P-ISSN: 2827-7910
E-ISSN: 2827-7929

PEMANFAATAN MEDIA *SPINNER WHEEL* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI DI TK AS-SHAFAA KADIDI

Ilaf Fadhilah Kasman[1*], Zulkifli Surahmat[2]
[1]IAI Darud Da'wah wal-Irsyad Sidenreng Rappang
[*]Email: wildahsyawaliyah@gmail.com
[2]IAI Darud Da'wah wal-Irsyad Sidenreng Rappang
Email: zulkiflisurahmat9@gmail.com

ABSTRACK

This article discusses the use of Spinner Wheel media in developing the English language skills of early childhood children at TK As-Shafaa Kadidi, Panca Rijang District, Sidenreng Rappang Regency. Early childhood learning needs to be delivered through play, so the introduction of English at this age requires media that are engaging, visual, and interactive. This study aims to describe how the Spinner Wheel is used, to analyze children's responses and engagement, and to identify the obstacles faced by the teacher. The study used a descriptive qualitative approach with teachers and young children as subjects. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results show that, first, the Spinner Wheel was used as a supporting game medium through a sequence of greetings, theme introduction, trigger questions, vocabulary introduction with colour cards, turn-taking wheel spinning, pronunciation imitation, and teacher reinforcement. Second, children showed positive responses in the form of attention, enthusiasm, curiosity, and willingness to try, as well as verbal, physical, social, and emotional engagement. Third, the obstacles faced by the teacher were difficulty in getting children to wait for their turn and the small display size of the digital Spinner Wheel on smartphones and laptops, which prevented all children from seeing it clearly. The Spinner Wheel is therefore a fun and interactive supporting medium for introducing English vocabulary, provided that it is supported by good classroom management and larger media.

Keywords: *Spinner Wheel, English language skills, early childhood, learning media, vocabulary.*

ABSTRAK

Artikel ini membahas pemanfaatan media Spinner Wheel dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini di TK As-Shafaa Kadidi Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang. Pembelajaran anak usia dini perlu dikemas melalui bermain, sehingga pengenalan bahasa Inggris pada usia ini membutuhkan media yang menarik, visual, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media Spinner Wheel, menganalisis respons dan keterlibatan anak, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis

interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, Spinner Wheel dimanfaatkan guru sebagai media permainan pendukung dengan tahapan greetings, pengenalan tema, pertanyaan pemantik, pengenalan kosakata menggunakan kartu warna, permainan memutar roda secara bergiliran, peniruan pengucapan, dan penguatan dari guru. Kedua, anak menunjukkan respons positif berupa perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, dan keberanian mencoba, serta keterlibatan verbal, fisik, sosial, dan emosional. Ketiga, kendala yang dihadapi guru meliputi kesulitan mengatur anak menunggu giliran dan ukuran tampilan Spinner Wheel digital melalui smartphone dan laptop yang relatif kecil sehingga tidak semua anak dapat melihat media dengan jelas. Dengan demikian, Spinner Wheel merupakan media pendukung yang menyenangkan dan interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris, dengan dukungan pengelolaan kelas yang baik serta penggunaan media berukuran lebih besar.

.

Kata Kunci: *Spinner Wheel, kemampuan bahasa Inggris, anak usia dini, media pembelajaran, kosakata.*

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama bagi anak untuk berkomunikasi, mengungkapkan gagasan dan perasaan, serta memahami lingkungan di sekitarnya. Perkembangan bahasa anak usia dini mencakup kemampuan reseptif, yaitu memahami bahasa yang diterima, dan kemampuan ekspresif, yaitu mengungkapkan pikiran melalui bahasa. Kedua kemampuan ini berkembang secara bertahap dan membutuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan, terutama dari guru di lembaga pendidikan anak usia dini. Wahidah dan Latipah menjelaskan bahwa pengenalan terhadap perkembangan bahasa anak dan cara menstimulasinya merupakan hal yang penting bagi pendidik.

