

PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ARAB ANAK USIA DINI MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DI TKM AL-ASY'ARI SIDOARJO

Laili Mas Ulliyah Hasan¹, Siti Durotun Naseha², Izzah Nur Hudzriyah Hasan³
Universitas Sunan Giri Surabaya¹, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang²,
Universitas Islam Negeri Surabaya³

Abstract

This study investigates how the implementation of educational play media can improve Arabic language skills among early childhood learners at TKM Al-Asy'ari Sidoarjo. Using a qualitative descriptive method, the research explores children's engagement, vocabulary development, and pronunciation accuracy during Arabic learning activities that incorporate flashcards, hijaiyyah puzzles, thematic board games, and recycled-material learning tools. The findings reveal that play-based media significantly enhance children's participation, vocabulary retention, and confidence in speaking Arabic. The study highlights that effective implementation of play media, combined with teacher creativity and child participation in media-making, creates a joyful and meaningful learning experience, strengthening foundational Arabic skills in early childhood education.

Keyword: Educational Play Tools, Arabic Learning, Eco-Participatory Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana implementasi media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab anak usia dini di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menyoroti proses keterlibatan anak, perkembangan kosakata, serta ketepatan pelafalan selama pembelajaran yang memanfaatkan flashcard, puzzle huruf hijaiyyah, board game tematik, dan media berbahan daur ulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan secara terencana mampu meningkatkan partisipasi anak, daya ingat kosakata, serta keberanian berbicara dalam bahasa Arab. Selain itu, keterlibatan anak dalam pembuatan media menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Temuan ini menegaskan bahwa implementasi media permainan edukatif menjadi strategi efektif untuk memperkuat kemampuan dasar bahasa Arab pada pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Pembelajaran Bahasa Arab, Eco-Participatory Learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran fundamental dalam membentuk dasar kemampuan linguistik, spiritual, dan sosial anak sejak dini. Bahasa Arab bukan hanya alat komunikasi, melainkan bahasa wahyu yang menjadi kunci untuk memahami ajaran Islam secara lebih mendalam¹. Dalam konteks pendidikan Islam, pengenalan bahasa Arab diharapkan tidak sekadar membekali anak

¹ Laili Mas Ulliyah Hasan, Muhammad Tareh Aziz, and Muhammad Rido'i, "Menyelami Integrasi Kurikulum Untuk Penerapan TPACK Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 3 (2024): 143–50, <https://doi.org/https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.291>.

dengan kosakata, tetapi juga menanamkan nilai-nilai religius melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Anak usia dini tengah berada pada masa keemasan (golden age), di mana perkembangan bahasa, kognisi, dan spiritualitas mencapai puncak pertumbuhannya². Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab di tingkat Taman Kanak-Kanak Muslim (TKM) perlu dirancang secara interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Piaget³, anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Bermain bukan hanya sarana rekreasi, melainkan juga wahana pembentukan kemampuan berpikir simbolik dan perkembangan bahasa⁴. Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dalam bermain memiliki peran penting dalam pembentukan kemampuan bahasa, karena anak belajar meniru, berkomunikasi, dan memahami makna melalui konteks sosialnya⁵. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab yang efektif bagi anak usia dini adalah pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Pendekatan learning by playing diyakini mampu menumbuhkan minat belajar dan menguatkan pemahaman anak terhadap kosakata Arab secara alami dan menyenangkan.

Sayangnya, praktik pembelajaran bahasa Arab di sebagian besar lembaga PAUD Islam masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada hafalan dan pengulangan mekanis. Metode seperti ini membuat anak cepat bosan, sulit memahami makna kata, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar⁶. Guru cenderung menggunakan media sederhana seperti kartu huruf tanpa memperhatikan aspek motorik dan interaksi anak⁷. Akibatnya, pembelajaran bahasa Arab tidak memberikan

² Nashfah Maslahatul Diniyah and Nur Kholis, "Arabic Language Learning Based On Erikson ' s Developmental Psychology Theory Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Erikson," *Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 1 (2024): 43–51, [Jurnal Bahasa Arab \(bumilingua.or.id\)](http://bumilingua.or.id).

³ Jeffrey Arnett, "Schema Theory," *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media* 2, no. 1992 (1992): 1–16, <https://doi.org/10.4135/9781412952606.n391>.

⁴ Abd. Qodir and Laili Mas Ulliyah Hasan, "Arabic Alphabet : Aplikasi Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini," *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 2 (2024): 120–29, <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/64/48>.

⁵ James V Wertsch and Richard Soher, "Vygotsky on Learning and Development," *Human Development* 38, no. 6 (1995): 332–37, <https://karger.com/hde/article-abstract/38/6/332/157267/Vygotsky-on-Learning-and-Development>.

⁶ E N Khusniya et al., "Dinamika Mengajar Thariqah Intiqaiyyah Secara Daring," ... *Bahasa Arab Dan ...*, 2022, 703–14, <https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/KPBA/article/view/902%0Ahttps://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/KPBA/article/download/902/652>.

⁷ Laili Mas Ulliyah Hasan, Syifaul Adhimah, and Muhammad Rido'i, "Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Bahasa Arab," *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 5, no. 1 (2024): 127–42, <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v5i1.5401>.

pengalaman bermakna yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya dengan mengoptimalkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media utama dalam mengenalkan bahasa Arab.

