

## **Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak Usia Dini**

Rizka Aisyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bojonegoro, Indonesia

Email: [rizkaaisyah77@gmail.com](mailto:rizkaaisyah77@gmail.com)

### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Arab sangat penting untuk menanamkan dasar keagamaan, memperkuat pemahaman Al-Qur'an, dan meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa. Masa emas ini memudahkan anak menyerap kosakata baru dan membangun fondasi karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam sejak dini. Peran teknologi digital di abad 21 sebagai akselerator transformasi pendidikan, mengubah metode konvensional menjadi interaktif, fleksibel, dan terpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review*. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 16 artikel dari jurnal Nasional dan jurnal Internasional dengan kurun waktu 2014-2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lima jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini antara lain video interaktif, game edukatif digital, Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR), e-book interaktif, serta platform edukasi. Media digital meningkatkan motivasi, fleksibilitas belajar, dan interaktivitas, yang membantu anak belajar sesuai tingkat perkembangan anak usia dini. Penggunaan media digital di PAUD juga menghadapi tantangan, seperti perlunya bimbingan intensif dari guru atau orang tua untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Bahasa Arab, Pembelajaran, Studi literatur, Teknologi Digital.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini (*golden age*) sangat penting untuk menanamkan dasar keagamaan, meningkatkan kognitif, serta memperkaya kemampuan multibahasa. Bahasa Arab dapat memfasilitasi pemahaman Al-Qur'an dan ibadah, sementara metode bermain/bernyanyi efektif mengasah fleksibilitas mental, daya ingat, dan fokus anak sejak dini. bertujuan untuk menciptakan siswa yang berbahasa Arab dengan baik serta memiliki nilai-nilai moral dan etika yang kokoh, mempromosikan keberagaman, dan dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Muhammad Zaidar, "Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pengembangan Karakter Anak Di Era Modern: Kajian

Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an, doa-doa, dan ibadah, sehingga pengenalan sejak dini dapat membantu anak memahami dan melafalkan bacaan keagamaan dengan baik<sup>2</sup>. Lebih lanjut Umam & Budiyaniti menambahkan bahwa terdapat empat kemampuan dasar keterampilan berbahasa Arab yang dipelajari yaitu kemampuan menyimak (maharah al-istima'), kemampuan berbicara (maharah al-kalam), kemampuan membaca (maharah al-qiraah), dan kemampuan menulis (maharah al-kitabah)<sup>3</sup>.

Dalam konteks pengajaran, guru yang hadir di era digital harus dapat mengikuti ritme dan irama yang berkembang di masa ini, seorang pendidik tidak boleh statis dengan statusnya yang dulu, sehingga guru dapat mengikuti perkembangan secara dinamis serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sebagai salah satu media dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pengajar<sup>4</sup>. Dengan adanya media pembelajaran digital dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran berbasis digital pada anak. Media pembelajaran digital diartikan oleh Alifah sebagai alat yang menjadi perantara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer ilmu guna menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif<sup>5</sup>.

Media digital merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, seperti internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti contoh pada masa pandemik digunakan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran digital seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form* dan aplikasi daring lainnya<sup>6</sup>.

Lebih lanjut Jumiati, Rahakabauw, & Budiarti menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran digital untuk anak usia dini ini diharapkan dapat membantu anak dalam belajar dan memahami segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya<sup>7</sup>. Pemanfaatan

---

Konseptual," *Islamic Insights Journal* 5, no. 1 (2023): 42–55, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21776/ub.ijj.2023.05.1.5>.

<sup>2</sup> Rizky Auliani et al., "Pentingnya Pembelajaran Bahasa Arab Sejak Dini Untuk Membentuk Dasar Keagamaan Anak," *Journal Genta Mulia* 16, no. 1 (2024): 150–58, <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1418>.

<sup>3</sup> Umam & Budiyaniti (2020)

<sup>4</sup> Nur Afif, "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital," *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 117–29, <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>.

<sup>5</sup> Alifah et al., (2023)

<sup>6</sup> Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 84–95, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.