Anak usia dini berada pada masa *golden age*, yaitu masa ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan anak mudah menyerap berbagai stimulus, Usia ini adalah periode kritis di mana anak mengalami pertumbuhan pesat dan perkembangan yang sangat unik. Anak-anak di usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dan mengikuti tahapan perkembangan yang sangat spesifik.(Busran dkk, 2025) Adapun aspek perkembangannya terdiri dari aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, serta sosial emosional. Seluruh aspek tersebut merupakan aspek inti yang ada di aspek perkembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif termasuk bahasa pertama maupun bahasa kedua.(Rezki Sunardi et al., 2025) Dalam konteks globalisasi, bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa internasional di bidang pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global, sehingga pengenalannya sejak dini dipandang bermanfaat sebagai dasar kemampuan bahasa anak. Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Anak belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung, sehingga kegiatan yang abstrak dan monoton kurang sesuai bagi mereka. Suasana belajar yang menyenangkan melalui nyanyian mampu mempercepat daya tangkap dan meningkatkan semangat

belajar anak-anak terhadap bahasa asing.(Surahmat, Zulkifli, M. N. Jamaliah, Nurul Ramaliah, Nanda Ariasnida Idrus, 2025)

Selain itu, salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunaan media yang menarik dan interaktif. *Spinner Wheel* atau roda putar adalah alat permainan edukatif berbentuk roda yang dapat diputar dan memuat gambar atau kosakata pada bagian-bagiannya. Susmiarni dkk. menjelaskan bahwa *spinning wheel* merupakan media berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memuat materi pada bagian-bagian tertentu, sedangkan Uba dkk. menunjukkan bahwa penggunaannya dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Mardiyah dkk. juga menggunakan *spinning wheel* sebagai media untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun. Dari sudut pandang teori sosial Vygotsky, media semacam ini dapat menjadi bentuk *scaffolding* yang membantu anak mencapai tingkat perkembangan bahasa yang lebih tinggi dalam *zone of proximal development* (ZPD).

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut berfokus pada materi yang berbeda, yaitu konsep bilangan, huruf hijaiyah, dan kemampuan bahasa ekspresif secara umum. Sementara itu, hasil observasi awal di TK As-Shafaa Kadidi Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris anak belum berkembang secara optimal, terutama pada penguasaan kosakata dan keberanian berbicara. Anak cenderung pasif dan kurang percaya diri, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang variatif masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan (1) mendeskripsikan pemanfaatan media *Spinner Wheel* dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini di TK As-Shafaa Kadidi, (2) menganalisis respons dan keterlibatan anak terhadap penggunaan media tersebut, dan (3) mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatannya.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi secara alami di kelas, khususnya ketika media *Spinner Wheel* digunakan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris. Penelitian dilaksanakan di TK As-Shafaa Kadidi Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang, yang dipilih karena telah menyelenggarakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bagian dari pengembangan aspek bahasa anak dan guru-gurunya terbuka terhadap inovasi media pembelajaran.

Subjek penelitian adalah guru dan anak usia dini pada kelompok belajar di TK As-Shafaa, dengan kepala TK sebagai informan tambahan. Objek penelitian adalah pemanfaatan media *Spinner Wheel* dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak, yang meliputi menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), dan penguasaan kosakata sederhana. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan kepala TK, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, rencana pembelajaran, dan catatan perkembangan anak. Ketiga teknik tersebut digunakan secara triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas data.

Pengolahan data dilakukan melalui editing, klasifikasi, verifikasi, dan penyusunan data. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman,

dan Saldaña yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang dilakukan secara berkelanjutan hingga data dianggap jenuh.

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1. Pemanfaatan *Spinner Wheel* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa Inggris di TK As-Shafaa Kadidi dilaksanakan satu kali dalam seminggu sebagai kegiatan pendukung perkembangan anak. Menurut kepala TK, kegiatan ini diupayakan berlangsung menyenangkan agar anak tetap antusias dan tidak mudah jenuh. Dengan demikian, pembelajaran tidak diarahkan pada penguasaan bahasa secara formal, melainkan pada pemberian pengalaman awal yang menumbuhkan ketertarikan anak terhadap bahasa asing.

