

Strategi Penggunaan *Spinning wheel* dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Kelompok B di TK Negeri Harmonis Kecamatan Tapa Kabupaten Bonebolango

Siti Hajar W. H. Uba^{1*}, Irvin Novita Arifin², Nurhayati Tine³

¹⁻³ PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sitihajarwuba@gmail.com¹

Abstract. *This study aims to analyze the strategy of using Spinning wheel media in introducing hijaiyah letters to early childhood at TK Negeri Harmonis. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. The subjects of this study were group B teachers and students, with data collected through observation, interviews, documentation, and triangulation to ensure data validity. The findings indicate that the Spinning wheel media effectively increases children's enthusiasm, motivation, and concentration in recognizing hijaiyah letters. The learning process becomes more interactive since children are directly involved in the game, which is presented in an enjoyable way. Furthermore, this media helps teachers deliver materials in a more varied and engaging manner, avoiding monotonous approaches and better aligning with the developmental characteristics of early childhood. Thus, the Spinning wheel has proven to be an effective innovative learning strategy that enables children to recognize, memorize, and understand hijaiyah letters more quickly. This study emphasizes the importance of utilizing creative media to enhance the quality of early childhood education, particularly in the aspect of religious literacy.*

Keywords: *Early Childhood; Hijaiyah Letters; Interaction; Learning Strategy; Spinning Wheel.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi penggunaan media *Spinning wheel* dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini di TK Negeri Harmonis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru kelompok B dan anak didik, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta triangulasi untuk memperkuat keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *spinning wheel* mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan konsentrasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Proses belajar menjadi lebih interaktif karena anak terlibat langsung dalam permainan yang dikemas secara menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara variatif, tidak monoton, serta lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, *spinning wheel* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat membantu anak lebih cepat mengenal, mengingat, dan memahami huruf hijaiyah. Penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD, khususnya dalam aspek literasi keagamaan.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Huruf Hijaiyah; Interaksi; *Spinning Wheel*; Strategi Pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah fase krusial dalam jenjang pendidikan karena menjadi dasar utama dalam pembentukan karakter, kemampuan, dan perkembangan kognitif anak. Sujiono (2013) menyebutkan bahwa usia dini merupakan masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat serta berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar di tingkat selanjutnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan sifat alami anak yang gemar bermain, bergerak, dan menjelajah.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah pendidikan agama, termasuk pengenalan huruf hijaiyah sebagai langkah awal dalam belajar membaca Al-Qur'an. Anak-anak usia 5–6 tahun yang tergolong dalam kelompok B diharapkan mulai mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang terstruktur dan menyenangkan. Namun, kenyataannya masih banyak pendidik yang menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah atau hafalan, yang kurang selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pendekatan seperti ini dapat menyebabkan anak cepat merasa bosan, kehilangan fokus, atau tidak tertarik dalam mempelajari huruf hijaiyah. Mengenalkan huruf hijaiyah yang menjadi fondasi utama dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Menurut Jean Piaget (1972), anak berusia 5–6 tahun berada pada tahap pra- operasional, yakni fase perkembangan di mana mereka lebih mudah menyerap konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan permainan. Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyah sebaiknya disampaikan melalui media yang interaktif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Suryana (2019) menyatakan bahwa penggunaan *spinning wheel* dapat meningkatkan keterlibatan anak karena media ini menggabungkan elemen bermain dengan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, *spinning wheel* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu strategi guru dalam memperkenalkan huruf hijaiyah, baik dalam aktivitas individu maupun kelompok. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, strategi ini juga memungkinkan guru untuk menerapkan diferensiasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing anak. Menurut Mutmainnah (2020), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *spinning wheel* dapat mempercepat proses pengenalan huruf hijaiyah sekaligus meningkatkan semangat belajar anak.

2. KAJIAN TEORITIS

Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran merupakan suatu pendekatan menyeluruh yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar secara optimal dan efisien. Joyce dan Weil (2018) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai pola umum interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk memperoleh tujuan pembelajaran tertentu.