<sup>7</sup> Jumiati, Rahakabauw, & Budiarti, (2022)

media pembelajaran di PAUD juga memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, membangkitkan motivasi belajar, menyajikan informasi secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan secara konsisten, menyajikan pesan atau informasi belajar serempak bagi seluruh anak, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta dapat mengontrol arah dan kecepatan belajar anak<sup>8</sup>.

Penelitian terdahulu terkait pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini dilakukan oleh Durtam dengan mengimplementasikan model pembelajaran bahasa Arab anak usia dini sebagai upaya meningkatkan penguasaan mufradat berbasis tema pada anak usia dini<sup>9</sup>. Pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini menggunakan pendekatan Fun-Based Learning dilakukan oleh Aprilia, Hafiza, & Sholihah yang meliputi metode bernyanyi, bermain, hafalan, dan menulis untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif<sup>10</sup>. Beberapa media pembelajaran digital yang diterapkan untuk pembelajaran bahasa Arab seperti Wordwall, iSpring, dan Canva Edu dapat mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara lebih seimbang dan menyenangkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah<sup>11</sup>.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjelaskan terkait metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Penelitian yang membahas terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab masih dilakukan pada pembelajaran di tingkat SD/MI, sehingga perlu adanya penelitian terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini.

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rujukan kepada guru PAUD terkait berbagai macam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk bahasa Arab.

---

<sup>8</sup> Eem Kurniasih, "Media Digital Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Kreatif* 9, no. 2 (2019): 87–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>.

<sup>9</sup> Durtam (2022)

<sup>10</sup> Aprilia, Hafiza, & Sholihah, (2024)

<sup>11</sup> Istikhomah et al., "Kajian Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah," *INCARE: International Journal of Educational Resources* 6, no. 4 (2025): 383–403, <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v6i4.1287>.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Kitchenham mendefinisikan *Systematic Literature Review (SLR)* sebagai proses mengidentifikasi, menilai dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk menyediakan jawaban untuk pertanyaan penelitian secara spesifik<sup>12</sup>. Pada penelitian pendidikan, peneliti biasanya mementingkan kajian pustaka yang diambil dari artikel pada jurnal, sebagai tambahan peneliti juga membutuhkan informasi lain yang diambil dari makalah konferensi, buku, dan dokumen pemerintah.

Menurut Creswell mengemukakan bahwa terdapat lima tahapan melakukan kajian pustaka antara lain sebagai berikut: (1)Mengidentifikasi istilah-istilah kunci (*identify key terms*); (2)Menentukan tempat literatur (*locate literature*) sesuai dengan topik yang telah ditemukan di sebuah basis data ataupun internet; (3)Mengevaluasi dan memilih literatur secara kritis untuk dikaji (*critically evaluate and select the literature*); (4)Menyusun literatur yang telah dipilih; (5)Menulis kajian pustaka (*write a literature review*)<sup>13</sup>.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mendokumentasikan semua penelitian terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Peneliti melakukan analisis data pada artikel dan memberikan simpulan. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka peneliti mencari artikel dengan kata kunci media pembelajaran digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini, lalu artikel dipilih dan dievaluasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, kemudian data yang telah dikumpulkan dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 16 artikel. Keenam belas artikel berasal dari Jurnal Nasional dan Jurnal Internasional yang diterbitkan dalam kurun waktu 2014 – 2026.

## TEORI DAN HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran digital untuk anak usia dini (PAUD) dalam bahasa Arab bercirikan visual yang menarik (berwarna-warni), interaktif, berbasis permainan (gamifikasi), dan memiliki audio jernih untuk pelafalan kosa kata. Media ini dirancang sederhana, aman, fleksibel, serta memadukan video, gambar, dan animasi untuk menstimulasi kognitif dan minat bahasa anak. Ciri-ciri media pembelajaran digital bahasa Arab untuk anak usia dini yaitu

---

<sup>12</sup> Kitchenham et al., (2009)

<sup>13</sup> Widiarsa, "Kajian Pustaka (Literature Review) Sebagai Layanan Intim Pustakawan Berdasarkan Kepakaran Dan Minar Pemustaka," *Media Informasi* 28, no. 1 (2019): 111–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>.

interaktif dan berbasis permainan (gamifikasi), visual menarik dan animasi, memiliki kualitas audio yang jernih, sederhana dan sesuai perkembangan anak, mendukung konteks "belajar sambil bermain", aman dan edukatif, serta fleksibel.

