

SASTRA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BAGI ANAK DINI DI TK AL-QURAN (TKQ)

Nalahuddin Saleh

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

E-mail: nalahuddinsaleh@upi.edu

Asep Sopian

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

E-mail: asepsopian@upi.edu

Hikmah Maulani

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

E-mail: hikmahmaulani@upi.edu

Shofa M Khalid

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

E-mail: shofelia@upi.edu

Abstrak: Guru TKQ dan DTA yang merupakan pendidik di tingkat PAUD sekaligus fasilitator kepada siswanya dalam menyampaikan materi belum memaksimalkan media pembelajaran digital. Padahal di era sekarang ini, media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk membuat siswa semangat dalam belajarnya, apalagi di tengah pandemi Covid 19. Dampak pembelajaran yang tidak menggunakan media digital adalah kejenuhan siswa dan kurangnya semangat dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana mestinya. Literasi digital menempati peran yang sangat penting dalam permasalahan ini sebagai solusi dan antisipasi dalam menghadapi tantangan digital di era revolusi 4.0. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan peserta guru bahasa Arab TKQ dan DTA di Kota Bandung. Hasil penelitian ini menemukan bahwa literasi digital memiliki dampak dan efek langsung pada khazanah media ajar guru, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Kata kunci: Bahasa Arab, Digital, Anak Usia Dini, Digital

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memaksa pembelajaran dilakukan dari rumah. Dalam hal ini, diperlukan upaya ekstra untuk membantu guru dan siswa belajar dari rumah (BDR) agar tidak hanya memindahkan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh seperti halnya di Taman Kanak-Kanak Al-Quran (TKQ) dan Diniyyah . Takmiliyyah Tingkat Awwaliyyah (DTA). dimana siswa masih anak-anak, pembelajaran digital juga harus menyesuaikan dengan karakteristik, psikologi dan kebutuhan siswa.

Apalagi kita berada di Era 4.0 atau dikenal dengan era industri digital, semua hal tidak lepas dari proses digitalisasi. Baik itu pendidikan, ekonomi, sosial dan sebagainya, semuanya mulai terpengaruh oleh produk digital. Dalam dunia pendidikan, digitalisasi merupakan salah satu bentuk

efektifitas pengajaran. Produk digital untuk memudahkan pengajaran atau sebagai alat bantu mengajar sehingga memudahkan guru dalam mengajarkan disiplin ilmu. Jadi pendidikan anak usia dini juga terdigitalisasi, membantu pembentukan karakter anak melalui pengajaran yang menampilkan citra bermain sambil belajar. Konsep pendidikannya tetap mempertahankan *Calistung* (membaca, menulis dan berhitung) tanpa menghilangkan zona bermain anak. Di sisi lain dari maraknya era globalisasi, budaya di setiap daerah bisa dikatakan semakin tergerus, tergerus oleh lajunya zaman. Game online, *play station*, dan *in-app games* lebih disukai oleh anak-anak zaman sekarang dibandingkan dengan permainan tradisional. Dampak buruknya adalah anak menjadi kecanduan game.

Memasuki era Society 5.0, fenomena perkembangan media sosial terjadi sangat pesat. Tentunya para pelajar usia sekolah dan kuliah sudah sangat familiar dengan media sosial. Bahkan bisa dikatakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kesehariannya. Hal ini harus disikapi oleh pemerhati dan praktisi pembelajaran bahasa Arab dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis media sosial. Media pembelajaran elektronik dikategorikan menjadi media pembelajaran sinkron dan asinkron. Tentunya media sosial dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dengan kategori media pembelajaran sinkron dan asinkron.¹

Suparman menjelaskan bahwa “Empat indikator program pembelajaran yang efektif dan efisien adalah 1) mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai kemampuan atau kompetensi yang dipersyaratkan; 2) mampu memotivasi siswa untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari; 3) mampu membuat siswa mengingat (*retention*) isi atau materi pelajaran; dan 4) mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam konteks yang tepat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru bahasa Arab untuk terus berinovasi dan berkreasi khususnya dalam bidang media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan terkini yang banyak menggunakan teknologi digital dengan memanfaatkan jaringan internet yang tersedia.

