

ABSTRACT

Hilya Nabila, 2023, The Use of Spinner Wheel Games in Teaching Vocabulary in Class 3 MI Darul Iman Mapper Proppo, Thesis, English Language Teaching and Learning Program (TBI), Faculty of Tarbiyah, State Islamic Institute (IAIN) Madura, Advisor Achmad Baidawi, M. Pd.

Keywords: *Teaching Media, Spinner Wheel, Vocabulary*

Spinner wheel is an educational game that can be used as a learning medium by teachers for their students, but many teachers do not understand that this game is very important and also define that spinner wheel is a circular object or circle that can produce a movement around or change direction.

Vocabulary are essentials for developing English language skills. Learning vocabulary is crucial for listening, speaking, reading, and writing comprehension. Teachers play a crucial role in making the learning process effective and engaging. They can use various methods and media to enhance students' interest and learning outcomes.

Related to this, the researcher is interested in conducting research on the use of the spinner wheel game, because this topic is very interesting in teaching vocabulary in the third grade of MI Darul Iman Mapper Proppo. This study aims to describe how the use of the spinner wheel game in vocabulary learning at MI Darul Iman Mapper Proppo, as well as to find out the advantages and disadvantages of using this media.

This research is a qualitative study using a descriptive approach. The data collection process was carried out using observation from 07 June-14 June 2023, interviews with english teacher an also the students there and the last documentation methods. Then the data was processed and tested for validity using source triangulation techniques. The data was then analyzed qualitatively through three stages, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the English teacher only used five out of six spinner wheel steps to teach vocabulary that is showed the media, explain how to use this media, ask students to pay attention, ask students to spin the wheel, ask students to matches with thw picture. While the advantage of the spinner wheel game in vocabulary learning, namely supporting and improving the learning process, easy to do and not dangerous, and can playing while learning. The disadvantage of using this game is that some students are shy because they feel afraid of being wrong, and this media is not innovative enough because the use of Spinner Wheel in teaching vocabulary is still manually rotated by hand.

The implication of this research is students can try to learn english by using the spinner wheel game and can make the readers more enthusiastic about using the sipinner wheel game.

ABSTRAK

Hilya Nabila, 2023, Penggunaan Permainan Spinner Wheel dalam Pembelajaran Kosakata di Kelas 3 MI Darul Iman Mapper Proppo, Skripsi, Program Belajar Mengajar (TBI) Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Pembimbing Achmad Baidawi, M.Pd.

Kata kunci: *Media Mengajar, Spinner Wheel, Kosakata*

Roda putar merupakan salah satu permainan edukatif yang oleh guru dapat digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswanya, namun banyak guru yang belum memahami bahwa permainan ini sangat penting dan juga mendefinisikan bahwa roda pemintal adalah suatu benda berbentuk lingkaran atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan memutar atau mengubah arah.

Kosakata sangat penting untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris. Mempelajari kosakata sangat penting untuk pemahaman mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Guru memainkan peran penting dalam membuat proses pembelajaran efektif dan menarik.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan roda pemintal, karena topik ini sangat menarik dalam pengajaran kosakata di kelas tiga MI Darul Iman Mapper Proppo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan permainan roda pemintal dalam pembelajaran kosakata di MI Darul Iman Mapper Proppo, serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dari 07 June – 14 June 2023, wawancara dengan guru bahasa Inggris dan juga siswa disana dan yang terakhir metode dokumentasi. Kemudian data tersebut diolah dan diuji keabsahannya dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Data tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru bahasa Inggris hanya menggunakan lima dari enam langkah roda pemintal untuk mengajarkan kosakata yaitu menunjukkan media, menjelaskan cara menggunakan media ini, meminta siswa memperhatikan, meminta siswa memutar roda, meminta siswa mencocokkan dengan gambar itu. Keunggulan permainan roda pemintal dalam pembelajaran kosakata ada tiga, yaitu menunjang dan meningkatkan proses pembelajaran, mudah dilakukan dan tidak berbahaya, serta dapat dimainkan sambil belajar. Kekurangan dari penggunaan permainan ini adalah sebagian siswa merasa malu karena merasa takut salah, dan media ini kurang inovatif karena penggunaan Spinner Wheel dalam pengajaran kosakata masih diputar secara manual dengan tangan.

Implikasi dari penelitian ini adalah siswa dapat mencoba belajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan spinner wheel dan dapat membuat pembaca lebih antusias dalam menggunakan permainan spinner wheel.