Berikut jenis-jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini antara lain:

1. Video Interaktif

Video interaktif merupakan media pembelajaran atau konten digital yang menggabungkan elemen multimedia (teks, audio, video, animasi) dengan fitur interaktif, memungkinkan pengguna terlibat aktif, berinteraksi langsung (klik, kuis, survei), dan merespons konten, bukan sekadar menonton secara pasif. Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini sangat efektif menggunakan video interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman kosakata dasar melalui visual berwarna-warni, lagu, dan animasi menarik.

Menurut Sari menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan video animasi. Konten video animasi berisi beberapa materi tentang bahasa Arab antara lain pengenalan huruf hijaiyah, kosakata Arab serta cara membaca, materi pengenalan menggunakan bahasa Arab, serta tentang membaca surat pendek beserta terjemahannya, tutorial menulis huruf hijaiyah kaligrafi<sup>14</sup>. Video interaktif menggunakan software Macromedia Flash untuk mendukung pemerolehan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini. Materi yang diberikan kosakata bahasa Arab dalam bentuk objek-objek di sekitar sekolah dengan tema peralatan sekolah. Isi dari video interaktif tersebut dapat berupa pengenalan nama benda, kegiatan bernyanyi, serta kuis<sup>15</sup>.

Istikhomah et al menambahkan bahwa media video interaktif dengan aplikasi inshot dapat mengenalkan kosakata bahasa Arab mudah dan aman untuk anak, selain itu media video pembelajaran ini juga bisa membantu anak dalam aspek perkembangan bahasa Arab pada anak usia dini<sup>16</sup>. Selain itu YouTube juga memiliki dampak yang relevan terhadap pemerolehan bahasa Arab. Pemanfaatan media YouTube dapat menjadi inspirasi untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih menarik dan

---

<sup>14</sup> Sari et al., (2021)

<sup>15</sup> Nurlaila et al., "Animated Video Development Using Macromedia Flash for Arabic Vocabulary Recognition in Early Childhood Education," *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)* 4, no. 1 (2025): 82–97, <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i1.14967>.

<sup>16</sup> Istikhomah et al., (2025)

sesuai dengan karakteristik perkembangan anak<sup>17</sup>.

## 2. Game Edukatif Digital

Game edukatif digital merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif menggunakan teknologi komputer/elektronik yang dirancang khusus untuk memadukan hiburan dengan materi pendidikan. Pembelajaran bahasa Arab untuk anak TK melalui game edukasi digital efektif meningkatkan motivasi dan kosakata melalui pendekatan joyful learning. Aplikasi interaktif, permainan kuis, dan animasi visual/suara membantu anak mengenal huruf hijaiyah, profesi, angka, dan benda sekitar dalam bahasa Arab secara menyenangkan.

Terdapat berbagai jenis ragam permainan edukatif berbasis digital yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satunya yaitu aplikasi pembuat kuis seperti quizizz dan quizwhizzer. Kedua aplikasi tersebut sangat cocok digunakan dalam permainan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan<sup>18</sup>. Game edukatif lainnya seperti Marbel Bahasa Arab, Memrise, dan YouTube Kids, yang mendukung pemerolehan kosakata, latihan mendengarkan, dan partisipasi verbal sekaligus mendorong pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan<sup>19</sup>. Game edukatif digital dapat dibuat menggunakan *software* Adobe Flash Player dan Actionscript sehingga memunculkan dengan animasi dan tampilan yang menarik<sup>20</sup>.