Strategi pembelajaran perlu dirancang untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat berdasarkan kondisi dan karakteristik peserta didik, bukan sekadar menjalankan strategi tanpa pertimbangan. Pemilihan strategi pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan yang matang agar proses belajar mengajar berjalan efektif.

Menurut Warni (2016:11), keberhasilan belajar siswa sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai komponen penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai filosofi mengajar dan belajar, karena mengajar bukan sekadar menyampaikan pengetahuan, melainkan juga membentuk perilaku yang akan menjadi bagian dari diri siswa.

Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Maulana dkk. (2020), media pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana belajar yang nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan kata lain, media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan isi pelajaran kepada anak didik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang menjembatani materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh anak.

Media pembelajaran menjadi komponen penting yang harus disertakan agar kegiatan belajar mengajar berlangsung secara optimal. Sari dan Linda (2020) berpendapat bahwa tanpa penggunaan media, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Di lingkungan PAUD, penggunaan media pembelajaran seringkali menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penggunaan media yang efektif dan bervariasi sangat diperlukan dalam proses pengajaran anak usia dini karena berpengaruh langsung terhadap keberhasilan dan efektivitas kegiatan belajar.

Permainan Edukatif *Spinning wheel*

Suyanto dan Asep (2022) menjelaskan bahwa *spinning wheel* termasuk dalam jenis *game wheel*, yaitu permainan yang mengandalkan elemen keberuntungan dan pemilihan secara acak untuk mengakses materi pembelajaran. Dalam pembelajaran anak usia dini, media ini dimanfaatkan untuk menarik minat anak serta mendorong motivasi belajar melalui pendekatan yang menyenangkan.

Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini

Mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak usia dini merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses belajar membaca Al-Qur'an serta pembentukan jati diri keislaman. Pada usia dini, yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi baru.

Muhaimin (2020) menekankan bahwa pengenalan huruf hijaiyah di usia dini sangat krusial karena menjadi fondasi untuk memahami bacaan dalam salat, doa sehari-hari, dan ayat-ayat suci Al-Qur'an. Anak yang telah terbiasa mengenal huruf hijaiyah sejak kecil akan lebih siap dalam mempelajari ilmu tajwid dan mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil.

Menurut Fitriani dan Khasanah (2022), pembelajaran huruf hijaiyah juga berperan dalam menumbuhkan rasa cinta anak terhadap ajaran Islam, sekaligus melatih kedisiplinan dan keteraturan melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan terorganisir.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam proses penerapan strategi penggunaan media *spinning wheel* dalam membantu anak-anak mengenal huruf hijaiyah melalui interaksi yang berlangsung secara alami di lingkungan kelas. Menurut Creswell (2016:4), penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terkait masalah sosial atau kemanusiaan. Moleong (2013:3) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan tradisi dalam ilmu pengetahuan sosial yang bergantung pada pengamatan manusia dalam konteksnya sendiri, berinteraksi dengan orang-orang tersebut menggunakan bahasa dan istilah mereka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendalami pengalaman, perspektif, dan makna yang diberikan oleh partisipan dalam konteks sosial mereka.

4. HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan selama 7 hari efektif, yaitu pada tanggal 4 Agustus sampai dengan 11 Agustus 2025 di TK Negeri Harmonis Kecamatan Tapa Kabupaten Bone Bolango. Kegiatan penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari observasi awal, persiapan, pelaksanaan pembelajaran, wawancara, hingga penutup. Adapun rincian pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

a) Hari ke-1 (Observasi Awal dan Perizinan)

Pada hari pertama, peneliti melakukan observasi lingkungan sekolah dan kegiatan pembelajaran secara umum. Selain itu, peneliti juga menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada kepala sekolah serta guru kelas, sekaligus meminta izin resmi untuk melaksanakan penelitian.

b) Hari ke-2 (Persiapan Media dan Instrumen)