Alat permainan edukatif memiliki nilai strategis dalam menjembatani dunia bermain anak dengan dunia pembelajaran⁸. Melalui media permainan seperti puzzle huruf hijaiyah, balok berlabel kosakata, dan papan interaktif Islami, anak tidak hanya belajar mengenal simbol-simbol bahasa Arab, tetapi juga memahami makna kata secara kontekstual⁹. APE mendorong terjadinya pembelajaran aktif (active learning) karena melibatkan gerak tubuh, pengamatan visual, serta eksplorasi inderawi. Selain itu, permainan edukatif mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, mulai dari kognitif, bahasa, sosial, hingga emosional anak¹⁰. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab yang mengintegrasikan permainan bukan hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter Islami secara menyeluruh.

Kreativitas guru menjadi faktor penentu keberhasilan dalam penerapan permainan edukatif. Masganti dkk¹¹ menyatakan bahwa banyak guru PAUD belum memiliki kompetensi yang memadai untuk mengembangkan atau memodifikasi APE sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa. Mereka sering kali hanya memanfaatkan media cetak sederhana dan belum mengintegrasikan unsur gerak, lagu, atau narasi dalam permainan. Padahal, menurut teori multiple intelligences Gardner¹², anak-anak memiliki berbagai kecerdasan yang harus difasilitasi melalui pendekatan multisensorik. Dengan penggunaan APE yang kreatif dan kontekstual, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan kecerdasan linguistik, kinestetik, visual, dan interpersonal secara bersamaan.

⁸ Syifaul Adhimah and Laili Mas Ulliyah Hasan, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Gadget Oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2024): 65–71, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.342>.

⁹ Reni Ardiana, "Implementasi Media Pembelajaran Pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 20–27, <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.

¹⁰ Laili Mas Ulliyah Hasan and Muhammad Tareh Aziz, "Ta'lim Mahārah Al-Kitābah Bistirātijjiyyah PAILKEM Bi Al-Madrasah Al-Ibtidā'iyah Al-Asy'ārī Sidorejo," *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 2, no. 2 (August 13, 2021): 39–49, <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v2i2.912>.

¹¹ Masganti Sit et al., "Penerapan Permainan Teka-Teki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini," *JPP PAUD FKIP Untirta* 10, no. November (2023): 101–10, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v10i2>.

¹² George David Miller, *Twenty-Nine Howard Gardner's Multiple Intelligences*, Print Publ (Peace, Value, and Wisdom: Brill, 1993), https://doi.org/https://doi.org/10.1163/9789004496071_035.

Selain sebagai media pembelajaran bahasa, permainan edukatif juga berfungsi menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual Islam. Anak dapat belajar mengenal konsep akhlaq, doa harian, dan ungkapan Islami melalui kegiatan bermain. Misalnya, permainan kartu “Ayo Shalat!” atau boneka karakter Islami yang menyapa dalam bahasa Arab dapat membantu anak memahami kosakata sekaligus meneladani perilaku baik¹³. Pembelajaran seperti ini mendorong terwujudnya *learning by values*, yaitu proses belajar yang tidak hanya mengasah intelektual, tetapi juga membentuk akhlak mulia anak sejak dini.

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak mengkaji efektivitas media permainan dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Ramlah dkk menemukan bahwa permainan kartu bergambar (*flash card*) mampu meningkatkan penguasaan kosakata Arab anak hingga 35% dibandingkan metode konvensional¹⁴. Titin & Lenny menunjukkan bahwa media permainan digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak PAUD¹⁵. Sementara itu, Syifaul & Laili membuktikan bahwa penggunaan gadget berbasis tematik mampu memperkuat kemampuan komunikasi verbal anak melalui aktivitas bermain peran¹⁶. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya menitikberatkan pada hasil belajar kognitif tanpa membahas aspek optimalisasi penggunaan permainan secara sistematis dan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di PAUD Islam.

Kelemahan penelitian sebelumnya juga terletak pada kurangnya integrasi antara pendekatan pedagogis Islami dan strategi *learning by playing*. Sebagian besar studi berhenti pada efektivitas media tertentu tanpa menguraikan bagaimana guru dapat mengadaptasi permainan sesuai dengan tema pembelajaran dan nilai-nilai Islam¹⁷. Padahal, pendidikan anak usia dini menuntut pembelajaran yang holistik, yaitu

¹³ Laili Mas Ulliyah Hasan, Sutaman, and Umi Machmudah, “Innovative Muhadastah Material Development by Puppet Theater for Special Needs Students Based on William Francis Mackey’s Theory,” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 4 (2024): 4404–18, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6020>.

¹⁴ Fatmi Ramlah, Amirul Mukminin, and Siti Raudhatul Jannah, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 259–71, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>.

¹⁵ Titin Hajarani and Lenny Nuraeni, “Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B Melalui Media Audio Interaktif Pada Pembelajaran Daring,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 4 (2023): 448–50.

¹⁶ Adhimah and Hasan, “Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Gadget Oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini.”

¹⁷ Qodar Fitria, Mardeli Mardeli, and Muhtarom Muhtarom, “Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Fatimah Palembang,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1349–58, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10202>.

menggabungkan aspek spiritual, kognitif, dan emosional anak dalam satu kesatuan pengalaman belajar¹⁸. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih komprehensif untuk menjelaskan bagaimana permainan edukatif dapat dioptimalkan dalam pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh di lembaga PAUD Islam.