Sebagaimana diketahui bahwa siswa di abad 21 sudah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat lain berpendapat bahwa mayoritas mahasiswa sekarang suka menggunakan internet melalui komputer dan handphone untuk mencari informasi. Sehingga hal ini berpengaruh terhadap partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Kajian dari Zamri mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media tradisional menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan belajar siswa. Sejalan dengan itu,² terungkap bahwa siswa akan merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa jika guru hanya menggunakan buku teks.

¹ Moch. Wahib Dariyadi, *Media Digital Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: PT Optima Intermedia, 2021), 3.

² Ariff Bin Mohamad, “Analisis Kesesuaian Pemilihan Teks bagi Genre Cerpen dan Novel Komponen Sastra dalam Pendidikan Bahasa Melayu”, (Universitas Pendidikan Sultan Idris, 2009), 1–2.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus belajar, mencari dan membaca serta terus menggali teknologi dalam pembelajaran digital khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena bahasa Arab adalah bahasa agama, maka bahasa ibadah dan umat Islam akan selalu terikat dengan bahasa Arab.³

Bahasa Arab harus diajarkan semenarik dan semenarik mungkin kepada siswa khususnya anak usia dini, karena pendidikan yang diberikan saat mereka kecil akan sangat berkesan bagi mereka saat dewasa nanti. Oleh karena itu guru dituntut untuk mempelajari berbagai metode pembelajaran khususnya pembelajaran digital yang akan sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Minimnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki guru dalam menggunakan media pembelajaran bahasa arab digital sangat dirasakan oleh guru itu sendiri, hal ini diungkapkan oleh salah seorang guru yang mengatakan bahwa mereka jarang menggunakan media pembelajaran digital saat mengajar bahasa arab.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, permasalahan dalam layanan ini berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi guru yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran digital bahasa Arab. Di satu sisi, guru diharapkan menjadi role model, panutan bagi siswanya. Dibimbing mengikuti perkembangan zaman yaitu kemajuan teknologi yang pesat, dengan melaksanakan pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan, memotivasi siswa dan mengajarkan akhlak yang baik agar siswa taat beribadah. Namun di sisi lain guru terkendala dengan penggunaan media pembelajaran digital, sehingga sangat perlu dilakukan pelatihan penggunaan pembelajaran berbasis digital.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan melihat lebih dalam melalui metode observasi dan wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua TKQ dan DTA di wilayah Kota Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan di Bandung dengan melibatkan guru TKQ dan DTA di Desa Ledeng Bandung serta orang tua dan siswa sebanyak 30 peserta dari 9 lembaga TKQ di wilayah desa Ledeng Kota Bandung Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan, wawancara, mentoring, dan pendampingan melalui guru.

Urgensi Pengenalan Literasi Digital bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Terjadi pergeseran paradigma dan perbedaan pola pembelajaran antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di dalam kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran digital yang tidak selalu harus di dalam kelas.

³ Ariff Bin Mohamad, "Analisis Kesesuaian Pemilihan Teks bagi Genre Cerpen dan Novel Komponen Sastra dalam Pendidikan Bahasa Melayu", 1–2.

