
PENGEMBANGAN CARA BELAJAR ANAK MELALUI SPIN WHEEL OF NAMES BERBASIS TEKNOLOGI

Miraniat Hati Gulo¹
Helma Mesya Cristiani Br Siregar²
Tupa Pebrianti Sihombing³
Elsina Sihombing⁴

miragulo943@gmail.com¹
helmamisyachristiani@gmail.com²
sihombingtupapebrianti@gmail.com³
elsinasihombing@gmail.com⁴

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi metode pembelajaran anak-anak, menantang guru dan orang tua dalam mengajarkan mereka secara manual. Anak-anak mengenal teknologi sejak dini tanpa pengawasan yang memadai, mempengaruhi konsentrasi dan memperpanjang waktu perhatian mereka. Namun, penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat menghambat perkembangan belajar anak serta menyebabkan ketergantungan pada teknologi. Penelitian ini dilakukan di YAKUB, fokusnya pada anak-anak di layanan pendidikan khusus (Less) di Sitandiang. Guru-guru di sana mengalami kesulitan mengajarkan anak-anak yang cenderung tidak fokus, lebih suka bermain, dan tidak tertarik pada cara belajar konvensional. Penelitian ini menjelaskan tentang Pengembangan Cara Belajar Anak melalui Spin Wheel of Names berbasis teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui wawancara langsung dengan guru-guru Less dan observasi lokasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan cara belajar anak melibatkan pemahaman mendalam terhadap gaya belajar individu. Strategi yang disarankan mencakup pemahaman gaya belajar, fokus pada penguatan kemampuan anak, dan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Spin Wheel of Names adalah inovasi yang diperkenalkan, alat daring yang memungkinkan pengguna untuk memperkenalkan elemen permainan dalam pembelajaran. Meskipun tidak ada informasi spesifik mengenai pencipta aplikasi ini, penggunaannya menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar. Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran. Namun, dampak negatif seperti penurunan keterampilan berkomunikasi perlu diperhatikan. Seimbangnya evolusi teknologi pembelajaran menjadi kunci dalam mempertahankan nilai-nilai kritis seperti keterampilan manusiawi. Kesimpulannya, pengembangan cara belajar anak memerlukan pendekatan holistik, mempertimbangkan gaya belajar individu, dan penggunaan teknologi yang bijaksana. Upaya ini bertujuan untuk

menghasilkan proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dalam pembelajaran anak-anak.

Kata Kunci: Cara Belajar, *Spin Wheel of Names*, Teknologi

Abstract

The rapid development of technology has affected children's learning methods, challenging teachers and parents in teaching them manually. Children are exposed to technology at an early age without adequate supervision, affecting their concentration and extending their attention time. However, inappropriate use of technology can hinder children's learning development and lead to dependence on technology. This research was conducted at YAKUB, focusing on children in the special education service (Less) in Sitandiang. Teachers there have difficulty teaching children who tend to be unfocussed, playful and uninterested in conventional ways of learning. This research describes the development of children's learning through technology-based Spin Wheel of Names. The research method used is qualitative through direct interviews with Less teachers and site observations. The results show that developing children's learning styles involves a deep understanding of individual learning styles. Suggested strategies include understanding learning styles, focusing on strengthening children's abilities, and utilising technology as a learning tool. Spin Wheel of Names is the introduced innovation, an online tool that allows users to introduce game elements in learning. While there is no specific information regarding the creator of this app, its use shows great potential in increasing children's motivation in learning. Technology has an important role to play in learning, improving accessibility and quality of learning. However, negative impacts such as decreased communication skills need to be considered. Balancing the evolution of learning technology is key in maintaining critical values such as human skills. In conclusion, developing children's ways of learning requires a holistic approach, considering individual learning styles, and the judicious use of technology. These efforts aim to produce a learning process that integrates technology without compromising important aspects of children's learning.

Keywords: How to Learn, *Spin Wheel of Names*, Technology

PENDAHULUAN

Di Era teknologi yang begitu canggih dapat mempengaruhi perkembangan cara belajar anak-anak. Kemajuan teknologi saat ini mengakibatkan kesulitan bagi guru dan orang tua dalam mengajari anak-anak secara manual. kebanyakan anak-anak sudah mengenal teknologi sejak usia dini tanpa pengawasan yang memadai. ketersediaan teknologi seperti smartphone dan internet mempengaruhi kemampuan anak untuk fokus dan memperpanjang waktu perhatian anak. Penggunaan teknologi yang tidak tepat menghambat perkembangan belajar anak dan mengakibatkan ketergantungan pada teknologi dan kurang mampu menggunakan sumber daya lainnya untuk belajar .