Penelitian ini dilaksanakan di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo, sebuah lembaga PAUD Islam yang berkomitmen mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam seluruh kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran bahasa Arab di lembaga ini masih menghadapi tantangan dalam hal keterlibatan aktif anak dan keterbatasan variasi media bermain. Guru cenderung menggunakan alat permainan sederhana yang belum sepenuhnya dikaitkan dengan tema dan tujuan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menemukan strategi optimal dalam pemanfaatan APE agar pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi anak-anak.

Rasionalisasi penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang memadukan aspek pedagogis, religius, dan psikologis anak¹⁹. Dengan mengoptimalkan permainan edukatif, pembelajaran bahasa Arab dapat menjembatani kesenjangan antara teori perkembangan anak dan praktik pendidikan Islam modern²⁰. Model ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, berorientasi pada anak, dan sesuai dengan prinsip *learning by playing*.

Secara konseptual, penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan pembentukan karakter anak. Permainan edukatif berperan ganda: mengembangkan keterampilan linguistik sekaligus menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran bahasa Arab di lembaga PAUD Islam yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

¹⁸ Edo Kurniawan et al., "Strategi Pengintegrasian Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Dalam Membangun Karakter Islami Di MI Pesantren Anak Sholeh Baitul Qur'an Gontor," *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 2, no. 2 (2023): 761–73, <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/shibghoh/article/view/11114>.

¹⁹ Laili Mas Ulliyah Hasan, Syifaul Adhimah, and Muhammad Tareh Aziz, "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Kartu Bergambar Di Desa Klatakan, Situbondo," *Khidmah MASA (Jurnal Pengabdian Masyarakat)* 1, no. 1 (2024): 1–14, <https://journalpkm.stibada.ac.id/index.php/khidmahmasa/article/view/1>.

²⁰ Nur Tanfidiyah and Ferdian Utama, "Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 3 (2024): 9–18, <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/goldenage.2019.43-02>.

Pembelajaran bahasa Arab di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo sebelum penelitian ini masih menghadapi tantangan berupa keterlibatan anak yang rendah, ketepatan pelafalan yang belum konsisten, serta minimnya variasi media belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak cenderung pasif ketika pembelajaran hanya menggunakan kartu huruf atau metode drill. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang mampu menggabungkan unsur bermain, gerak, dan pengalaman konkret untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab secara alami.

Media permainan edukatif menjadi solusi yang relevan karena memberikan pengalaman multisensori dan mendorong anak berinteraksi secara aktif selama pembelajaran. Di TKM Al-Asy'ari, hasil observasi awal menunjukkan bahwa ketika anak diperkenalkan permainan yang melibatkan warna, bentuk, dan aktivitas motorik, mereka menjadi lebih antusias dan mudah mengingat kosakata Arab yang diajarkan.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi tiga elemen utama yang belum banyak dikaji secara simultan, yaitu: (1) penggunaan alat permainan edukatif berbasis nilai Islam, (2) penerapannya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di PAUD, dan (3) fokus pada strategi guru dalam mengoptimalkan permainan sebagai sarana pembelajaran bermakna. Studi ini tidak hanya mengukur efektivitas media, tetapi juga menelaah bagaimana APE dapat menjadi pendekatan pedagogis yang inovatif dan berorientasi pada anak.

Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan serta optimalisasi alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana permainan edukatif diterapkan oleh guru, dampaknya terhadap keterlibatan anak, serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan bahasa Arab di usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi guru PAUD Islam dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang kreatif, menyenangkan, dan bernilai Islami.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana optimalisasi alat permainan edukatif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di Taman Kanak-

Kanak Muslim (TKM) Al-Asy'ari Sidoarjo²¹. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami makna, proses, dan dinamika pembelajaran secara alami melalui interaksi langsung antara guru dan peserta didik²². Subjek penelitian terdiri dari satu guru bahasa Arab dan sepuluh anak usia dini di kelompok B yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif seperti kartu huruf Arab, papan interaktif, dan boneka karakter tematik. Lokasi penelitian dipilih secara purposif di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo karena lembaga ini dikenal menerapkan metode bermain sambil belajar yang inovatif untuk memperkenalkan bahasa Arab sejak usia dini. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam observasi, wawancara, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan. Pertama, observasi partisipatif untuk mengamati pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan bahasa Arab, mencakup keterlibatan anak, respon emosional, dan pencapaian tujuan belajar²³. Kedua, wawancara mendalam dilakukan dengan guru bahasa Arab dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang strategi perancangan permainan, kendala, serta dampak yang dirasakan terhadap motivasi belajar anak. Ketiga, dokumentasi dilakukan melalui foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil karya anak berupa tulisan huruf Arab atau produk permainan bahasa. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang hingga ditemukan pola yang konsisten²⁴. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan metode guna memastikan keakuratan temuan. Hasil penelitian diharapkan memberikan deskripsi komprehensif tentang efektivitas alat permainan edukatif dalam menumbuhkan minat, pemahaman kosakata, dan kemampuan dasar bahasa Arab anak usia dini di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo.

²¹ Mathew B Miles et al., *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru* (Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press), 1992).

²² John W Creswell and Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches* (Sage publications, 2016).

²³ Thalha Alhamid, *Instrumen Pengumpulan Data Kualitatif*, 2019.