Model tersebut memiliki perbedaan dalam hal gaya mengajar, teknik dan motivasi peserta didik dan guru. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kenyataannya, keadaan kehidupan masyarakat dihadapkan pada fenomena revolusi industri yang secara langsung mengubah pola kehidupan manusia di dunia. Revolusi industri merupakan perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang. Perubahan besar ini tercatat sudah tiga kali dan saat ini memasuki Era Revolusi Industri 4.0, dimana telah terjadi perubahan besar-besaran melalui kemajuan teknologi yang ditandai dengan hadirnya kecerdasan buatan dan era digital di berbagai bidang. Perubahan pada era ini berdampak pada hampir semua aspek kehidupan manusia, baik aspek ekonomi, politik, pendidikan, bahkan militer dan budaya, maupun aspek individu atau kepribadian. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga terjadi pada masa kanak-kanak.⁴

Siswa saat ini tidak lagi sesuai dengan sistem pendidikan abad ke-20. Namun dalam prakteknya, guru masih belum memahami hal ini. Sebagian besar guru belum mampu mengikuti laju modernisasi pendidikan dan sebagian siswa mampu menerima informasi dengan cepat dari berbagai sumber multimedia, sedangkan banyak guru sering memberikan informasi secara lambat dari sumber yang terbatas. Tentunya hal ini tidak akan membuat guru tertinggal dari siswanya, selama guru tersebut dapat meningkatkan kreativitas mengajarnya dengan memanfaatkan teknologi, media sosial atau media lain yang ada di dunia maya sebagai sarana pendidikan. Media dan instrumen pendidikan tentunya tidak memiliki sisi kemanusiaan, sehingga tidak dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.⁵

Perkembangan teknologi digital dewasa ini, seperti penggunaan telepon, komputer multimedia, internet dan sarana audio visual lainnya untuk pembelajaran, komunikasi yang berlangsung dalam konteks pendidikan semakin canggih. Sebagai seorang pendidik yang baik hendaknya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran peserta didik, tidak hanya mengikuti perkembangannya tetapi juga memanfaatkannya dengan baik agar perkembangan teknologi tidak terbuang sia-sia. Biasanya anak usia dini selalu tertarik dengan hal-hal baru dan teknologi merupakan sesuatu yang baru bagi anak, oleh karena itu guru harus dapat memanfaatkan teknologi untuk menarik minat belajar siswa.⁶

⁴ Eriqa Pratiwi, "Efektifitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0", *Seminar Nasional INOBALI: Inovasi Baru dalam Penelitian Sains, Teknologi dan Humaniora*, 629–630. <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/download/228/212>.

⁵ Heri Hidayat, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital", *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 10, no. 2 (2021); 98. DOI:<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>

⁶ Eem Kurniasih, "Media Digital pada Anak Usia Dini", *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, vol. 9, no. 2 (2019); 88. DOI: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>

Perkembangan tersebut berdampak pada perubahan aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dampak positif yang ditimbulkan oleh teknologi adalah membuat pendidikan menjadi lebih efisien dalam hal waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah teknologi dapat mengubah kehidupan sosial dengan sangat cepat, sehingga pendidikan harus lebih dinamis.⁷

Pendidikan Anak Usia Dini harus dipersiapkan secara terencana dan holistik agar masa emas perkembangan anak dapat terstimulasi secara maksimal, sehingga mengembangkan berbagai potensi anak. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sejak dini untuk membentuk berbagai fase perkembangan dan pertumbuhan dimana anak dirangsang dengan berbagai rangsangan pendidikan agar segala aspek perkembangannya berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang telah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Hal itu dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁸

Anak-anak lebih banyak menggunakan smartphone untuk menonton video dan permainan melalui situs youtube dan keadaan ini tidak dapat dikontrol dengan baik oleh orang tua. Anak-anak dapat mengakses aplikasi dan game YouTube dan memainkannya, seringkali tanpa bantuan orang tua. Selain itu kegiatan yang banyak dilakukan anak setelah pulang sekolah selain bermain dengan smartphone adalah menonton televisi, dan banyak anak menggunakan gadget tanpa pendampingan orang tua yang mengakibatkan tayangan atau permainan yang dimainkan anak kurang dapat memberikan pembelajaran dan kegiatan anak. sangat bergantung pada gadget.⁹

Pembelajaran Bahasa Arab dan Media Digital

Terjadinya pandemi Covid-19 di Indonesia membawa kehidupan menuju kenormalan baru atau dikenal dengan New Normal yaitu dengan melakukan 5M, mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak, menghindari kerumunan dan membatasi mobilitas. Untuk mencegah penyebaran penularan Covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat

⁷ I Wayan Utama, W. Astuti, dan N. Anis, "E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3 (Desember, 2021); 449. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>.