Zaman sudah berkembang dan teknologi sudah sangat canggih, tidak dapat kita hindari peningkatan ini. Namun, kita perlu meresponi perkembangan ini secara positif, dengan penggunaan teknologi yang tepat. Sesungguhnya perkembangan teknologi tidak salah, tetapi yang menjadikannya salah adalah orang-orang yang menggunakannya. Akibat Pandemi COVID-19 beberapa tahun yang lalu, mendorong semua kalangan menggunakan teknologi, baik anak-anak maupun orang dewasa. Namun, siapa sangka bahwa ini berakibat negatif untuk anak-anak usia dini? ternyata akibat dari belajar daring membuat anak-anak lebih senang belajar menggunakan handphone dari pada belajar manual .

Peneliti melakukan penelitian di YAKUB, Tepatnya di Sitandiang, dimana disana ada pelayanan anak (Less) yang di adakan dua kali dalam satu minggu. Kendala para guru less adalah anak-anak tidak fokus belajar, kebanyakan bermain, ribut dan bosan dengan cara belajar yang itu-itu saja. maka dari itu peneliti mengangkat judul penelitian PERKEMBANGAN CARA BELAJAR ANAK MELALUI SPIN WHEEL OF NAMES BERBASIS TEKNOLOGI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui wawancara langsung pada para guru-guru less dan meninjau lokasi secara langsung serta beberapa jurnal sebagai referensi. Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa 21 November 2023 di YAKUB (Yayasan Kasih Untuk Bangsa) tepatnya di Sitandiang, yang diketuai oleh P.d.t Iwan Setiawan Tarigan, M.Th.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Cara Belajar Anak

Di YAKUB anak-anak less cenderung ingin bermain, sementara tujuan utama dalam less tersebut adalah untuk belajar dan menerima materi dari guru less. Guru-guru less selalu kewalahan dalam mengajar dikarenakan anak-anak yang tidak mau mendengarkan, cenderung ribut dan saling pukul-memukul teman. Hal seperti ini perlu diatasi dengan cara memahami gaya belajar anak didik. Lalu mencari ide atau strategi dengan mengembangkan cara belajar anak.

Pengembangan cara belajar anak melibatkan berbagai metode dan strategi yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar serta kebutuhan individu anak. Pertama: sebagai seorang guru perlu memahami anak didiknya terutama gaya belajar anak. Setiap anak memiliki gaya belajar tersendiri dan berbeda-beda. Ketika guru sudah paham gaya belajar anak didiknya maka akan dengan mudah menyusun strategi pembelajaran yang efektif . Memaksa anak-anak belajar dengan ketat di usia dini cenderung mengurangi kreativitas dan semangat belajar mereka. Bermain sambil belajar juga sangat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional, yang esensial bagi keberhasilan jangka panjang anak-anak.

Kedua Fokus pada penguatan kemampuan anak. Berikan tantangan yang sesuai dengan

tingkat keahlian mereka atau hal-hal yang mudah dipahami oleh anak, namun yang paling utama yang harus dipertimbangkan adalah tingkat kenyamanan serta keamanan mereka, agar mereka tidak merasa kesulitan, guna untuk menjaga keesehatan pikiran atau psikologi anak. Ketiga: Memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Aplikasi, permainan edukatif, atau sumber daya daring dapat membantu menarik minat anak dalam belajar. Melalui permainan atau game, anak-anak bisa menerima pembelajaran dengan mudah, karena pada dasarnya ada beberapa game yang mengandung nilai-nilai positif. Guru-guru dapat menjadikan game sebagai media pembelajaran anak .

Spin Wheel of Names

Pengembangan cara belajar anak merupakan suatu hal yang paling penting dalam dunia pendidikan anak. Dalam pembelajaran di perlukan kreatifitas yang cocok melalui pemanfaatan media sosial, website, Aplikasi, bahkan media manual. Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti di YAKUB, dengan berbagai masalah yang jadi penghambat cara belajar anak-anak less mengakibatkan guru-guru kesulitan dalam mengajar. Maka dari itu peneliti memberikan suatu solusi yang kreatif untuk membantu guru-guru less dan mengembangkan cara belajar anak-anak di YAKUB. Caranya melalui pengembangan media belajar berbasis teknologi menggunakan Spin Wheel of Names.

Spin Wheel of Names" tidak ada informasi spesifik mengenai penemu atau pencipta game "Spin Wheel of Names" yang dapat ditemukan berdasarkan referensi dari buku atau teknologi. Aplikasi semacam ini sering kali merupakan hasil dari kolaborasi dan kontribusi berbagai pengembang perangkat lunak atau tim pengembangan yang bekerja untuk menciptakan alat yang bermanfaat bagi penggunanya.