Berdasarkan observasi, guru mengawali pembelajaran dengan *greetings* seperti *"Good morning"* dan *"How are you?"*, kemudian memperkenalkan tema, misalnya warna (*colours*). Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengetahuan awal anak, lalu memperkenalkan kosakata menggunakan kartu warna, seperti *red*, *yellow*, *blue*, dan *green*. Setelah itu, *Spinner Wheel* digunakan sebagai permainan: anak memutar roda secara bergiliran, mengamati warna atau gambar yang ditunjuk jarum, menjawab pertanyaan guru, serta menirukan pengucapan kosakata, dan guru memberikan penguatan atas usaha anak. Urutan ini memperlihatkan bahwa *Spinner Wheel* ditempatkan setelah pengenalan materi dan dipadukan dengan media lain seperti kartu gambar dan audio untuk bernyanyi, sehingga berfungsi sebagai media pendukung dan bukan satu-satunya sumber belajar.

Pemanfaatan tersebut mengarah pada enam tujuan, yaitu menarik perhatian serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar, menyajikan materi secara konkret dan visual, melibatkan anak secara aktif, membangun interaksi dan komunikasi, membangkitkan rasa ingin tahu, serta membantu guru menyajikan pembelajaran yang bervariasi dan sederhana. Temuan ini sejalan dengan Susmiarni dkk. yang melaporkan bahwa media *spinning wheel* dinilai praktis oleh guru dan berpotensi menumbuhkan minat serta motivasi anak, dan dengan Uba dkk. yang menyimpulkan bahwa media ini mendukung antusiasme, motivasi, dan konsentrasi anak.

Melalui rangkaian kegiatan tersebut, beberapa kemampuan awal bahasa Inggris dapat distimulasi, yaitu menyimak, mengenali kosakata, menirukan pengucapan, memberikan respons lisan sederhana, dan keberanian berkomunikasi. Bantuan dapat diberikan secara bertahap sesuai kebutuhan anak, misalnya melalui kartu warna atau contoh pengucapan, sejalan dengan gagasan *scaffolding* dalam teori Vygotsky. Namun, ketertarikan anak terhadap permainan perlu dibedakan dari penguasaan kosakata. Anak yang antusias memutar roda belum tentu langsung mampu menyebutkan kosakata dengan benar, sehingga perkembangan kemampuan bahasa tetap memerlukan pendampingan dan pengulangan dari guru.

3.2. Respons Anak terhadap *Spinner Wheel*

Observasi menunjukkan bahwa anak memberikan respons positif terhadap penggunaan *Spinner Wheel* yang terlihat pada empat aspek. Pertama, perhatian: anak mengarahkan pandangan pada roda, mengikuti gerakan jarum penunjuk, dan mendengarkan pertanyaan guru. Zabieno dkk. menjelaskan bahwa fokus pada kegiatan merupakan salah satu bentuk keterlibatan perilaku positif, tetapi

perhatian anak usia dini masih berkembang dan dapat berubah sesuai karakteristik kegiatan serta dukungan guru.

Kedua, antusiasme, yang tampak dari semangat mengikuti permainan dan keinginan memperoleh giliran. Ketiga, rasa ingin tahu, karena hasil putaran roda belum diketahui sebelum jarum berhenti. Susmiarni dkk. menyebutkan bahwa jarum penunjuk dan putaran roda dapat membangkitkan rasa penasaran anak. Keempat, keberanian mencoba, yaitu kesediaan anak menjawab pertanyaan atau menirukan kosakata meskipun belum sepenuhnya yakin. Zabieno dkk. menekankan bahwa pujian dan respons positif guru membantu anak merasa dihargai dan mendorong partisipasinya.

Respons tersebut menunjukkan bagaimana anak menerima media, tetapi tidak dapat langsung disamakan dengan penguasaan kosakata. Respons dan keterlibatan setiap anak juga tidak selalu sama karena perbedaan karakteristik, keberanian, dan kemampuan awal masing-masing.