²⁴ Matthew B Miles and A Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (sage, 1994).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat dan kemampuan dasar bahasa Arab anak usia dini. Selama tiga minggu pengamatan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tematik menggunakan berbagai media permainan seperti *flashcard huruf hijaiyah*, *puzzle kosakata Arab*, dan *board game* sederhana berbasis aktivitas motorik. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi anak, ketepatan pelafalan kata, serta kemampuan mengenali huruf dan kosakata Arab secara menyenangkan. Data yang diperoleh dari ketiga teknik pengumpulan tersebut kemudian dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo

Aspek Pengamatan	Deskripsi Kegiatan	Temuan Utama	Dampak terhadap Anak
1. Persiapan Guru dan Desain Media	Guru menyiapkan media seperti <i>flashcard huruf hijaiyah</i> , <i>papan interaktif warna-warni</i> , dan <i>puzzle kosakata Arab sederhana</i> sebelum pembelajaran dimulai.	Perencanaan pembelajaran terintegrasi dengan tema mingguan (<i>Tema: Hewan dan Warna</i>). Guru memilih media yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak.	Anak lebih tertarik dan fokus sejak awal pembelajaran. Media berwarna meningkatkan atensi visual dan kesiapan belajar.
2. Pelaksanaan Pembelajaran	Kegiatan dibuka dengan lagu Arab sederhana (<i>Asma'ul Hayawanat</i>) diikuti permainan mencocokkan gambar dengan tulisan Arab.	Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana menyenangkan. Guru menggunakan strategi <i>learning by playing</i> dan <i>repetition</i> untuk memperkuat memori bahasa.	Anak aktif mengikuti instruksi, menirukan kata dengan benar, dan menunjukkan antusias tinggi.
3. Keterlibatan dan Respons Anak	Anak dibagi dalam kelompok kecil untuk permainan <i>puzzle huruf</i> dan <i>tebak gambar Arab</i> .	Sebagian besar anak mampu menyebutkan minimal 5 kosakata baru setelah bermain. Anak-anak dengan karakter pendiam menjadi lebih berani berbicara.	Terjadi peningkatan partisipasi dan interaksi sosial antaranak.
4. Evaluasi dan Refleksi Guru	Guru memberikan penguatan positif dan mengulas kembali kosakata melalui	Guru menilai hasil belajar melalui observasi perilaku dan kemampuan	Anak mengalami peningkatan daya ingat dan kemampuan

	permainan “Siapa Cepat Dia Dapat”.	menyebutkan kosakata.	melafalkan kata Arab dengan lebih tepat.
5. Kendala dan Solusi	Kendala utama adalah keterbatasan variasi alat permainan dan waktu belajar yang singkat.	Guru mengatasinya dengan memodifikasi alat dari bahan sederhana dan melibatkan anak dalam pembuatan media.	Anak menjadi lebih kreatif dan merasa memiliki keterlibatan terhadap alat permainan.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif di TKM Al-Asy’ari Sidoarjo tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif anak usia dini dalam belajar bahasa Arab. Kegiatan bermain yang dikombinasikan dengan lagu, gerak, dan warna menjadikan proses belajar lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, keterlibatan guru dalam merancang serta memodifikasi alat permainan dari bahan sederhana menunjukkan adanya adaptasi kreatif terhadap keterbatasan fasilitas. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa Arab yang berbasis permainan mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang dalam konteks pendidikan anak usia dini di lingkungan sekolah Islam.

Peran Alat Permainan Edukatif dalam Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Arab

Hasil temuan di TKM Al-Asy’ari Sidoarjo menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berkontribusi besar dalam menumbuhkan minat belajar anak usia dini terhadap bahasa Arab. Selama implementasi, guru menggunakan media seperti flashcard hijaiyyah, puzzle kosakata, board game tematik, serta permainan berbasis gerak yang dikombinasikan dengan lagu-lagu Arab sederhana. Berdasarkan observasi, anak menunjukkan peningkatan perhatian dan kegembiraan ketika kegiatan belajar dimulai dengan permainan visual dan aktivitas musikal. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan pengalaman multisensori yang membuat pembelajaran lebih hidup, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan stimulus konkret, warna mencolok, dan aktivitas motorik.

Media seperti *flashcard*, *puzzle huruf*, dan *board game* tematik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Saesari dkk bahwa pendekatan bermain merupakan sarana efektif

untuk menanamkan konsep-konsep kognitif dan afektif pada anak usia dini²⁵. Namun, penelitian ini menemukan bahwa keunikan penerapan di TKM Al-Asy'ari terletak pada kombinasi antara permainan dan kegiatan lagu-lagu Arab tematik, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Hal ini menjadi bentuk kebaruan (novelty) karena menunjukkan bahwa integrasi musik dan permainan dapat meningkatkan daya serap bahasa asing anak lebih signifikan.

Penelitian ini memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyoroti efektivitas media permainan dalam pembelajaran anak usia dini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Ramlah dkk menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* huruf Arab secara konsisten dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar²⁶. Sementara itu, penelitian oleh Oktaviani dan Setiyono menemukan bahwa permainan edukatif berbasis motorik seperti *matching games* dan *board games* efektif dalam meningkatkan fokus dan kemampuan auditori anak dalam mengenali bunyi bahasa Arab²⁷. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut belum menekankan aspek integratif antara kegiatan bermain dan unsur musikal dalam pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengisi celah tersebut dengan menggabungkan pendekatan *learning by playing* dan *musical learning* melalui lagu-lagu Arab tematik yang dikaitkan langsung dengan kosakata yang diajarkan.