⁸ Tarcisia Sri Suwanti, Siti Lestari, dan Muhammad Wahyu Widiyanto, "Pembelajaran Literasi Digital PAUD melalui Pelatihan Tutor Paud di Pos PAUD Dahlia Kelurahan Palebon Kecamatan Pedurungan", *IJOCS: Indonesian Journal of Community Services*, vol. 2, no. 2 (2020); 118. <https://doi.org/10.30659/ijocs.2.2.118-125>.

⁹ Luthfatun Nisa', "Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini", *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1 (Januari-Juni, 2020); 2. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>.

Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang penetapan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran Covid-19 yang berisi tentang pedoman belajar di rumah. Solusi agar edukasi dan upaya menghambat laju pertumbuhan Covid-19 terus dilaksanakan, pemerintah menerapkan sistem WFH (Work from Home), salah satunya dengan belajar dari rumah (BDR). Pendidikan Taman Kanak-Kanak ikut merasakan dampak dari pandemi ini yaitu dengan beralih sistem pembelajaran menggunakan metode belajar dari rumah.¹⁰

Berkaitan dengan pembelajaran berbasis media digital di masa pandemi COVID-19, kerjasama antara pendidik dan orang tua sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dilakukan di lingkungan rumah masing-masing anak. Hal inilah yang kemudian menuntut orang tua untuk lebih optimal dan mendampingi anaknya dalam belajar dengan bekal teknologi media digital bagi anaknya. Selain itu beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran pada anak usia dini memang membawa manfaat, namun banyak juga permasalahan yang muncul selain kelebihan tersebut.¹¹

Agar penggunaan teknologi tidak memberikan dampak negatif bagi anak, maka perlu adanya penyaringan konten yang dapat diakses oleh anak melalui teknologi dengan bimbingan orang tua. Jika diarahkan dengan baik, maka pemanfaatan teknologi oleh anak dapat membawa manfaat bagi perkembangan kognitif, perkembangan karakter, dan perkembangan sosial anak. Mengingat perkembangan yang terjadi pada usia prasekolah merupakan fase perkembangan yang banyak menangkap hasil dari apa yang dilihat dan diamati oleh anak. Usia prasekolah adalah usia ketika anak merekam dan menyerap segala sesuatu yang mereka lihat, dengar dan alami. Usia prasekolah merupakan masa emas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pembentukan konsep baru banyak dialami oleh anak pada usia tersebut.¹²

Pemanfaatan teknologi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa. Kemajuan ini harus disikapi secara bijak dan efektif agar dapat memberikan manfaat bagi seluruh pengguna. Perkembangan teknologi tidak hanya terfokus pada teknologi yang merajalela, namun juga sudah berbagai perangkat mobile atau gadget. Kini, interaksi manusia dengan televisi semakin tertinggal dibandingkan interaksi dengan ponsel.¹³

¹⁰ Desi Nur Safitri, dan Elise Muryanti, "Analisis Pengenalan Literasi Digital bagi Anak Usia Dini pada Masa New Normal", *JCE: Journal of Childhood Education*, vol. 5, no. 2 (2021); 304. DOI: <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>

¹¹ Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, dan Suthoni Sulthoni, "Penggunaan Game Edukasi Digital sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini", *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 6, no. 1 (2019);40. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.