Spin Wheel of Names adalah sebuah alat daring yang digunakan untuk membuat roda putar dengan daftar opsi atau nama. Ini sangat berguna dalam banyak konteks, seperti pengundian hadiah, pemilihan acak, atau sekadar membuat keputusan dari sejumlah pilihan yang ada. Alat ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan daftar opsi atau nama ke dalam roda putar, yang kemudian dapat diputar secara daring. Ketika roda diputar, satu opsi atau nama akan dipilih secara acak dan ditampilkan sebagai pemenang atau pilihan yang terpilih. Biasanya, Wheel of Names dapat disesuaikan dengan warna, gaya, dan tema tertentu. Banyak versi dari alat melalui peramban web. Meskipun ada berbagai versi "Wheel of Names" yang tersedia secara daring, konsepnya umumnya serupa dalam hal fungsionalitas dan tujuan penggunaannya.

Spin Wheel of Names yang terus berkembang dan sering kali diciptakan oleh berbagai tim pengembangan yang mungkin tidak selalu secara eksplisit disebutkan dalam literatur tertentu. Jadi Spin of Wheel Names ini dapat digunakan oleh siapa pun yang menggunakan internet. Dari Hasil yang di lakukan dan dicoba pemakaiannya oleh peneliti, Spin Wheel o Names ini sangat bagus untuk dicoba dalam proses belajar anak. Karena ini dapat mengundang semangat anak-anak dalam belajar berbasis teknologi berupa permainan.

Mengubah cara belajar anak melalui ide kreatif menggunakan teknologi adalah suatu hal yang sangat bagus, ini dapat membantu guru-guru dalam mengajar dan mengontrol kefokusannya anak-anak. Mengembangkan teknologi dengan ide-ide kreatif, sangat dibutuhkan dimasa-masa sekarang ini. ada banyak cara yang dapat digunakan untuk dijadikan media pembelajaran.

Peran Teknologi Terhadap Pembelajaran Anak

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana seorang pengajar atau ahli dalam bidangnya mengajarkan ilmu kepada murid atau peserta didiknya. Proses ini membutuhkan beberapa komponen yang mendukung, termasuk media atau alat yang dilengkapi dengan teknologi sesuai dengan bidang yang diajarkan. Interaksi antara guru dan peserta didik

memainkan peran penting dalam proses ini karena dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam. Proses pembelajaran dianggap positif karena memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum mereka ketahui. Sebagai contoh, individu yang awam dalam teknologi dapat memahami dan menguasai bidang tersebut seiring dengan bimbingan dan pembelajaran yang berkesinambungan. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran karena menjadi alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Meskipun teknologi dapat menggantikan sebagian peran guru di kelas, namun peran guru sebagai penjelas materi yang kompleks dan sebagai pengontrol dalam kelas tetap diperlukan .

Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada penggunaannya di lingkungan sekolah, melainkan juga memiliki peran yang signifikan dalam dunia pekerjaan. Sebagai contoh, di lingkungan sekolah, teknologi sangat membantu, terutama dalam bidang otomotif, di mana sekolah menyediakan peralatan atau teknologi yang mendukung kegiatan tersebut. Hal ini memungkinkan para peserta didik untuk langsung mengoperasikan peralatan yang ada di bengkel setelah mereka lulus. Di sisi lain, teknologi informasi juga memberikan kontribusi pada perekonomian masyarakat, terbukti dengan banyaknya aplikasi yang memfasilitasi perjalanan atau pemesanan makanan melalui perangkat handphone seperti Gojek, Grab, dan Shopee Food. Melalui aplikasi-aplikasi tersebut, para pengemudi dapat mencari nafkah tambahan dan memberikan tambahan pendapatan bagi toko atau tempat pemesanan bagi pelanggan. Di sektor pertanian, teknologi memiliki dampak yang signifikan. Misalnya, dari menggunakan kerbau sebagai alat untuk membajak sawah, sekarang teknologi yang semakin canggih memungkinkan penggunaan traktor dengan mesin, yang secara efisien membantu petani dalam proses membajak sawah. Selain itu, penggunaan alat bantu seperti drone atau pesawat tanpa awak yang dikendalikan dari jarak jauh memudahkan petani dalam penyemprotan pestisida di tanaman, mengurangi tenaga yang diperlukan. Perkembangan industri teknologi saat ini mempengaruhi perubahan yang fundamental dalam aspek sosial dan ekonomi, memberikan dampak yang besar pada berbagai bidang kehidupan masyarakat .

Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Anak

Pengaruh teknologi pada pembelajaran anak menjadi sangat terasa bagi masyarakat dan peserta didik. Hal ini meliputi ketersediaan beragam media pembelajaran serta munculnya model-model pembelajaran baru yang mengadopsi kemajuan teknologi dan informasi. Definisi teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis atau ilmu pengetahuan terapan; juga mencakup semua sarana yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan hidup manusia. Saat ini, kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat .

Pengaruh Positif Teknologi Terhadap Pembelajaran Anak

Dengan adanya teknologi, pembelajaran anak menjadi lebih mudah diakses. Semua orang memiliki kemudahan dalam mempelajari berbagai hal tanpa hambatan jarak. Baik sekolah maupun perguruan tinggi dapat dengan mudah mengakses informasi yang dapat diakses dari rumah dan menjangkau beberapa daerah, memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring dengan lancar. Teknologi menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak, di mana perangkat interaktif dalam proses pembelajaran menjadi kunci untuk menggabungkan teknologi ke dalam kelas .

Pengaruh Negatif Teknologi Terhadap Pembelajaran Anak

Teknologi dalam pendidikan, meskipun memberikan dampak positif, juga memiliki dampak negatif. Salah satu ketrampilan penting dalam dunia pembelajaran adalah keterampilan berbicara dan komunikasi. Namun, ketika pembelajaran dilakukan melalui

internet, kemampuan untuk berkomunikasi seringkali berkurang karena peserta didik cenderung lebih banyak berinteraksi dengan teknologi. Dalam lingkup pendidikan, terdapat beberapa masalah yang mungkin timbul, baik dari peserta didik maupun guru, yang dapat disebabkan oleh dampak negatif teknologi yang semakin canggih pada era milenial ini. Ketersediaan akses yang luas terhadap berbagai teknologi dapat menjadi sumber masalah dalam dunia pendidikan. Hal seperti itu dapat memberikan trauma kepada anak, sehingga mengakibatkan turunnya tingkat keberanian anak.

Dampak Teknologi Terhadap Pembelajaran

Perkembangan zaman terus mendorong evolusi teknologi pembelajaran. Di tengah kegiatan pembelajaran sehari-hari, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal umum, seperti yang dilakukan oleh guru atau dosen dengan mengintegrasikan berbagai alat teknologi dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian, manfaat teknologi tidak hanya positif, tetapi juga memiliki potensi dampak negatif. Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan efek positif dengan memungkinkan informasi dan pengetahuan untuk tersebar luas, melintasi batas ruang dan waktu. Namun, terdapat dampak negatifnya, seperti perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang dapat bertentangan dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Dalam konteks pengembangan cara belajar anak di YAKUB, terdapat tantangan besar yang dihadapi oleh guru-guru karena anak-anak cenderung kurang tertarik pada pembelajaran dan lebih suka bermain. Mengatasi hal ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap gaya belajar setiap anak serta strategi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Beberapa solusi telah diusulkan, termasuk pemahaman mendalam terhadap gaya belajar anak, fokus pada penguatan kemampuan mereka dengan tantangan yang sesuai, serta pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu inovasi yang disebutkan adalah penggunaan Spin Wheel of Names, sebuah alat daring yang memungkinkan guru untuk memperkenalkan elemen permainan dalam pembelajaran. Terkait peran teknologi dalam pembelajaran anak, teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih mudah diakses, membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memfasilitasi akses informasi dari berbagai daerah. Namun, ada juga dampak negatif seperti penurunan keterampilan berkomunikasi karena ketergantungan pada teknologi.

Meskipun teknologi memberikan keuntungan besar dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan dampak negatifnya. Evolusi teknologi pembelajaran harus seimbang, mempertahankan nilai-nilai kritis seperti keterampilan komunikasi dan interaksi manusiawi. Dengan demikian, mengembangkan cara belajar anak memerlukan pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar, kebutuhan individu, serta memanfaatkan teknologi secara bijaksana tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Amin, and Nia Noviani. "Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* 2, no. 1 (2019): 18–25.

Ardipandanto, Aryojati. "Dampak Politik Identitas Pada Pilpres 2019: Perspektif Populisme [The Impact of Identity Politics On President Election 2019: Populism Perspective]." *Jurnal Politica Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 11, no. 1 (2020): 43–63.

Gee, James Paul. "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy." *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20.

Handiyani, Mila, and Tatang Muhtar. "Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran Dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5817–5826.

Khotimah, Usnul. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Abad Ke 21." *Universitas Lambung Mangkurat* (2019): 1–26.

Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100.

Sari, Emi Puspita. "The Use of the Wheel of Names in Learning Indonesian Text Material Description 'Standard Words and Non-Standard Words' Class VII Smp Negeri 12 Dumai." *Journal of Social Research* 2, no. 1 (2022): 158–164.

Ulfadhilah, Khairunnisa. "Strategi Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Online Anak Usia Dini." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* 16, no. 1 (2021): 113–132.