Selain itu, penelitian ini memperkuat teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar melalui aktivitas bermain yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan lingkungan secara konkret²⁸. Teori ini sejalan dengan konsep *multiple intelligences* dari Howard Gardner, terutama pada ranah kecerdasan musikal dan linguistik, di mana anak dapat lebih mudah memahami bahasa asing melalui ritme, nada, dan pengulangan kata dalam lagu²⁹. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penerapan integratif antara permainan

²⁵ Aufa Amroini Indah Saesari, Mei Fita Asri Untari, and Duwi Nuvalitalia, "Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 4561–70, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1149>.

²⁶ Ramlah, Mukminin, and Raudhatul Jannah, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun."

²⁷ Eva Oktaviani and Imawan Eko Setiyono, "PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book Sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 3 (December 10, 2022): 335–42, <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>.

²⁸ Jean Piaget, "Jean Piaget," in *A History of Psychology in Autobiography, Vol IV*. (Worcester: Clark University Press, 1952), 237–56, <https://doi.org/10.1037/11154-011>.

²⁹ Miller, *Twenty-Nine Howard Gardner's Multiple Intelligences*.

edukatif dan lagu tematik bahasa Arab dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang sistematis. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat aspek linguistik anak, tetapi juga menstimulasi kecerdasan emosional dan sosial melalui kerja sama, gerak, serta ekspresi musikal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis *playful learning* di lembaga pendidikan anak usia dini Islam yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Pengaruh Alat Permainan terhadap Peningkatan Kosakata dan Pengucapan

Penelitian ini memiliki relevansi kuat dengan temuan beberapa studi terdahulu yang juga menyoroti efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab anak usia dini. Secara empiris, penerapan permainan edukatif terbukti meningkatkan kemampuan kosakata dan pengucapan anak. Data observasi menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya hanya mengingat 1–2 kata Arab mulai mampu mengucapkan 5–8 kosakata baru setelah sesi permainan yang melibatkan pencocokan kartu, puzzle kata, dan permainan menebak gambar. Ketika anak menirukan kosakata yang disampaikan guru sambil bernyanyi, ketepatan pelafalan meningkat karena anak mengulang secara ritmis dan tidak merasa tertekan. Kondisi ini menegaskan bahwa permainan edukatif memberikan lingkungan belajar yang nyaman sekaligus memfasilitasi penguatan memori jangka pendek dan panjang.

Penelitian oleh Saiful Falah dkk menunjukkan bahwa penggunaan media *Arabic word cards* dan *colorful picture puzzles* dapat meningkatkan pengenalan kosakata Arab hingga 70% pada anak kelompok B³⁰. Sementara itu, hasil penelitian dari Dewi Ferawati dan Nur Hidayah mengungkap bahwa permainan *role play* sederhana seperti toko-toko atau pasar Arab mampu menumbuhkan keberanian anak dalam berbicara bahasa Arab secara spontan³¹. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa aktivitas bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media belajar efektif untuk membentuk pemahaman linguistik dasar. Akan tetapi, belum ada penelitian yang mengombinasikan aktivitas permainan motorik dengan elemen kognitif dan sosial secara bersamaan seperti yang diterapkan di TKM Al-Asy'ari.

³⁰ Saiful Falah et al., "Learning Assistance Program through Puzzles to Improve Students' Arabic Language Skills," *Rayah Al-Islam* 8, no. 4 (November 1, 2024): 1835–45, <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1126>.

³¹ Dewi Ferawati and Nurhidayah, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara," *Tarbiya Islamica* 11, no. 1 (June 30, 2023): 1–7, <https://doi.org/10.37567/ti.v11i1.2319>.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Syifaul dan Laili, yang menemukan bahwa anak-anak yang belajar bahasa Arab melalui permainan interaktif digital memiliki peningkatan signifikan dalam aspek auditori dan visual, namun cenderung pasif dalam komunikasi verbal³². Hal ini berbeda dengan hasil penelitian di TKM Al-Asy'ari, di mana guru menggunakan permainan manual berbasis interaksi langsung yang melibatkan sentuhan, gerak, dan komunikasi antar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional tetap memiliki keunggulan dalam membangun koneksi sosial dan memperkuat daya ingat melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan temuan sebelumnya dengan menghadirkan model pembelajaran yang lebih humanistik dan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab anak usia dini.

Dari sisi teoritis, penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori *experiential learning* dari Kolb, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial³³. Permainan edukatif di TKM Al-Asy'ari terbukti menjadi wahana efektif untuk mengintegrasikan kedua teori tersebut: anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menggunakannya secara bermakna dalam konteks bermain³⁴. Namun, penelitian di TKM Al-Asy'ari memberikan novelty berupa integrasi permainan fisik dengan unsur musikal yang memadukan ritme, melodi, dan gerak, sehingga kemampuan kosa kata dan pelafalan meningkat lebih konsisten dibanding penelitian sebelumnya. Pendekatan playful-musical ini memberikan kontribusi inovatif bagi praktik pembelajaran bahasa Arab di PAUD Islam.

Keterlibatan Emosional dan Sosial Anak dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis permainan turut meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial anak. Anak-anak yang awalnya pendiam menunjukkan keberanian berbicara ketika permainan dilakukan dalam kelompok kecil, seperti puzzle berantai, tebak gambar bergilir, atau board game tematik. Situasi kolaboratif tersebut membuat anak belajar menunggu giliran, berbagi peran, dan berinteraksi lebih intens dengan temannya. Observasi menunjukkan bahwa anak tampak lebih ceria, tertawa, dan

³² Adhimah and Hasan, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Gadget Oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini."