## 3. Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR)

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memproyeksikan benda maya berbentuk dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time. Virtual Reality (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan simulasi komputer 3D yang imersif, menciptakan pengalaman seolah-olah berada langsung di dalam dunia maya tersebut

Penggunaan AR & VR untuk bahasa Arab TK mengubah pembelajaran menjadi interaktif melalui visualisasi 3D, animasi, dan suara, membuat kosakata lebih mudah diingat. AR memunculkan objek virtual (hewan/benda) di dunia nyata, sementara VR

---

<sup>17</sup> Misbahuddin and Agung Setiyawan, "YouTube Media on Arabic Language Acquisition Early Childhood 4 Years Old," *Asalibuna* 7, no. 2 (2023): 49–59, <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v7i02.2393>.

<sup>18</sup> Febriana Mutiara Bintang, Viona Fira Dilla, and Tri Pujiati, "Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital," *Arabia Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 15, no. 2 (2023): 232, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v15i2.23950>.

<sup>19</sup> Fadlan Masykura Setiadi and Khairunnisa, "The Utilization of Gadgets in Arabic Language Learning for Early Childhood through a Fun-Based Learning Approach," *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2025): 100–117, <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/seulanga.v6i2.6653>.

<sup>20</sup> Salsabila Ayuni Kaffah et al., "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah Dalam Tiga Bahasa Untuk Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2020): 94–102, <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.542>.

menciptakan simulasi lingkungan imersif, meningkatkan motivasi dan retensi informasi anak secara signifikan.

Pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dapat merasakan pengalaman imersif yang luar biasa, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan bahasa Arab secara langsung dan mendalam, yang pada gilirannya dapat mempercepat pemahaman mereka terhadap kosa kata, tata bahasa, dan percakapan sehari-hari yang lebih kompleks<sup>21</sup>. Sedangkan pada pembelajaran menggunakan Augmented Reality (AR) dibuat melalui Assembler.edu dengan konten pembelajaran untuk pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata Arab dasar<sup>22</sup>. Anak-anak dapat melihat gambar 3D dengan menggunakan *flash card* berbasis teknologi *Augmented Reality*. Terdiri dari 28 *flash card* yang mewakili setiap huruf alfabet Arab dan menghadirkan gambar benda yang tampak nyata<sup>23</sup>.

#### 4. E-Book Interaktif

E-book interaktif adalah buku digital yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta memungkinkan interaksi dua arah antara pembaca dan kontennya. Berbeda dengan e-book konvensional, format ini memungkinkan pengguna mengklik, menggeser, atau merespons elemen di dalamnya, menciptakan pengalaman belajar yang aktif, dinamis, dan menarik. Penggunaan e-book interaktif untuk bahasa Arab TK sangat efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui konten visual, audio, dan simulasi yang menarik.

Penggunaan e-book efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan e-book interaktif tersebut menyertakan efek suara dan narasi audio yang terkait dengan kata-kata yang muncul dalam cerita. Hal ini juga dapat disebabkan oleh fakta bahwa cerita tersebut menyertakan sejumlah besar pasangan kata berima, pelatihan dalam memisahkan dan menganalisis kata, identifikasi bunyi pembuka dan penutup, permainan menggabungkan suku kata dan penghilangan suku

---

<sup>21</sup> Azisi, Dwi Juli Priyono, and Nurfaiza, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Immersive Dan Virtual," *Bara Aji: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 2, no. 2 (2025): 1–16, <https://doi.org/10.58790/ba.v2i02.600>.

<sup>22</sup> Andi Asmaul Husna, Fildzah Rostlank, and Marhamah Nurmurtazimah, "Implementasi Assembler.Edu Sebagai Media Augmented Reality Dalam Pengenalan Huruf Dan Kosa Kata Bahasa Arab," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 3 (2026): 16357–58, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4441>.

<sup>23</sup> Wan Ab Aziz Wan Daud et al., "ARabic-Kafa: Design and Development of Educational Material for Arabic Vocabulary with Augmented Reality Technology," *Journal of Language and Linguistic Studies* 17, no. 4 (2021): 1760–72, <https://doi.org/10.52462/jlls.128>.

kata dan fonem<sup>24</sup>.