¹² Fitri Maiziani, dan Winanda Amilia, "Pemanfaatan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Digital Native dalam Rangka Pemerolehan Bahasa Inggris", *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2 (2020); 2. DOI: <https://doi.org/10.24036/et.v8i2.110997>

¹³ Luluk Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1 (2022); 31. DOI: [10.31004/obsesi.v6i1.1170](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170)

Pengenalan Literasi Digital yang dimaksud adalah kemampuan literasi digital guru kemudian dikenalkan kepada anak usia dini yang terdiri dari empat keterampilan yaitu *Internet Searching* (Pencarian di Internet), *Hypertextual Navigation* (Navigasi Hipertekstual), *Content Evaluation* (Evaluasi Konten Informasi), *Knowledge Compilation* (Majelis Pengetahuan).¹⁴

Game edukasi digital adalah pembelajaran yang terjadi dengan bantuan game digital. Dengan demikian, belajar dan mengajar sangat erat kaitannya dengan penggunaan permainan. Ada dua pandangan tentang game edukasi digital ini, yaitu pandangan pertama dari pembelajar untuk mempertimbangkan bagaimana seseorang dapat belajar dari permainan dan pandangan kedua dari guru tentang cara mengajar menggunakan permainan.

Penggunaan Keyboard Arab



Gambar 1. Keyboard Android Bahasa Arab

Pemanfaatan digital oleh anak merupakan peluang untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, salah satunya pengenalan huruf hijaiyah dan penulisan huruf arab, kata, dan kalimat.

Hijaiyah berbasis digital ini bisa dilakukan dengan mengenalkan keyboard arab di ponsel atau laptop. Anak-anak cenderung dilatih untuk terbiasa melihat dan menghafal secara tidak langsung tentang bentuk tulisan, serta ciri-cirinya.

Langkah-langkah untuk mengatur keyboard Arab:

1. Langkah pertama setting keyboard Arab Android adalah masuk ke menu Setting Android.
2. Pilih personalisasi lalu di bagian bawah personal, masuk ke *Language & Input* pad.
3. Nanti akan muncul di bagian bawah *Keyboard & Input Methods*, lalu masuk ke menu Android Keyboard.
4. Jika sudah, maka cara setting *keyboard android arabic* selanjutnya adalah masuk ke menu *Input Languages* hingga muncul tampilan baru.

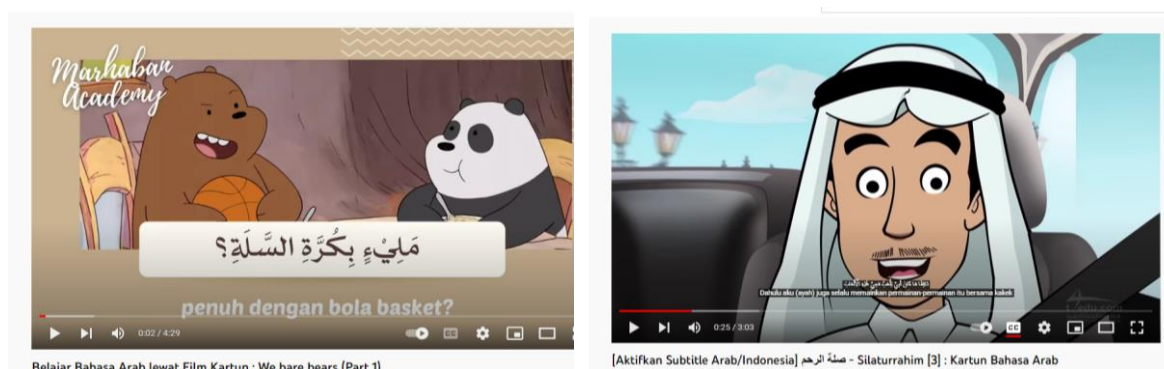
¹⁴ Agung Prayoga, dan Elise Muryanti, "Peran Guru dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo", *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2 (Oktober, 2021); 85. DOI: [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).7538](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).7538)

5. Akan muncul menu *Use System Language* dimana secara default, menu tersebut dicentang yang artinya On. Pada tahap ini, klik menu yang dicentang (*Un-Check*).
6. Selanjutnya, centang di bagian bawah menu *Active Input Methods*, cari dan centang bahasa Arab.