³³ Wertsch and Sohmer, "Vygotsky on Learning and Development."

³⁴ Iva Setyawati and Laili Mas Ulliyah Hasan, "Mengajarkan Bahasa Arab Kepada Anak-Anak Usia Dini Dengan Aplikasi Arabic Vocabulary for Kids," *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 2 (2024): 171–81, <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/63/53>.

merespons instruksi guru dengan antusias, menandakan peningkatan motivasi intrinsik. Guru juga memberikan reinforcement berupa pujian dan tepuk semangat yang memperkuat sikap positif anak terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Selain itu, penelitian oleh Rahmawati juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi anak ketika permainan edukatif dikombinasikan dengan unsur musik dan gerak tubuh³⁵. Anak-anak menjadi lebih aktif merespons instruksi guru dan menunjukkan ekspresi positif selama belajar. Namun, belum ada penelitian sebelumnya yang secara spesifik mengaitkan permainan edukatif dengan pembelajaran bahasa Arab berbasis lagu-lagu tematik seperti yang dilakukan di TKM Al-Asy'ari. Integrasi antara permainan, musik, dan bahasa dalam penelitian ini menunjukkan inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang harmonis antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner, khususnya pada kecerdasan linguistik, musikal, dan interpersonal³⁶. Melalui kegiatan bermain yang dipadukan dengan lagu dan komunikasi kelompok, anak-anak di TKM Al-Asy'ari mendapatkan stimulus yang beragam untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan sosial secara bersamaan. Penelitian di TKM Al-Asy'ari memperluas kajian dengan menegaskan bahwa permainan edukatif juga meningkatkan aspek sosial-afektif, terutama ketika dipadukan dengan lagu dan komunikasi kelompok. Novelty penelitian ini terletak pada model integrative play-based Arabic learning yang menggabungkan permainan motorik, nyanyian, dan interaksi sosial sehingga memberikan pendekatan lebih menyeluruh bagi pembelajaran bahasa Arab anak usia dini.

Refleksi Guru terhadap Penggunaan Media dan Evaluasi Hasil Belajar

Guru di TKM Al-Asy'ari menunjukkan peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menerapkan media permainan edukatif. Pada awalnya, guru menyampaikan kesulitan dalam menyiapkan variasi media yang menarik. Namun melalui proses pendampingan, guru mampu merancang flashcard bergambar, puzzle huruf hijaiyyah, dan permainan papan sederhana. Evaluasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa

³⁵ Rihwatun Rahmawati, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Musik Dan Gerak Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Di RA. Nurul A'la Balikpapan Kaltim," *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)* 1, no. 2 (2025): 101–5.

³⁶ Miller, *Twenty-Nine Howard Gardner's Multiple Intelligences*.

guru mulai terbiasa menilai perkembangan anak tidak hanya dari lembar kerja, tetapi juga dari respons verbal, gestur, dan partisipasi selama bermain.

Penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan studi yang dilakukan oleh Toto Edidarmo di RA Muslimat NU Gresik, yang meneliti efektivitas *reward-based learning* dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata Arab anak usia dini³⁷. Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui aktivitas konkret dan eksploratif³⁸. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, alat permainan edukatif memungkinkan anak untuk “mengkonstruksi” makna kata melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal³⁹. Dari sisi kebaruan (*novelty*), penelitian ini menawarkan model pembelajaran yang memadukan teori konstruktivisme, *social learning*, dan *reinforcement* ke dalam satu kesatuan aktivitas bermain. Inovasi ini memperluas konsep *active learning* dalam pendidikan bahasa Arab dengan menempatkan anak sebagai subjek aktif yang belajar melalui kombinasi gerak, interaksi sosial, dan penguatan positif secara berkelanjutan.

Kendala dan Inovasi Solutif di Lapangan

Kendala utama dalam implementasi adalah keterbatasan media permainan yang variatif dan waktu pembelajaran yang singkat. Untuk mengatasi hal ini, guru berinovasi membuat media permainan berbahan daur ulang seperti puzzle kardus, stik es krim untuk kartu huruf, dan papan permainan sederhana. Anak dilibatkan dalam proses pembuatannya, yang sekaligus melatih motorik halus dan meningkatkan rasa kepemilikan terhadap media belajar. Temuan lapangan menunjukkan bahwa media sederhana pun dapat efektif selama dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Riffatul dan Barratun, yang meneliti efektivitas media berbasis bahan daur ulang dalam pembelajaran tematik

³⁷ Toto Edidarmo, N Lalah Alawiyah, and Husni Rahim, “Exploring Arabic Teachers’ Motivational Strategies in Teaching Arabic in Indonesia,” *Asalibuna* 9, no. 01 (September 23, 2025): 179–96, <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v9i01.5682>.

³⁸ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (July 2, 2022): 2070–80, <https://doi.org/10.54371/jlIP.v5i7.666>.