Hari kedua digunakan untuk menyiapkan media *spinning wheel* yang sudah ditempel huruf hijaiyah, serta mempersiapkan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Guru kelas juga berdiskusi dengan peneliti mengenai huruf-huruf hijaiyah yang akan diperkenalkan.

c) Hari ke 3 (Pelaksanaan Pembelajaran I)

Hari ketiga merupakan awal pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel*. Anak-anak diajak berinteraksi secara langsung melalui kegiatan memutar roda dan menyebutkan huruf hijaiyah yang ditunjuk. Peneliti melakukan pengamatan terhadap antusiasme, keterlibatan, serta respon anak dalam mengenali huruf hijaiyah.

d) Hari ke 4 (Pelaksanaan Pembelajaran II dan Observasi lanjutan)

Pada hari keempat, pembelajaran kembali dilaksanakan untuk melihat konsistensi respon anak. Peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada anak, baik dari aspek kognitif maupun sikap selama mengikuti kegiatan. Observasi lanjutan ini bertujuan memperkuat data mengenai efektivitas media *spinning wheel* dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah pada anak usia dini.

e) Hari ke 5 (Wawancara Guru Kelas dan Anak murid)

Hari kelima difokuskan pada wawancara mendalam dengan guru kelas mengenai pengalaman dan pandangannya terhadap penggunaan media *spinning wheel* dan juga peneliti melakukan wawancara sederhana kepada anak mengenai pengalaman mereka saat menggunakan *spinning wheel*. Wawancara dilakukan dalam bentuk percakapan ringan agar anak merasa nyaman.

Wawancara ini mencakup efektivitas media, kendala yang dihadapi, serta perkembangan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data wawancara berfungsi sebagai bentuk triangulasi untuk memperkuat hasil penelitian.

f) Hari ke-6 (Analisis Awal dan Penutupan)

Hari terakhir digunakan untuk meninjau ulang hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti menyusun catatan analisis awal dan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas kerjasama yang diberikan.

Hasil

Berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, temuan penelitian dikelompokkan menjadi enam aspek sesuai fokus penelitian.

Perencanaan Pembelajaran

Guru FL menyampaikan bahwa sebelum kegiatan dimulai, beliau menetapkan tujuan pembelajaran, mempersiapkan media *spinning wheel* yang telah ditemplei huruf hijaiyah, dan mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik setiap peserta didik. Huruf yang diperkenalkan dipilih mulai dari bentuk sederhana dan berbeda secara signifikan agar mudah dibedakan oleh anak.

Guru FL menyatakan:

“Sebelumnya saya menentukan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan *spinning wheel* yang sudah ditempel huruf hijaiyah. Saya juga mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak, lalu menentukan huruf yang akan dikenalkan, dimulai dari bentuk yang sederhana”

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005:19) yang menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran harus mencakup penentuan tujuan, pengenalan karakteristik peserta didik, serta pemilihan media yang sesuai. Selain itu, teori Piaget (1972) menekankan bahwa anak usia praoperasional belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret, sehingga pemilihan huruf sederhana menjadi langkah yang tepat.

Pelaksanaan Pembelajaran

Guru FL memulai kegiatan dengan memperkenalkan media *spinning wheel* kepada anak-anak, menjelaskan cara memutar roda, dan memberi arahan tentang apa yang harus dilakukan setelah roda berhenti. Jumlah huruf dalam satu sesi dibatasi hanya 2–5 huruf untuk menjaga fokus anak.

Sistem giliran diatur secara jelas dengan membuat daftar nama anak sesuai urutan absen. Hal ini dilakukan untuk memastikan semua anak mendapatkan kesempatan yang sama.

