberikan konfirmasi tambahan bahwa media roda putar memiliki basis bukti yang kuat untuk direkomendasikan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran di PAUD.

Implikasi Praktis dan Rekomendasi bagi Guru dan Lembaga PAUD

Ada beberapa implikasi praktis yang dapat ditarik dari penelitian ini. Pertama, bagi guru PAUD, penting untuk tidak takut bereksperimen dengan media digital, meskipun dengan perangkat yang sederhana. Kreativitas dalam mendesain materi dan mengemasnya dalam bentuk permainan interaktif jauh lebih menentukan daripada kemewahan perangkat yang digunakan. Kedua, kesabaran dan pendampingan yang konsisten pada tahap awal pengenalan media baru adalah kunci keberhasilan. Anak-anak memerlukan waktu untuk beradaptasi, dan guru perlu memberikan ruang bagi mereka untuk mengamati, mencoba, dan akhirnya merasa nyaman. Ketiga, penguatan positif berupa pujian dan penghargaan kecil terbukti sangat efektif dalam membangun kepercayaan diri anak. Keempat, variasi tema dan konten perlu terus diperbarui untuk menjaga elemen kejutan dan mencegah kebosanan.

Selain itu, bagi lembaga PAUD, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk mulai menginvestasikan sumber daya pada pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan ramah anak. Meskipun investasi awal mungkin terasa berat, dampak jangka panjangnya terhadap kualitas pembelajaran dan

perkembangan anak tidak dapat diabaikan. Kepala sekolah dan pengelola yayasan perlu membuka diri terhadap gagasan-gagasan baru dan memberikan dukungan kepada guru untuk terus belajar dan mengembangkan kompetensi digital mereka. Pelatihan-pelatihan singkat tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bisa menjadi langkah awal yang strategis.

Keterbatasan Penelitian dan Arah Pengembangan ke Depan

Meskipun hasil penelitian ini sangat menggembirakan, ada beberapa keterbatasan yang perlu diakui dengan jujur. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas (hanya 12 anak) menyebabkan generalisasi temuan ini harus dilakukan dengan hati-hati. Tidak dapat dipastikan bahwa hasil yang sama akan diperoleh jika penelitian dilakukan di lembaga PAUD lain dengan karakteristik anak yang berbeda. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat, hanya sekitar satu bulan, belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media *spin wheel* digital terhadap minat belajar anak. Apakah peningkatan minat ini akan bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama, atau justru menurun seiring hilangnya efek kebaruan (*novelty effect*)? Ini adalah pertanyaan yang memerlukan investigasi lebih lanjut.

Ketiga, keterbatasan perangkat keras yang hanya tersedia satu unit komputer dan proyektor menyebabkan proses pembelajaran harus dilakukan secara bergiliran. Pada Siklus I, durasi yang singkat membuat beberapa anak tidak kebagian giliran dan kehilangan minat. Meskipun penambahan waktu di Siklus II telah mengatasi masalah ini, model bergiliran tetap memiliki kelemahan, terutama dalam hal efisiensi waktu dan kesempatan belajar yang tidak merata. Keempat, penelitian ini hanya berfokus pada dua indikator minat belajar, keterlibatan aktif dan ketekunan, sehingga belum mengeksplorasi dimensi minat lainnya seperti perhatian dan rasa senang secara mendalam.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dari berbagai latar belakang dan lembaga PAUD, sehingga hasilnya lebih representatif. Penelitian juga dapat memperpanjang durasi intervensi, misalnya hingga tiga atau empat siklus, untuk mengamati pola perubahan minat belajar dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, akan sangat menarik jika penelitian selanjutnya

membandingkan efektivitas media *spin wheel* digital dengan media pembelajaran lainnya, baik yang bersifat digital maupun konvensional, untuk melihat keunggulan relatif dari masing-masing pendekatan. Pengembangan media dengan fitur yang lebih interaktif, seperti penambahan efek suara, animasi, atau integrasi dengan aplikasi mobile, juga bisa menjadi arah inovasi yang menjanjikan.