3.3. Keterlibatan Anak dalam Penggunaan *Spinner Wheel*

Fredricks dkk. menjelaskan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Dengan merujuk pada konsep keterlibatan perilaku dan emosional tersebut, penelitian ini memetakan keterlibatan anak ke dalam empat bentuk, yaitu verbal, fisik, sosial, dan emosional. Pemetaan ini merupakan kerangka analisis peneliti untuk menjelaskan perilaku anak selama permainan.

Keterlibatan verbal terlihat ketika anak menjawab pertanyaan guru, menyebutkan kosakata, atau menirukan pengucapan, misalnya menyebut *red* ketika guru menanyakan warna. Keterlibatan fisik tampak ketika anak memutar roda, mendekati media, mengamati hasil putaran, dan mengikuti giliran. Keterlibatan sosial muncul dalam interaksi dengan guru dan teman, seperti menunggu giliran dan mendengarkan jawaban teman; Zabieno dkk. mencatat bahwa bermain dan bersosialisasi termasuk bentuk keterlibatan perilaku positif anak usia dini. Keterlibatan emosional terlihat dari ekspresi senang, antusiasme, dan kesediaan mencoba, yang menurut Zabieno dkk. berkaitan dengan perasaan positif dan rasa percaya diri.

Keterlibatan anak tidak cukup dinilai dari keberhasilan menyebutkan kosakata. Anak yang belum mampu menjawab dengan benar tetap dapat terlibat melalui kegiatan mengamati, mendengarkan, memutar roda, atau menirukan ucapan guru. Keterlibatan ini dipengaruhi oleh penguatan positif dari guru, kualitas interaksi, pengaturan posisi anak, dan karakteristik media seperti kejelasan gambar dan ukuran tampilan. Dengan demikian, media yang menarik membuka peluang partisipasi, tetapi guru tetap perlu mengarahkan permainan agar mendukung tujuan pengenalan bahasa Inggris.

3.4. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pemanfaatan *Spinner Wheel*

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan dua kendala utama. Kendala pertama adalah kesulitan mengatur anak untuk antre dan menunggu giliran. Anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi sehingga ingin segera memutar roda, sementara guru harus menjaga agar kegiatan tetap tertib dan setiap anak memperoleh kesempatan. Savina menempatkan kemampuan mengendalikan respons spontan dan mengarahkan perhatian sebagai bagian dari regulasi diri yang berkembang bertahap, sedangkan Arifiyah dan Formen menunjukkan bahwa kemampuan menunggu giliran perlu dikembangkan melalui aktivitas terstruktur dan permainan. Karena itu, kesulitan menunggu giliran tidak serta-merta

merupakan kelemahan media; permainan ini justru dapat menjadi sarana belajar mengikuti aturan dan menghargai kesempatan teman. Guru dapat menetapkan aturan sederhana sebelum kegiatan dimulai serta melibatkan anak yang menunggu, misalnya dengan mengajak seluruh anak mengucapkan kosakata hasil putaran bersama-sama.

Kendala kedua adalah ukuran tampilan *Spinner Wheel* digital yang relatif kecil karena digunakan melalui *smartphone* dan laptop. Menurut guru, tidak semua anak dapat melihat media dengan jelas, sehingga media berukuran lebih besar dianggap lebih sesuai. Manikowati menyatakan bahwa bentuk dan konten multimedia perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, Khotimah dkk. menunjukkan bahwa media visual dapat membantu meningkatkan perhatian belajar, dan Pransiska menekankan bahwa media yang menarik membantu keterlibatan anak dalam pengenalan bahasa Inggris. Kendala ini bukan terletak pada teknologi digitalnya, melainkan pada kesesuaian antara ukuran media, jumlah anak, dan jarak pandang. Alternatifnya adalah menggunakan *Spinner Wheel* fisik berukuran besar atau menampilkan versi digital melalui layar yang lebih besar, seperti proyektor atau televisi, sesuai fasilitas sekolah.