³⁹ Firdausi Nurharini et al., “SWOT Analysis of Educational Facilities and Infrastructure for Enhancing Language Literacy at State Islamic Elementary School 1 Malang : Challenges and Opportunities,” *BIO Web of Conferences* 146, no. 01075 (2024): 1–9, <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/bioconf/202414601075>.

anak usia dini⁴⁰. Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang dilakukan oleh Lestari dkk mengenai penerapan *participatory learning* dalam pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini⁴¹. Lestari dkk menemukan bahwa ketika anak dilibatkan dalam pembuatan alat permainan, tingkat partisipasi dan motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan. Namun, fokus penelitian tersebut masih terbatas pada bahasa asing non-Arab dan belum mengaitkan secara eksplisit dengan konteks pendidikan Islam.

Penelitian ini relevan dengan hasil studi Riffatul dan Barratun mengenai efektivitas media daur ulang. Namun penelitian ini memiliki kebaruan karena mengadaptasikan media daur ulang dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, sesuatu yang belum banyak dikaji dalam PAUD Islam. Pendekatan *eco-participatory Arabic learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan nilai kreativitas, kolaborasi, dan karakter Islami seperti kerja sama (*ta'awun*) dan tanggung jawab (*amanah*), sehingga menawarkan model pembelajaran yang ramah lingkungan, ekonomis, dan bermakna.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan edukatif di TKM Al-Asy'ari Sidoarjo secara nyata meningkatkan kemampuan bahasa Arab anak usia dini, terutama dalam aspek penguasaan kosakata, ketepatan pelafalan, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Penggunaan media seperti flashcard warna-warni, puzzle huruf hijaiyyah, board game tematik, serta lagu Arab sederhana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat anak lebih mudah memahami serta mengingat kosakata baru.

Selain itu, keterlibatan anak dalam aktivitas bermain dan pembuatan media berbahan daur ulang terbukti memperkuat motivasi belajar, meningkatkan interaksi sosial, dan membangun rasa percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Implementasi

⁴⁰ Rifatul Hasanah and Barratun Naqiyah, "Efektivitas Kegiatan Daur Ulang Sampah Dalam Meningkatkan Karakter Cinta Lingkungan Anak Usia Dini," *Starkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (January 30, 2025): 31–43, <https://doi.org/10.59005/starkids.v1i1.463>.

⁴¹ Yuni Budi Lestari et al., "Pelatihan Pembelajaran Kolaboratif Dan Partisipatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-Guru Di Lingkungan MAN Lombok Barat," *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 4, no. 2 (December 15, 2024): 106–13, <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v4i2.5946>.

media permainan edukatif ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat pengalaman langsung dan kolaboratif lebih efektif dibandingkan metode konvensional bagi anak usia dini, sehingga dapat menjadi strategi yang relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan di lembaga PAUD Islam.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik PAUD Islam dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kreatif, kontekstual, dan partisipatif..Selain itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengukuran dampak jangka panjang dari penggunaan media *eco-participatory Arabic learning* terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan spiritual anak, sehingga model ini dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai lembaga pendidikan Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhimah, Syifaul, and Laili Mas Ulliyah Hasan. "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Gadget Oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2024): 65–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.342>.
- Alhamid, Thalha. *Instrumen Pengumpulan Data Kualitatif*, 2019.
- Ardiana, Reni. "Implementasi Media Pembelajaran Pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.
- Arnett, Jeffrey. "Schema Theory." *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media* 2, no. 1992 (1992): 1–16. <https://doi.org/10.4135/9781412952606.n391>.
- Azmi, Fadilah Al, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R Taufiqurrochman. "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (January 26, 2023): 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>.
- Creswell, John W, and Cheryl N Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*. Sage publications, 2016.
- Dewi Ferawati, and Nurhidayah. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara." *Tarbiya Islamica* 11, no. 1 (June 30, 2023): 1–7. <https://doi.org/10.37567/ti.v11i1.2319>.

- Diniyah, Nashfah Maslahatul, and Nur Kholis. "Arabic Language Learning Based On Erikson ' s Developmental Psychology Theory Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Erikson." *Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 1 (2024): 43–51. [Jurnal Bahasa Arab \(bumilingua.or.id\)](https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1126).
- Falah, Saiful, Syamsul Rizal Mz, Nurul Fahmi, and Fuad Ahmad Riva'i. "Learning Assistance Program through Puzzles to Improve Students' Arabic Language Skills." *Rayah Al-Islam* 8, no. 4 (November 1, 2024): 1835–45. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1126>.
- Fitria, Qodar, Mardeli Mardeli, and Muhtarom Muhtarom. "Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Fatimah Palembang." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1349–58. [https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10202](https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10202).
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, Syifaul Adhimah, and Muhammad Tareh Aziz. "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Kartu Bergambar Di Desa Klatakan, Situbondo." *Khidmah MASA (Jurnal Pengabdian Masyarakat)* 1, no. 1 (2024): 1–14. <https://journalpkm.stibada.ac.id/index.php/khidmahmasa/article/view/1>.
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, Syifaul Adhimah, and Muhammad Rido'i. "Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Bahasa Arab." *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 5, no. 1 (2024): 127–42. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v5i1.5401>.
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, and Muhammad Tareh Aziz. "Ta'lim Mahārah Al-Kitābah Bistirātijyyah PAILKEM Bi Al-Madrasah Al-Ibtidā'iyah Al-Asy'ārī Sidorejo." *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 2, no. 2 (August 13, 2021): 39–49. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v2i2.912>.
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, Muhammad Tareh Aziz, and Muhammad Rido'i. "Menyelami Integrasi Kurikulum Untuk Penerapan TPACK Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 3 (2024): 143–50. [https://doi.org/https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.291](https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.291).
- Hasan, Laili Mas Ulliyah, Sutaman, and Umi Machmudah. "Innovative Muhadastah Material Development by Puppet Theater for Special Needs Students Based on