Guru FL mengatakan:

“Saya membatasi jumlah huruf dalam satu sesi agar fokus, lalu memanggil anak sesuai daftar absen. Anak memutar roda, lalu menyebut huruf yang ditunjuk. Semua anak mendapat giliran”

Prinsip ini selaras dengan pandangan Sujiono (2012:64) bahwa pembelajaran anak usia dini harus konkret, aktif, dan menyenangkan. Pembatasan jumlah huruf juga mendukung teori Mayer (2020) tentang *cognitive load*, yang menyarankan agar informasi diberikan dalam porsi kecil agar mudah diingat.

Respon Anak

Respon anak terhadap penggunaan *spinning wheel* sangat positif. Anak-anak terlihat antusias, fokus menunggu giliran, memperhatikan teman yang bermain, dan menyemangati satu sama lain. Anak yang biasanya pasif menjadi lebih aktif setelah melihat temannya bermain.

Guru FL menuturkan:

“Anak-anak terlihat sangat antusias dan penasaran. Mereka berebut ingin mencoba, bahkan bersorak senang saat huruf berhenti di papan. Anak yang biasanya pasif pun ikut aktif”

Respon ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, serta teori Piaget yang menyebut bahwa bermain adalah cara alami anak untuk belajar. Penelitian Yulianti & Nursalim (2023) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

Efektivitas Media *Spinning wheel*

Media *spinning wheel* efektif digunakan baik untuk anak yang sudah cepat memahami huruf maupun yang masih kesulitan. Anak yang sudah menguasai huruf menjadi lebih percaya diri dan mau membantu temannya, sedangkan anak yang kesulitan terbantu melalui pengulangan visual dan verbal selama permainan.

Guru FL menjelaskan:

“Anak yang cepat paham makin percaya diri, yang kesulitan bisa belajar dari temannya. Pengulangan saat roda berputar membuat mereka lebih mudah mengingat huruf”

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:20) bahwa media pembelajaran yang melibatkan multi-saluran indera (visual, auditori, kinestetik) dapat meningkatkan pemahaman konsep. Penelitian Rocmah & Sakdiyah (2025) juga membuktikan peningkatan signifikan kemampuan mengenal huruf hijaiyah setelah penggunaan media ini.

Dukungan Sekolah

Pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan *spinning wheel*. Kepala sekolah memberi izin, memotivasi guru, dan menyediakan bahan dasar untuk pembuatan media.

Guru FL menyatakan:

“Sekolah sangat mendukung, menyediakan bahan seperti karton, gunting, lem, dan memberi izin penuh. Kepala sekolah bahkan menyarankan kegiatan ini dibagikan di forum guru”

Hal ini mencerminkan pandangan NAEYC (2020) bahwa dukungan lingkungan belajar, termasuk fasilitas dan kebijakan sekolah, sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran anak usia dini.

Hambatan dan Solusi

Hambatan yang dihadapi adalah anak sulit diatur saat menunggu giliran, beberapa anak kecewa karena belum sempat bermain, dan keterbatasan waktu. Guru FL mengatasi hambatan tersebut dengan membuat kesepakatan aturan sebelum kegiatan, menggunakan isyarat atau lagu untuk mengembalikan fokus, memberi reward sederhana, serta mengulang permainan di hari berikutnya.

Guru FL menyatakan:

“Saya membuat kesepakatan sebelum bermain, seperti tidak boleh maju kalau belum dipanggil. Kadang saya nyanyikan lagu singkat untuk mengembalikan fokus”

Pendekatan ini selaras dengan pandangan Hurlock (2003) bahwa anak usia dini memerlukan aturan yang konsisten namun disampaikan dengan cara menyenangkan agar mereka dapat belajar dengan baik.