E-book interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab. E-book ini dirancang dengan visual yang berwarna-warni dan menarik, termasuk teks, video, dan gambar. Terdapat fitur interaktif seperti kuis, ruang diskusi, dan bagian tanya jawab juga disertakan untuk meningkatkan pemahaman, membuat pengalaman belajar lebih dinamis, dan meningkatkan keterlibatan anak<sup>25</sup>.

Pembelajaran bahasa Arab menggunakan media e-book juga dapat berisi cerita yang mana menggunakan bahasa Arab. Anak-anak yang membaca e-book yang dilengkapi dengan kamus dengan penyajian kata target yang dinamis dan pengucapan kata yang berulang menunjukkan peningkatan dalam pemahaman makna kata target dan kemampuan menceritakan kembali cerita. Melalui media e-book ini terbukti dapat meningkatkan kosa kata bahasa Arab pada anak usia dini<sup>26</sup>.

##### 5. Platform Edukasi

Platform edukasi adalah sistem atau aplikasi digital yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara daring, memungkinkan akses materi, interaksi, dan evaluasi hasil belajar kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini melalui platform edukasi sangat efektif menggunakan pendekatan game-based learning dan media interaktif untuk mengenalkan mufradat (kosakata) dasar, warna, angka, dan anggota tubuh.

Menurut Ali merekomendasikan beberapa platform edukasi untuk pembelajaran bahasa Arab anak usia dini yaitu (1) IcanDO merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Arab interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini (PAUD); (2) Abjadiyat merupakan aplikasi yang menawarkan perpustakaan konten interaktif, lagu, dan video, dirancang oleh ahli untuk menyelaraskan dengan kurikulum pendidikan, membuat belajar bahasa Arab menjadi menyenangkan; (3) AlifBee merupakan aplikasi yang menyajikan pembelajaran bahasa Arab dari tingkat pemula dengan pendekatan gamifikasi; (4) Learning Arabic for Kids merupakan aplikasi di Google Play yang fokus pada pengenalan bahasa Arab dasar melalui visual yang menarik, cocok untuk pemula

---

<sup>24</sup> Zuhaira Najjar and Aneese Jarjoura, "The E-Book In The Service Of 'Emerging Literacy' Among Arabic-Speaking Preschool Children," *ICICTE 2014 Proceedings*, 2014, 323–34.

<sup>25</sup> Indaha Nur Wahyuni et al., "Development of an Interactive E-Book Based on the ARCS Model to Improve Students' Arabic Writing Skills," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 17, no. 1 (2025): 255–75, <https://doi.org/10.24042/zc99y484>.

<sup>26</sup> Ofra Korat et al., "What Contributes to Word Learning and Story Retelling of Arabic-Speaking Children? Investigation of an E-Book Reading Intervention," *Literacy Research and Instruction* 61, no. 2 (2021): 158–76, <https://doi.org/10.1080/19388071.2021.1921891>.

anak usia dini; (5) Duolingo merupakan aplikasi dengan pendekatan gamifikasi (XP, streak) cukup efektif untuk mengenalkan bahasa Arab dasar secara konsisten dan menyenangkan bagi anak-anak<sup>27</sup>.

Aplikasi Secil (Belajar Bahasa Arab dan Suara) oleh Solite Kids dengan desain khusus dengan tampilan karakter animasi yang lucu dengan materi dasar bahasa Arab seperti angka-angka, warna-warna, benda-benda dan lain sebagainya<sup>28</sup>. Aji Pamungkas, Dharmawan, & Yusup menambahkan aplikasi bahasa Arab Marbel Belajar Hijaiyah Educa Studio dengan animasi menarik, fitur pengelompokan kata dan frasa juga dapat menstimulasi bahasa Arab untuk anak-anak<sup>29</sup>.

