



JURNAL AKSIOMA AL-ASAS : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

ISSN (Online) : 2775-9881

ISSN (Cetak) : 2797-9253

Jl. Soekarno-Hatta, Pasir Jati, By Pass, Rangkasbitung, Lebak, Banten
Pos. 42317 Email. lpmm.stailatansa@gmail.com

Penggunaan Kartu Bergambar Angka Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini

Hamidah¹, Mabruri²

Institut Agama Islam Yasni Bungo

Hmidahh834@gmail.com¹, mabruri@iaiyasnibungo.ac.id²,

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media kartu bergambar dalam mengenal angka bahasa arab untuk anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, teknik pengumpulan datanya dengan menganalisis buku, jurnal dan artikel yang masih berhubungan dengan topik penelitian. Hasil kajian literatur ini adalah penggunaan media kartu bergambar angka bahasa arab anak usia dini dinilai sangat relevan. Dengan menggunakan media kartu bergambar anak lebih semangat dalam belajar bahasa arab, proses pembelajaran bahasa arab lebih menyenangkan, anak lebih mudah menangkap dan mudah memahami setiap pembelajaran mengenal angka dalam bahasa arab. Selain itu media kartu bergambar merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa arab pada anak usia dini. Kartu bergambar bisa mempermudah anak mengenal antara gambar dan kosakatanya, serta mendorong proses pembelajaran yang aktif dan efektif melalui bernyanyi bersama dengan menunjukan kartu bergambar angka tersebut kepada anak bergiliran, penggunaan media kartu bergambar sangat direkomendasikan dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab dalam bahasa arab dilembaga pendidikan anak usia dini untuk mempermudah guru dan siswa nya dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu Bergambar Angka, Bahasa Arab Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this study is to determine the use of picture cards in recognizing Arabic numbers for early childhood. This study uses a literature study method, the data collection technique is by analyzing books, journals and articles that are still related to the research topic. The results of this literature review are the use of Arabic picture cards for early childhood is considered very relevant. By using picture cards, children are more enthusiastic in learning Arabic, the Arabic learning process is more enjoyable, children are easier to catch and understand each lesson to recognize numbers in Arabic. In addition, picture cards are an effective learning tool to improve the understanding of Arabic vocabulary in early childhood. Picture cards can make it easier for children to recognize between pictures and vocabulary, and encourage an active and effective learning process through singing together by showing the picture cards to children in turns, the use of picture cards is highly recommended in Arabic language learning activities in early childhood education institutions to make it easier for teachers and students to achieve these learning objectives.

Keywords: *Learning Media, Picture Number Cards, Arabic for Early Childhood*

1. PENDAHULUAN

Proses belajar bahasa Arab untuk anak-anak yang masih kecil membutuhkan metode yang menarik dan menyenangkan agar mereka mudah memahami dan terdorong untuk belajar. Pada masa kecil, anak-anak berada dalam fase penting untuk pengembangan kemampuan berbahasa melalui pengalaman yang nyata dan terlihat. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak serta membantu mereka mengaitkan simbol bahasa dengan makna yang sebenarnya.

Salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab adalah kartu yang menggambarkan angka. Alat ini menggabungkan aspek visual dan numerik, yang tidak hanya membantu anak-anak untuk belajar mengenali angka dalam bahasa Arab, tetapi juga melatih mereka untuk mengenal huruf Arab dan memperluas kosakata dasar. Dengan desain yang penuh warna dan menarik, kartu bergambar angka bisa membangkitkan rasa ingin tahu anak dan membuat proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Penggunaan kartu bergambar angka juga dapat mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif di dalam kelas. Anak-anak dapat diajak untuk mencocokkan gambar dengan angka atau menyebutkan angka dalam bahasa Arab secara bergiliran. Aktivitas seperti ini tidak hanya memperkuat pemahaman bahasa, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak. Dengan demikian, penggunaan media kartu bergambar angka menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini.