Hasil Wawancara Anak

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan lima anak dari Kelompok B di TK Negeri Harmonis, yaitu:

a. Gibran

Gibran mengatakan bahwa Ia merasa senang saat memutar roda dan selalu bersemangat menunggu gilirannya. Gibran mampu menyebutkan huruf yang ditunjuk roda dengan lancar, serta masih mengingat huruf Alif dan Ba yang keluar ketika bermain. Huruf favoritnya adalah Ba karena menurutnya sering disebut oleh guru. Ia lebih suka bermain bersama teman-teman dan ingin kembali mengikuti permainan tersebut.

b. Naura

Naura menyampaikan bahwa ia senang bermain roda putar. Ia terlihat antusias menunggu giliran, meskipun terkadang masih ragu dalam menyebutkan huruf yang ditunjuk. Naura masih mengingat huruf Ta dan Jim. Ia lebih suka bermain bersama teman-teman dan mengatakan ingin kembali bermain jika kegiatan tersebut dilakukan lagi.

c. Mona

Mona awalnya belum terlalu mengenal roda putar dan mona anak yang pemalu ketika ia memutar roda dan berhenti ia masih bingung dengan huruf hijaiyah tetapi ia senang saat bermain dan ikut bersemangat menunggu giliran. Mona kadang dapat menyebutkan huruf dengan benar, meski masih ada kekeliruan. Mona senang bermain bersama teman dan ingin kembali mengikuti kegiatan di lain waktu.

d. Kenzi

Kenzi mengatakan ia selalu semangat setiap kali mendapat giliran. Kenzi cukup aktif setiap kali ia memutar roda belum bisa menyebutkan huruf hijaiyah yang ketika jarum roda putar berhenti walaupun sudah dibantu oleh guru untuk menyebutkan huruf hijaiyah yang keluar. Tetapi yang selalu kenzi sebut yaitu alif, Kenzi senang bermain bersama teman-teman karena bisa saling menyemangati, dan ia berharap permainan ini sering diadakan.

e. Safaluna

Safaluna mengatakan ia suka bermain roda putar karena menyenangkan. Ia semangat menunggu giliran, meskipun terkadang masih bingung saat menyebutkan huruf yang ditunjuk. Safaluna masih mengingat huruf Ya yang keluar ketika bermain. Ia lebih suka bermain bersama naura dan ingin kembali mengikuti permainan di kesempatan berikutnya.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penggunaan media *spinning wheel* dalam mengenalkan huruf hijaiyah di Kelompok B TK Negeri Harmonis mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia anak, yakni melalui permainan, sehingga proses pengenalan huruf tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang membosankan, melainkan menyenangkan. Dengan demikian, anak lebih mudah terlibat secara aktif dan fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan dari hasil observasi dan wawancara guru menunjukkan bahwa penggunaan *spinning wheel* dapat menarik perhatian anak secara konsisten. Guru menyatakan bahwa media ini memudahkan dalam menyampaikan materi karena anak-anak langsung merespons dengan antusias setiap kali roda berputar. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar Piaget (1972) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan aktivitas bermain bagi anak usia praoperasional. Dengan bermain sambil belajar, anak tidak hanya mengenali huruf hijaiyah, tetapi juga terlatih untuk lebih percaya diri saat menyebutkan huruf yang ditunjuk.

Mayoritas anak menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan termotivasi saat belajar dengan media *spinning wheel*. Mereka lebih mudah mengingat huruf karena kegiatan ini dilakukan secara berulang dan melibatkan aspek visual, auditori, sekaligus motorik. Kondisi ini sejalan dengan teori multimedia learning Mayer (2020) yang menjelaskan bahwa informasi lebih mudah dipahami dan diingat ketika disajikan melalui berbagai saluran indera. Dengan kata lain, *spinning wheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

Perencanaan Pembelajaran

Guru FL menjelaskan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan, ia terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran, memilih huruf-huruf hijaiyah yang sederhana, serta menyiapkan media *spinning wheel* yang telah ditemplei huruf. Perencanaan ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005) bahwa proses pembelajaran yang efektif harus diawali dengan tujuan yang jelas dan perencanaan matang.

Anak-anak, seperti Gibran dan Naura, juga menyebut bahwa mereka mudah mengenali huruf sederhana yang sering diulang guru. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan guru yang memilih huruf sederhana sesuai dengan teori Piaget (1972) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan bertahap pada anak usia praoperasional.

Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan, guru memulai dengan memperkenalkan aturan permainan, membatasi jumlah huruf dalam satu sesi (2–5 huruf), serta memberikan kesempatan giliran secara adil. Strategi ini efektif membuat anak lebih fokus dan bersemangat.

Hasil wawancara dengan anak mendukung hal tersebut. Semua anak menyatakan senang dan antusias menunggu giliran memutar roda. Kondisi ini selaras dengan pendapat Mayer (2020) tentang *cognitive load*, bahwa informasi yang diberikan dalam porsi kecil akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak.

Respon Anak

Guru FL menuturkan bahwa anak-anak menunjukkan respon positif: antusias, fokus, bahkan anak yang biasanya pasif menjadi lebih aktif. Data ini diperkuat oleh wawancara anak, di mana mayoritas dari mereka menyatakan merasa senang, bersemangat, dan ingin bermain lagi di kesempatan berikutnya.

Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran anak akan lebih bermakna melalui interaksi sosial. Anak-anak lebih senang bermain bersama teman, sehingga kegiatan *spinning wheel* mendorong terjadinya peer learning. Penelitian Yulianti & Nursalim (2023) juga mendukung bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

Efektivitas Media Spinning wheel

Guru menjelaskan bahwa media ini efektif digunakan baik untuk anak yang cepat memahami huruf maupun yang masih kesulitan. Anak yang lebih cepat paham menjadi lebih percaya diri, sedangkan yang kesulitan terbantu dengan pengulangan visual dan verbal selama permainan.

Wawancara anak menunjukkan variasi kemampuan. Gibran dan Kenzi mampu menyebutkan huruf dengan lancar, sementara Naura dan Mona masih kadang ragu atau keliru. Hal ini membuktikan bahwa *spinning wheel* dapat menjadi media diferensiasi, membantu anak dengan kemampuan berbeda. Temuan ini mendukung penelitian Rocmah & Sakdiyah (2025) yang membuktikan adanya peningkatan signifikan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah setelah menggunakan media *spinning wheel*.

Dukungan Sekolah

Guru menyampaikan bahwa pihak sekolah sangat mendukung kegiatan ini, mulai dari penyediaan bahan pembuatan media hingga dorongan dari kepala sekolah agar guru terus berinovasi. Dukungan ini penting, karena menurut NAEYC (2020), keberhasilan pembelajaran anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, termasuk fasilitas dan kebijakan sekolah. Dengan adanya dukungan ini, media *spinning wheel* dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran.

Hambatan dan Solusi

Guru menghadapi beberapa hambatan, seperti anak yang sulit diatur saat menunggu giliran, keterbatasan waktu, serta beberapa anak yang kecewa karena belum sempat bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru membuat aturan bersama anak sebelum bermain, menggunakan lagu singkat untuk mengembalikan fokus, memberikan reward sederhana, serta mengulang permainan di hari berikutnya. Dari sisi anak, sebagian mengaku merasa malu (seperti Cici) atau bingung menyebutkan huruf (seperti Safaluna). Namun dengan pendampingan guru dan dukungan teman sebaya, mereka tetap merasa senang mengikuti kegiatan. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Hurlock (2003) yang menekankan pentingnya konsistensi aturan dalam suasana belajar yang menyenangkan, agar anak tetap disiplin dan terlibat

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam penerapannya, media spinning wheel berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Anak-anak mendapat kesempatan secara bergiliran untuk memutar roda dan menyebut huruf hijaiyah yang ditunjuk, sehingga mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Aktivitas ini mendorong anak menjadi lebih aktif, fokus, dan penuh semangat. Antusiasme terlihat jelas ketika mereka menunggu giliran, menyemangati teman yang bermain, serta menunjukkan kepercayaan diri saat menyebutkan huruf. Bahkan, anak-anak yang biasanya pasif pun mulai berani tampil setelah melihat teman-temannya berinteraksi dengan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak.