Penggunaan media Youtube untuk Amalan Bahasa Arab

Media digital lain yang digunakan di area TKQ adalah Youtube . Salah satu alasan penggunaan platform ini adalah karena Youtube sangat digandrungi oleh anak-anak untuk menonton serial kartun. Apalagi saat memposting di masa pandemi Covid19, tak terkecuali internet dalam hal ini, platform YouTube lebih sering digunakan oleh anak-anak. Penggunaannya yang mudah dan akses yang mudah adalah alasan mengapa Youtube sangat populer di kalangan anak-anak.

Dengan memanfaatkan situasi ini, guru dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih interaktif dan inovatif, mengingat kemudahan yang dijelaskan di atas. Konten yang digunakan meliputi pengenalan percakapan sederhana dalam bahasa Arab yang disajikan melalui serial kartun. Sifat anak yang cenderung meniru dianggap lebih mudah dipelajari dengan meniru apa yang dikatakan oleh kartun animasi di layar. Animasi lucu berbentuk kartun juga dinilai mampu membujuk anak-anak untuk mau menonton.



Gambar 2. Video Pembelajaran berbasis *YouTube*

Konten lainnya berupa tembang atau tembang berbahasa arab yang disajikan dengan karikatur anak-anak dengan tembang atau musik yang ceria. Ini persuasif bagi anak-anak untuk bergerak dan mengulangi apa yang mereka lihat dan dengar. Kegiatan ini memfasilitasi materi pembelajaran bahasa Arab sederhana untuk anak-anak.

Konten lainnya adalah pengenalan kosa kata dengan iringan animatif gambar kata yang dimaksud. Anak yang cenderung melihat dan meniru akan lebih mudah mengingatnya. Penggunaan platform ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga bahasa Arab tidak dianggap

sebagai bahasa asing yang sulit dan konvensional yang dapat diajarkan dan mudah dipelajari sejak usia dini.

Penggunaan media Quizizz untuk Evaluasi

Quizizz adalah platform keterlibatan siswa yang memungkinkan guru melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 opsi jawaban termasuk jawaban yang benar dan gambar dapat ditambahkan ke latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dilakukan pada saat pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dibuat soal-soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa selama tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Hal ini tentunya memudahkan guru dalam memberikan tugas seperti latihan atau ulangan kepada siswa sambil terus memantau secara online dan menghindari siswa mencontek.

Berikut cara menggunakan Quizizz yang dikutip dari halaman Brittany Washburn: Buka halaman www.quizizz.com, lalu klik “*Get Started*.” Jika Anda ingin menggunakan kuis yang ada, Anda dapat menggunakan kotak “*Search for Quizzes*” dan browsing. Setelah memilih kuis, lompat ke langkah 8. Namun, jika ingin membuat kuis sendiri, pilih panel “Buat”, lalu panel “Daftar”, dilanjutkan dengan mengisi formulir yang tersedia. Masukkan nama kuis dan gambar sesuai dengan kebutuhan Anda. Melalui Quizizz, Anda dapat memilih sendiri bahasa yang digunakan dan pengaturan privasi yang dapat dibuat publik atau pribadi. pertanyaan, jawaban, Anda dapat mengklik ikon “Salah” untuk pertanyaan yang salah, serta “Benar” untuk jawaban yang benar Pilih “+ Pertanyaan Baru” dan ulangi langkah 4.

Ulangi sampai semua pertanyaan telah dibuat Tekan “Selesai” yang mana terletak di sudut kanan atas Pilih rentang kelas, mata pelajaran, dan topik yang sesuai. Untuk memudahkan pencarian, Anda juga dapat menambahkan tag. Anda dapat memilih “*Play Live*” atau “Homework” dan memilih atribut yang diinginkan. Untuk siswa, Anda dapat langsung mengunjungi <http://www.quizizz.com/join> dan mengetikkan kode yang ditentukan untuk berpartisipasi dalam kuis langsung atau menyelesaikan pekerjaan rumah. Sebelumnya, siswa juga akan diminta memasukkan nama untuk diidentifikasi. Setelah siswa selesai mengerjakan, refresh halaman Anda, dan hasil kuis yang telah dikerjakan akan muncul.