## KESIMPULAN

Teknologi digital berperan krusial dalam transformasi pendidikan modern, mengubah metode konvensional menjadi pembelajaran berbasis media digital. Media pembelajaran digital untuk bahasa Arab anak usia dini (PAUD) yang efektif berfokus pada pendekatan bermain sambil belajar, visual menarik, dan interaktif. Media pembelajaran digital sangat efektif mempermudah anak usia dini belajar bahasa Arab dengan mengubah materi abstrak menjadi konkret, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini antara lain video interaktif, game edukatif digital, Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR), e-book interaktif, serta platform edukasi. Melalui penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat menstimulasi kemampuan bahasa Arab pada anak usia dini seperti kemampuan menyimak (istima'), berbicara (kalam), pengenalan huruf hijaiyah, penguasaan kosakata (mufradat), serta keterampilan menulis dasar (kitabah). Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran melalui metode yang lebih inovatif. Guru juga diharapkan mampu menyajikan materi secara visual dan audio yang lebih jelas, memudahkan pemahaman konsep abstrak, serta menghemat waktu dalam persiapan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Nur. "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital." *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 117–29. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>.
- Aji Pamungkas, Brian, Alexander Dharmawan, and Yusup. "Pengembangan Aplikasi Edukasi Android Huruf Hijaiyah Dengan Kecerdasan Buatan Untuk Anak." *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi* 13, no. 4 (2024): 1449–63.

---

<sup>27</sup> Ali (2025)

<sup>28</sup> Manoppo, Laubaha, & Basarata, 2022)

<sup>29</sup> Aji Pamungkas, Dharmawan, & Yusup, (2024)

<https://doi.org/https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i4.4122>.

- Ali, Jauhar. “Pembelajaran Bahasa Arab ‘Asyik Dan Menyenangkan.’” Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2025. <https://pba-ftik.uingusdur.ac.id/info/artikel/pembelajaran-bahasa-arab-asyik-dan-menyenangkan>.
- Alifah, Hasna Nur, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, and Erik Aditia Ismaya. “Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1, no. 3 (2023): 103–15. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>.
- Aprilia, Nurul Fitria, Hanifa Hafiza, and Malikatus Sholihah. “Metode Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Fun-Based Learning.” *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/alzam.v4i2.930>.
- Auliani, Rizky, Dinil Arifah Nasution, Rhea Aquilla Fawas, and Hilda Zahra Lubis. “Pentingnya Pembelajaran Bahasa Arab Sejak Dini Untuk Membentuk Dasar Keagamaan Anak.” *Journal Genta Mulia* 16, no. 1 (2024): 150–58. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1418>.
- Azisi, Dwi Juli Priyono, and Nurfaiza. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Immersive Dan Virtual.” *Bara Aji: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 2, no. 2 (2025): 1–16. <https://doi.org/10.58790/ba.v2i02.600>.
- Bintang, Febriana Mutiara, Viona Fira Dilla, and Tri Pujiati. “Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital.” *Arabia Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 15, no. 2 (2023): 232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v15i2.23950>.
- Daud, Wan Ab Aziz Wan, Mohammad Taufiq Ghani, Ahmad Abdul Rahman, Mohd Akashah Bin Mohamad Yusof, and Ahmad Zaki Amiruddin. “ARabic-Kafa: Design and Development of Educational Material for Arabic Vocabulary with Augmented Reality Technology.” *Journal of Language and Linguistic Studies* 17, no. 4 (2021): 1760–72. <https://doi.org/10.52462/jlls.128>.
- Durtam. “Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Berbasis Tema Pada Anak Usia Dini.” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 98–114. <https://doi.org/10.24235/awлады.v8i1.9773>.
- Eem Kurniasih. “Media Digital Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Kreatif* 9, no. 2 (2019): 87–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>.
- Husna, Andi Asmaul, Fildzah Rostlank, and Marhamah Nurmurtazimah. “Implementasi