Refleksi Akhir: Sebuah Perjalanan yang Bermakna

Merenungi seluruh perjalanan penelitian ini, ada rasa haru yang menyelimuti. Dimulai dari kegelisahan melihat anak-anak yang kehilangan semangat belajar, diikuti dengan kerja keras merancang intervensi, melewati pasang surut Siklus I yang penuh tantangan, hingga akhirnya mencapai puncak kebanggaan di Siklus II dengan seluruh anak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Setiap lembar observasi yang diisi, setiap catatan lapangan yang ditulis, dan setiap foto yang diambil adalah saksi bisu dari upaya kolektif yang tidak sia-sia. Penelitian ini bukan hanya tentang angka dan persentase; ia adalah tentang senyuman yang kembali hadir, tentang keberanian yang tumbuh dari dalam diri anak-anak, dan tentang keyakinan bahwa pendidikan yang berkualitas adalah hak semua anak, di mana pun mereka berada.

Akhirnya, penelitian ini adalah pengingat bahwa inovasi dalam pendidikan tidak harus selalu dimulai dari hal-hal besar dan mahal. Dengan hati yang terbuka, kemauan untuk belajar, dan keberanian untuk mencoba hal baru, setiap guru dapat menjadi agen perubahan di kelasnya masing-masing. Media *spin wheel* digital hanyalah salah satu dari sekian banyak alat yang dapat digunakan; yang terpenting adalah semangat untuk terus mencari cara-cara baru agar anak-anak dapat belajar dengan gembira, bermakna, dan penuh cinta.

KESIMPULAN

Dari serangkaian temuan dan perbincangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *spin wheel* digital terbukti ampuh dalam menggugah minat belajar anak usia dini di RA Assurur Sumberjambe Jember. Peningkatan rata-rata skor dari 74,3% ke 94,2% (naik 19,9%) menjadi bukti betapa media ini mampu menyulap ruang kelas menjadi lebih hidup, berwarna, dan memikat. Ketuntasan klasikal pun melesat dari 50% (hanya

6 anak) menjadi 100% (12 dari 12 anak), melampaui batas keberhasilan 75%. Kedua indikator utama, keterlibatan aktif dan ketekunan, konsisten meningkat, dan di Siklus II seluruh anak berhasil masuk kategori sangat tinggi. Meski demikian, penelitian ini bukannya tanpa batas. Jumlah subjek yang kecil (hanya 12 anak), durasi yang relatif singkat, serta keterbatasan perangkat yang memaksa giliran bergantian adalah sejumlah catatan kritis. Untuk itu, riset lanjutan sangat dianjurkan dengan cakupan subjek lebih luas dari berbagai lembaga, perbandingan dengan media lain, dan rentang waktu yang lebih panjang untuk mengukur dampak jangka panjangnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Setulus hati, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Kepala RA Assurur Sumberjambe Jember yang telah memberikan izin dan fasilitas. Penghargaan setinggi-tingginya juga diberikan kepada guru kelas dan seluruh anak Kelompok B yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat, serta dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan. Tak lupa, Universitas PGRI Argopuro Jember yang telah menjadi rumah akademik bagi penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, A., & Nopriansyah, U. (2025). Inovasi Pendidikan Bahasa Anak Usia Dini: Menyongsong Era Digital dalam Pengembangan Kompetensi Bahasa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 672-682. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1306>
- Aussie Childcare Network. (2025). Rotation Schema. <https://aussiechildcarenetwork.com.au/articles/childcare-articles/rotation-schema>
- Herbert, M. (2025). Engaging Every Learner: How This Free Tool Can Transform Classroom and Home Learning. *TEACH Magazine*. <https://teachmag.com/this-free-tool-can-transform-classroom-and-home-learning/>
- Khakim, Z. (2025). *Pengaruh media spinning wheel terhadap minat belajar materi tembang macapat siswa kelas V SD Yapita*

Surabaya (Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya). http://digilib.uinsa.ac.id/82101/2/Zainul%20Khakim_06020721068.pdf

- Nasya, U. (2025). *Pengembangan game edukasi spinning wheel untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa Mataram* (S1 thesis, Universitas Mataram). <https://eprints.unram.ac.id/48909/1/NASYA%20ULFA.pdf>
- Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. (2024). *DOAJ*. <https://doaj.org/article/aea13aa1a3dc454f9697d186c5f4e4d3>
- Putri, D. A., & Akbari, A. (2024). *Pengembangan media permainan spin wheel untuk anak kelompok B di PAUD Raflessia Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir* (Undergraduate thesis, Sriwijaya University). https://repository.unsri.ac.id/146027/2/RA_MA_86207_06141381924053_0010055902_01_front_ref.pdf
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.