Kesimpulan

Literasi digital merupakan hal yang tidak bisa diabaikan atau bahkan dianggap tabu di era revolusi industri saat ini. Kondisi pembelajaran yang menuntut inovasi dan relevan dengan zaman, mendorong para guru dan orang tua untuk mau membuka mata terhadap kegiatan digitalisasi,

khususnya dalam hal pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini. guru dituntut untuk terus belajar, mencari dan membaca serta terus menggali teknologi dalam pembelajaran digital khususnya dalam pembelajaran bahasa arab. Karena bahasa Arab adalah bahasa Agama maka bahasa Ibadah dan umat Islam akan selalu terikat dengan bahasa Arab.

Bahasa Arab harus diajarkan dengan semenarik dan semenarik mungkin kepada siswa khususnya anak usia dini, karena pendidikan yang diberikan semasa kecil akan sangat berkesan baginya kelak ketika dewasa nanti. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mempelajari berbagai metode pembelajaran, khususnya pembelajaran digital yang akan sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengantisipasi hal tersebut, platform digital dapat dengan mudah diakses oleh guru, orang tua, dan siswa.

Referensi

- Asmawati, Luluk. "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1 (2022). DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1170
- Dariyadi, Moch. Wahib. *Media Digital Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: PT Optima Intermedia, 2021.
- Hidayat, Heri., dkk. "Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital". *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 10, no. 2 (2021). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>
- Kurniasih, Eem. "Media Digital pada Anak Usia Dini". *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, vol. 9, no. 2 (2019). DOI: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>
- Maiziani, Fitri dan Amilia, W. "Pemanfaatan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Digital Native dalam Rangka Pemerolehan Bahasa Inggris". *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2 (2020). DOI: <https://doi.org/10.24036/et.v8i2.110997>
- Mohamad, Ariff Bin. "Analisis Kesesuaian Pemilihan Teks bagi Genre Cerpen dan Novel Komponen Sastra dalam Pendidikan Bahasa Melayu". Universitas Pendidikan Sultan Idris, 2009.
- Nisa', Luthfatun. "Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1 (Januari-Juni, 2020). <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>.
- Pratiwi, Eriqa. "Efektifitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0", *Seminar Nasional INOBALI: Inovasi Baru dalam Penelitian Sains, Teknologi dan Humaniora*. <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/download/228/212>.
- Prayoga, Agung dan Muryanti, Elise. "Peran Guru dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo". *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2 (Oktober, 2021). DOI: [https://doi.org/10.25299/ge:jpiud.2021.vol4\(2\).7538](https://doi.org/10.25299/ge:jpiud.2021.vol4(2).7538)
- Safitri, Desi Nur dan Muryanti, E. "Analisis Pengenalan Literasi Digital bagi Anak Usia Dini pada Masa New Normal". *JCE: Journal of Childhood Education*, vol. 5, no. 2 (2021). DOI: <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>

- Setiawan, A., Praherdhiono, H., dan Sulthoni, S. "Penggunaan Game Edukasi Digital sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini". *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 6, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Sutama, I Wayan., Astuti, W., dan Anis, N. "E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3 (Desember, 2021). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>.
- Suwarti, Tarcisia Sri., Lestari, S. dan Widiyanto, M.H. "Pembelajaran Literasi Digital PAUD melalui Pelatihan Tutor Paud di Pos PAUD Dahlia Kelurahan Palebon Kecamatan Pedurungan". *IJOCS: Indonesian Journal of Sommmunity Services*, vol. 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30659/ijocs.2.2.118-125>.