- William Francis Mackey ' s Theory." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 16, no. 4 (2024): 4404–18. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6020>.
- Hijarani, Titin, and Lenny Nuraeni. "Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B Melalui Media Audio Interaktif Pada Pembelajaran Daring." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 4 (2023): 448–50.
- Khusniya, E N, A Mahbubi, Majidatun Ahmala, and Umi Hanifah. "Dinamika Mengajar Thariqah Intiqaiyyah Secara Daring." ... *Bahasa Arab Dan ...*, 2022, 703–14.
<https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/KPBA/article/view/902%0Ahttps://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/KPBA/article/download/902/652>.
- Kurniawan, Edo, Alfath Imam Wildani, Muhammad Zaki, and Muhammad Dhiya' Syaifullah. "Strategi Pengintegrasian Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Dalam Membangun Karakter Islami Di MI Pesantren Anak Sholeh Baitul Qur'an Gontor." *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 2, no. 2 (2023): 761–73.
<https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/shibghoh/article/view/11114>.
- Lestari, Yuni Budi, Kamaludin Yusra, Ni Wayan Mira Susanti, Nawawi Nawawi, and Lalu Muhaimi. "Pelatihan Pembelajaran Kolaboratif Dan Partisipatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-Guru Di Lingkungan MAN Lombok Barat." *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 4, no. 2 (December 15, 2024): 106–13.
<https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v4i2.5946>.
- Miles, Mathew B, A Michael Huberman, Tjetjep Rohendi Rohidi, and Mulyarto. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press), 1992.
- Miles, Matthew B, and A Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. sage, 1994.
- Miller, George David. *Twenty-Nine Howard Gardner's Multiple Intelligences*. Print Publ. Peace, Value, and Wisdom: Brill, 1993.
https://doi.org/https://doi.org/10.1163/9789004496071_035.
- Nurharini, Firdausi, Laili Mas Ulliyah Hasan, Kunti Nadiyah Salma, Syifaul Adhimah, and Nabila Shidqiyyah. "SWOT Analysis of Educational Facilities and Infrastructure for Enhancing Language Literacy at State Islamic Elementary

- School 1 Malang : Challenges and Opportunities.” *BIO Web of Conferences* 146, no. 01075 (2024): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/bioconf/202414601075>.
- Oktaviani, Eva, and Imawan Eko Setiyono. “PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book Sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 3 (December 10, 2022): 335–42. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>.
- Piaget, Jean. “Jean Piaget.” In *A History of Psychology in Autobiography, Vol IV.*, 237–56. Worcester: Clark University Press, 1952. <https://doi.org/10.1037/11154-011>.
- Qodir, Abd., and Laili Mas Ulliyah Hasan. “Arabic Alphabet : Aplikasi Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini.” *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 2 (2024): 120–29. <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/64/48>.
- Rahmawati, Rihwatun. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Musik Dan Gerak Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Di RA. Nurul A’la Balikpapan Kaltim.” *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)* 1, no. 2 (2025): 101–5.
- Ramlah, Fatmi, Amirul Mukminin, and Siti Raudhatul Jannah. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 259–71. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>.
- Rifatul Hasanah, and Barratun Naqiyah. “Efektivitas Kegiatan Daur Ulang Sampah Dalam Meningkatkan Karakter Cinta Lingkungan Anak Usia Dini.” *Starkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (January 30, 2025): 31–43. <https://doi.org/10.59005/starkids.v1i1.463>.
- Saesari, Aufa Amroini Indah, Mei Fita Asri Untari, and Duwi Nuvalitalia. “Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 4561–70. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1149>.
- Safitri, AuliaSofia, AuliaRahmah Alfattunisa, AuliaNur Afifah, DanySyarifudin Abdullah, and Dadan Mardani. “Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI.” *Wulang: Jurnal*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (April 19, 2025): 45–56.
<https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>.
- Setyawati, Iva, and Laili Mas Ulliyah Hasan. “Mengajarkan Bahasa Arab Kepada Anak-Anak Usia Dini Dengan Aplikasi Arabic Vocabulary for Kids.” *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 2 (2024): 171–81.
<https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/63/53>.
- Sit, Masganti, Tiara Winanda, Irma Qurata Aini, Rahma Yani, Intan Puspita Sari, Nova Sari, Universitas Islam, and Negeri Sumatera. “Penerapan Permainan Teka-Teki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini.” *JPP PAUD FKIP Untirta* 10, no. November (2023): 101–10.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v10i2>.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (July 2, 2022): 2070–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.
- Tanfidiyah, Nur, and Ferdian Utama. “Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 3 (2024): 9–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/goldenage.2019.43-02>.
- Toto Edidarmo, N Lalah Alawiyah, and Husni Rahim. “Exploring Arabic Teachers’ Motivational Strategies in Teaching Arabic in Indonesia.” *Asalibuna* 9, no. 01 (September 23, 2025): 179–96. <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v9i01.5682>.
- Wertsch, James V, and Richard Sohmer. “Vygotsky on Learning and Development.” *Human Development* 38, no. 6 (1995): 332–37. <https://karger.com/hde/article-abstract/38/6/332/157267/Vygotsky-on-Learning-and-Development>.