Jika dibandingkan dengan penelitian Mardiyah dkk. yang menggunakan *spinning wheel* sebagai media bahasa yang interaktif dan menyenangkan, kegiatan di TK As-Shafaa memiliki kesamaan pada aspek interaktivitas dan keterlibatan anak, tetapi berbeda pada bentuk media yang digunakan. Perbedaan bentuk ini memengaruhi pengalaman anak dalam melihat dan berinteraksi dengan media. Kedua kendala tersebut tidak menunjukkan bahwa *Spinner Wheel* kurang sesuai bagi anak usia dini, melainkan bahwa pemanfaatannya memerlukan pengelolaan kelas dan penyesuaian media.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *Spinner Wheel* dimanfaatkan di TK As-Shafaa Kadidi sebagai media permainan pendukung dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan tahapan *greetings*, pengenalan tema, pertanyaan pemantik, pengenalan kosakata melalui kartu warna, permainan memutar roda secara bergiliran, peniruan pengucapan, dan penguatan dari guru. Media ini tidak menggantikan peran guru, tetapi membantu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak.

Anak menunjukkan respons positif berupa perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, dan keberanian mencoba, serta keterlibatan secara verbal, fisik, sosial, dan emosional. Namun, respons dan keterlibatan tersebut belum dapat dianggap sebagai bukti peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak. Kesimpulan mengenai perkembangan kemampuan tersebut memerlukan pengamatan yang secara khusus menilai kemampuan anak mengenali, menirukan, dan menggunakan kosakata.

Kendala yang dihadapi guru adalah kesulitan mengatur anak menunggu giliran dan ukuran tampilan *Spinner Wheel* digital yang relatif kecil. Guru disarankan menetapkan aturan giliran yang sederhana, melibatkan anak yang sedang menunggu, dan menggunakan media berukuran lebih besar, baik berupa media fisik maupun tampilan pada layar yang lebih besar. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji aspek kemampuan bahasa Inggris yang lebih beragam dan menggunakan metode penelitian lain, misalnya yang mengukur perkembangan kemampuan anak secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Arifiyah, M. F., & Formen, A. (2026). Strategi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Menunggu Giliran (Turn-Taking) di Satuan PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(2), 1133–1142.

Busran, N. S., Surahmat, Z., Rahmaniar, Jamaliah, M., & Majid, A. R. (2025). Penerapan Permainan Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, *4*(1), 61–72. https://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/jse/issue/view/1

Etnawati. (2021). Implementasi Teori Vygotsky terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, *74*(1), 59–109.

Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, *8*(1), 17–28.

Manikowati. (2013). Analisis Kebutuhan Konten Model Multimedia Alat Bantu Guru untuk PAUD. *Jurnal Teknodik*, *17*(2), 162–176.

Mardiyah, L., Yusuf, M., & Hasis, P. K. (2025). Developing Expressive Language Skills in Early Childhood (Ages 4–5) Using a Spinning Wheel as a Learning Medium. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(1), 36–47.

Mustofa, E., & Nabil. (2022). Diskursus Pendidikan Anak Usia Dini. *Alhanin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 78–89.

Nabil. (2020). Dinamika Guru dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 51–62.

Pransiska, R. (2013). Pemanfaatan IT sebagai Media dalam Mengenalkan Bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *13*(2).

Rezki Sunardi, N., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmaniar, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, *4*(1), 49–60. https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153

Savina, E. (2021). Self-Regulation in Preschool and Early Elementary Classrooms: Why It Is Important and How to Promote It. *Early Childhood Education Journal*, *49*(3), 493–501.

Suhartining, & others. (2022). Praktik Permainan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal At-Thufuly*.

Surahmat, Z., Jamaliah, M. N., Ramaliah, N., Idrus, N. A., & K. (2025). AL-IRSYAD. *AL-IRSYAD*, *4*(2), 684–692.

Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel: Media untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *7*(2).

Uba, S. H. W. H., Arifin, I. N., & Tine, N. (2025). Strategi Penggunaan Spinning Wheel dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Kelompok B di TK Negeri Harmonis Kecamatan Tapa Kabupaten Bonebolango. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, *4*(3), 582–595.

Wahidah, & Latipah. (2020). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Stimulasinya. *Jurnal JAPRA*.

Zabieno, A. S., & others. (2025). Peran Komunikasi Verbal dan Nonverbal Guru dalam Keterlibatan Siswa Anak Usia Dini di Kelas (Studi Kasus pada PAUD Al Fina). *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2).