- Assembler.Edu Sebagai Media Augmented Reality Dalam Pengenalan Huruf Dan Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 3 (2026): 16357–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4441>.
- Istikhomah, Madu Madonna Uli Hasibuan, Alpina Islaminur, Mugni Fitri Kamal, and Iis Susiawati. “Kajian Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah.” *INCARE: International Journal of Educational Resources* 6, no. 4 (2025): 383–403. <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v6i4.1287>.
- Jumiati, Halifa Rahakabauw, and Erna Budiarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini.” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 6 (2022): 1757–60. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>.
- Kaffah, Salsabila Ayuni, Rahmi Nurul Arafah, Meirynda Lastika Rahimsyah, Azmi Nurfauziah Hayati, Agung Bia Alpiansah, Dzikri Ziaul Haq Iskandar, Gilang Jeszy Isada, and Ricky Firmansyah. “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah Dalam Tiga Bahasa Untuk Anak Usia Dini.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2020): 94–102. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.542>.
- Kitchenham, Barbara, O. Pearl Brereton, David Budgen, Mark Turner, John Bailey, and Stephen Linkman. “Systematic Literature Reviews in Software Engineering – A Systematic Literature Review.” *Information and Software Technology* 51, no. 1 (2009). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>.
- Korat, Ofra, Nareman Mahamid, Safieh Hassunah Arafat, and Carmit Altman. “What Contributes to Word Learning and Story Retelling of Arabic-Speaking Children? Investigation of an E-Book Reading Intervention.” *Literacy Research and Instruction* 61, no. 2 (2021): 158–76. <https://doi.org/10.1080/19388071.2021.1921891>.
- Manoppo, Ningsih, Siti Aliyya Laubaha, and Nurhanifa Basarata. “Ragam Aplikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2022): 84–99. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/assuthur/article/view/473>.
- Misbahuddin, and Agung Setiyawan. “YouTube Media on Arabic Language Acquisition Early Childhood 4 Years Old.” *Asalibuna* 7, no. 2 (2023): 49–59. <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v7i02.2393>.
- Najjar, Zuhaira, and Aneese Jarjoura. “The E-Book In The Service Of ‘Emerging Literacy’ Among Arabic-Speaking Preschool Children.” *ICICTE 2014 Proceedings*, 2014, 323–

34.

- Nurlaila, Suci Nisaul Husni, Jhoni Warmansyah, Meliana Sari, Restu Yuningsih, and Winda Trimelia Utami. "Animated Video Development Using Macromedia Flash for Arabic Vocabulary Recognition in Early Childhood Education." *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)* 4, no. 1 (2025): 82–97. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i1.14967>.
- Sari, Bella Kartika, Atika Farhana Herdajanti, Rafita Yulianing Puspiyanti, Dzauqy Shifa, Muhammad Khusni Muzzamil, and Melati Oktafiyani. "Video Animasi 2D Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab Pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang." *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 117–26. <https://doi.org/10.32764/abdimatekon.v2i2.2017>.
- Setiadi, Fadlan Masykura, and Khairunnisa. "The Utilization of Gadgets in Arabic Language Learning for Early Childhood through a Fun-Based Learning Approach." *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2025): 100–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/seulanga.v6i2.6653>.
- Umam, Nasrul, and Utami Budiyati. "Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Nilai-Nilai Karakter." *Jurnal Warna* 4, no. 1 (2020): 46–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.52802/warna.v4i1.1065>.
- Wahyuni, Indaha Nur, Sariyatun Sariyatun, Moh. Muchtarom, and Hanan Alhakimi. "Development of an Interactive E-Book Based on the ARCS Model to Improve Students' Arabic Writing Skills." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 17, no. 1 (2025): 255–75. <https://doi.org/10.24042/zc99y484>.
- Widiarsa. "Kajian Pustaka (Literature Review) Sebagai Layanan Intim Pustakawan Berdasarkan Kepakaran Dan Minar Pemustaka." *Media Informasi* 28, no. 1 (2019): 111–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>.
- Yuniarti, Anisyah, Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, and Sintia Putri. "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 84–95. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.
- Zaidar, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pengembangan Karakter Anak Di Era Modern: Kajian Konseptual." *Islamic Insights Journal* 5, no. 1 (2023): 42–55. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21776/ub.ijj.2023.05.1.5>.