Efektivitas media spinning wheel tidak hanya tampak dari antusiasme anak yang tinggi, tetapi juga dari kemajuan mereka dalam mengenal huruf hijaiyah, baik dalam hal menyebut, membedakan, maupun mengingat huruf. Anak-anak yang lebih cepat memahami materi terlihat semakin percaya diri, sementara mereka yang masih mengalami kesulitan terbantu melalui pengulangan yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik dalam permainan ini. Dengan demikian, spinning wheel terbukti mampu menyesuaikan diri dengan perbedaan kemampuan setiap anak. Selain itu, dukungan sekolah turut menjadi faktor penentu keberhasilan. Kepala sekolah memberikan izin, menyediakan fasilitas sederhana untuk pembuatan media, serta mendorong guru agar terus berinovasi. Lingkungan belajar yang mendukung seperti ini jelas memperlancar penerapan pembelajaran dengan media spinning wheel.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti terbatasnya waktu pembelajaran, kesulitan anak-anak dalam menunggu giliran, serta perbedaan kemampuan antar peserta didik. Guru berusaha mengatasinya dengan berbagai cara, misalnya menetapkan aturan bermain sebelum kegiatan dimulai, memberikan hadiah sederhana sebagai bentuk motivasi, menggunakan lagu singkat untuk menarik kembali perhatian anak, dan mengulang permainan di kesempatan berikutnya. Dengan strategi yang tepat dan kreatif, hambatan-hambatan tersebut dapat diminimalkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan spinning wheel merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam mengenalkan huruf hijaiyah di TK Negeri Harmonis Kecamatan Tapa Kabupaten Bonebolango.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Guru disarankan untuk terus memanfaatkan media berbasis permainan seperti *spinning wheel* dalam proses pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.
- 2) Guru perlu mengembangkan variasi kegiatan menggunakan *spinning wheel* agar kegiatan tidak monoton, misalnya dengan menambahkan tantangan atau bentuk permainan baru.
- 3) Guru juga sebaiknya memberikan perhatian khusus pada anak yang masih mengalami kesulitan dengan cara memberikan bimbingan tambahan atau pengulangan aktivitas.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah diharapkan mendukung penuh inovasi guru dengan menyediakan sarana, prasarana, dan motivasi agar media pembelajaran seperti *spinning wheel* dapat digunakan secara optimal.
- 2) Sekolah dapat menjadikan *spinning wheel* sebagai salah satu media unggulan untuk mendukung program pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di tingkat PAUD.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2016). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches. Sage Publications.
- Fitriani, D., & Khasanah, U. (2022). Pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini. Jurnal *Golden age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.62-08>
- Hidayatullah, R. (2023). Strategi guru PAUD dalam mengenalkan huruf hijaiyah melalui media visual dan gerak lagu. Jurnal *Edukids*, 10(1), 33–42. <https://doi.org/10.33369/edukids.v10i1.18293>
- Hurlock, E. B. (2003). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2018). Models of Teaching (9th ed.). Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2020). Urgensi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Pembentukan Karakter Muslim. Jakarta: Prenadamedia.

- Muslich, H. (2020). Metodologi pembelajaran Al-Qur'an di usia dini: Perbandingan metode Iqro' dan Qiraati. *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir*, 5(2), 123–131. <https://doi.org/10.24252/al-bayan.v5i2.16110>
- NAEYC. (2020). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Nurfadilah, S., & Ramadhani, L. (2021). Pengaruh media video terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.24815/paud.v8i2.21198>
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rocmah, S., & Sakdiyah, H. (2025). Efektivitas media spinning wheel dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 33–42.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N. (2022). Model pembelajaran tematik dalam mengenalkan huruf hijaiyah bagi anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 56–64. <https://doi.org/10.17509/cd.v13i2.48629>
- Suyanto, E., & Asep, S. (2022). *Media Pembelajaran Inovatif untuk PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, E., & Nursalim, N. (2023). Pengaruh media permainan terhadap partisipasi aktif anak dalam pembelajaran di PAUD. *Jurnal Golden age*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i2.6421>