Sebagai media visual, kartu bergambar angka memiliki keunggulan dalam memfasilitasi *dual coding*, yaitu pemrosesan informasi melalui teks dan gambar secara simultan. Ketika anak melihat angka berupa simbol Arab yang dipadukan dengan gambar representatif, terjadi penguatan memori visual dan verbal yang membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Selain itu, kartu bergambar angka dapat mendukung pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*), pendekatan yang sangat dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini. Anak dapat belajar mengenal angka dalam Bahasa Arab melalui aktivitas mengurutkan kartu, mencocokkan gambar dengan angka, bermain tebak-tebakan, atau permainan kelompok lainnya. Dengan demikian, pembelajaran tidak bersifat satu arah, tetapi lebih kolaboratif dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penggunaan kartu bergambar angka dalam pembelajaran Bahasa Arab anak usia dini. Metode ini dipilih karena topik yang dibahas bersifat konseptual dan lebih menekankan pada pemahaman teoritis mengenai efektivitas media kartu bergambar dalam konteks pendidikan anak usia dini. Studi pustaka memungkinkan peneliti memperoleh dasar keilmuan yang kuat melalui integrasi berbagai teori, hasil penelitian sebelumnya, serta sumber ilmiah yang mendukung analisis. Dengan demikian, penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data lapangan, melainkan berfokus pada pemanfaatan literatur ilmiah sebagai data utama.

Pendekatan studi pustaka dalam penelitian ini menekankan pengumpulan data dari buku, artikel jurnal, prosiding, hasil penelitian terdahulu, dokumen akademik, serta sumber digital yang valid. Sumber pustaka dipilih berdasarkan keterkaitan langsung dengan tiga komponen utama kajian, yaitu **(1)** pembelajaran Bahasa Arab anak usia dini, **(2)** penggunaan media pembelajaran, khususnya media kartu dan media visual, serta **(3)** teori perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak usia dini. Fokus kajian literatur diarahkan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana kartu bergambar angka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu anak mengenal angka dalam Bahasa Arab. Proses ini dilakukan melalui langkah-langkah sistematis agar hasil analisis tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memberikan kontribusi yang bersifat kritis dan analitis.

Tahapan pertama dalam proses studi pustaka ialah mengidentifikasi sumber-sumber literatur yang relevan. Peneliti melakukan seleksi awal terhadap berbagai referensi akademik dengan cara menelusuri basis data seperti Google Scholar, DOAJ (Directory of Open Access Journals), Garuda, dan perpustakaan digital perguruan tinggi. Kata kunci yang digunakan antara lain “media kartu bergambar,” “pembelajaran Bahasa Arab anak usia dini,” “media visual dalam pembelajaran,” “pengenalan angka,” “pendidikan anak usia dini,” serta “language learning for early children.” Dari hasil penelusuran tersebut, peneliti memperoleh puluhan sumber pustaka yang kemudian diseleksi kembali berdasarkan relevansi, tahun publikasi, dan kualitas ilmiah. Sumber pustaka yang diprioritaskan adalah literatur dengan rentang waktu sepuluh tahun terakhir untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan teori dan praktik pembelajaran terkini.

Secara keseluruhan, metode penelitian studi pustaka dalam artikel ini dilakukan melalui langkah-langkah sistematis meliputi: (1) identifikasi sumber pustaka; (2) seleksi literatur; (3) kategorisasi tema; (4) analisis isi; (5) triangulasi sumber; (6) interpretasi literatur dalam konteks pendidikan Bahasa Arab anak usia dini; dan (7) penarikan simpulan. Setiap tahapan dijalankan untuk memastikan bahwa pembahasan mengenai penggunaan kartu bergambar angka disusun berdasarkan dasar teoritis yang kuat dan data ilmiah yang kredibel. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan memberikan

kontribusi akademik yang signifikan serta menjadi rujukan bagi guru dan praktisi pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Sujiono (2007) mengemukakan bahwa media ialah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar. Kemudian Association for education and communication technology (AECT), mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (Usman: 2002). Kemudian Olson (dalam Miarso, 2005) juga mengemukakan bahwa media ialah sebagai alat teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Newby (dalam Prawiradilaga, 2009) bahwa media pembelajaran Adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Sedangkan beberapa ahli memberikan definisi media sebagaimana yang dikutip oleh Arsyad (2009) bahwa:

- a. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- b. Fleming mengemukakan bahwa media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.
- c. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad: 1996).

Dari definisi yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana, Arsyad, Gerlach, Ely, Fleming dan Heinich, serta Sujiono maka disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih

baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardwere) untuk bermain, agar anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

Tujuan Media Pembelajaran AUD

Media merupakan medium/pelantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagai mana di dalam taksonomi Bloom menggolongkan tiga kategori perilaku belajar yang berkaitan dan saling melengkapi, sebagai berikut :

1. Ranah kognitif
2. Ranah apektif
3. Ranah psikomotorik

Media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan atau kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu:

- a) Minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi, dan
- c) Memberi instruksi, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan, hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. (turut memikul tanggung jawab) melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi (Arsyad: 2009).

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran, media memiliki manfaat sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Sedangkan metode Adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Ciri-ciri Media Pembelajaran AUD

Adapun ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan media diantaranya yaitu:

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dewasa ini dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan peran yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara massa, misalnya radio, televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil misalnya modul, komputer, poster, radio tape, video recorder.
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan mangement yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad: 1996).

Manfaat Media Pembelajaran AUD

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, manfaat media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- b) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak
- c) Media dapat malampaui batas ruang kelas.
- d) Media memungkinkan adanya interaksi langsung anatara anak dan lingkungannya.
- e) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

- g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- i) Media memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu secara kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
- k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan anak. (Miarso, 2005) Sedangkan menurut Latif (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran, meliputi:

- a) Pesan/Informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik)
 - b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - c) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
 - d) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
 - e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
 - f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
 - g) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.
- Selanjutnya Kemp dan Dayton (dalam Latif, 2013) beberapa manfaat dari media, yaitu:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standart
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h) Peranan guru ke arah yang positif.

Kegunaan media atau manfaatnya di dalam dunia pendidikan, menurut Rudi Susilana, yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
- c) Menimbulkan gairah belajar interaksi lebih langsung
- d) Memungkinkan gairah belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Susilana dan Riyana: 2007).

Dari pendapat Miarso, Latif, Susilana, Riyana, disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran pada anak usia dini meliputi: 1) Melatih konsentrasi anak, maksudnya permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap murid, Mengajari anak lebih cepat dengan waktu relatif singkat, maksudnya jika pelajaran disampaikan dengan kata-kata kemungkinan bisa menimbulkan kesalah pahaman dalam memaknainya, tetapi dengan bantuan alat atau media tersebut guru akan dapat menjelaskan dengan waktu yang cepat serta dapat mencapai indikator keberhasilan dengan cepat juga, Menambah daya pengertian dan ingatan, maksudnya dalam menjelaskan sesuatu dengan menggunakan alat/media akan dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada anak, memperdalam pengalaman belajar serta ingatan anak akan bertahan lama terhadap pengetahuan yang didapatnya. Kemudian melalui indera penglihatan dan pendengaran

anak juga dapat memahami perbedaan arti warna serta bentuk, dan Pembelajaran yang menyenangkan, maksudnya proses kegiatan belajar tersebut tidak membosankan, karena kehadiran media pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak.

Media pembelajaran kartu bergambar angka AUD

Bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian literatur mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap perkembangan ini cenderung menikmati pembelajaran yang melibatkan unsur visual, bermain, dan interaktif. Kartu bergambar mampu menyediakan kombinasi ini, membuat pembelajaran lebih menarik dan mendukung motivasi belajar. Desain kartu bergambar yang tepat memainkan peran kunci dalam efektivitas media ini (Pujiastutik, 2019).

Kartu-kartu tersebut harus dirancang dengan estetika yang menarik, menggambarkan konsep pembelajaran dengan jenggantungan gambar, dan menggunakan warna-warna cerah. Hal ini dapat membantu menarik perhatian anak-anak dan memicu minat mereka untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Melati et al., 2023).

Penggunaan interaktif dalam media kartu bergambar, seperti pertanyaan, teka-teki, atau permainan yang terkait dengan kartu-kartu tersebut, dapat lebih meningkatkan motivasi belajar anak. Interaksi ini dapat memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk aktif mengikuti proses pembelajaran (Abdullah et al., 2023).

Keterlibatan anak dalam proses belajar menjadi kunci keberhasilan. Dalam konteks ini, penggunaan kartu bergambar mendorong anak untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membantu mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi (Mudianti et al., 2017).

Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan minat individu anak dapat lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka (Dewi et al., 2017).

Penggunaan Variasi: Pentingnya variasi dalam penggunaan media kartu bergambar. Penelitian menyarankan bahwa pengenalan variasi dalam penggunaan kartu

bergambar, termasuk penggunaan variasi gambar dan pendekatan pembelajaran, dapat membantu menjaga minat anak terhadap pembelajaran dan mencegah kejenuhan (Prathami et al., 2017).

Media kartu angka bergambar.

Menurut Salwiah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar, adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberitahu anak dan menunjukkan gambar kartu angka dan Bahasa arab nya
- b. Guru sudah menyiapkan dan membagikan kartu angka kepada anak secara satu persatu.
- c. Guru bertanya tentang gambar kartu angka yang sudah dibagikan kepada anak melalui bernyanyi Bersama
- d. menyanyi Bersama dengan menyebutkan kartu bergambar angka yang sudah ada Bahasa arab nya dengan mengikuti gurunya
- e. anak anak disuruh menunjukan angka bergambar sesuai yang diucapkan gurunya dalam Bahasa arab
- f. Anak belajar mengurutkan secara benar kartu bergambar angka Bahasa arab dari 1 sampai 5

Pengajaran pengenalan angka kepada anak-anak masih menggunakan media gambar. Pembelajaran pengenalan angka dilakukan dua kali secara bertahap. Secara klasikal ditunjukkan angka 1-10 di ulang-ulang hingga anak-anak mengetahui serta mengerti (Yudha & Fauzi, 2022). Tahap pertama guna untuk pengenalan awal, anak-anak hanya mengikuti pelafalan angka dalam Bahasa arab melalui suara atau ucapan tanpa media. kemudian kegiatan selanjutnya ialah menampilkan media gambar kepada anak-anak. Tahap kedua sebagai pengulangan materi agar anak-anak tidak lupa serta bisa mengingat kembali. Memulai yang kedua, memasuki materi pengenalan angka dalam bahasa arab menggunakan media gambar. Anak-anak terlihat senang serta memperhatikan dengan baik ketika di mulai pengajaran pengenalan angka dalam bahasa arab ditampilkan melalui media gambar.

Rahman & Utami, (2018) mengatakan jika media gambar adalah sebuah media yang mempunyai warna supaya bisa menarik pandangan serta keinginan anak.

Santoso et al, (2019) mengatakan jika media gambar menjadi media pembelajaran yang bisa memikat perhatian anak, dengan langsung berpusat kepada apa yang dipandang

(Fujiono, Rahmawati Reny Rosalina, 2022). Dan pendapat oleh Kusnandi, (2013) mengatakan bahwa penggunaan media gambar sangat baik sebab gambar mempunyai keahlian untuk memikat pandangan anak-anak serta menolong anak mengerti ide-ide tertentu. pada media gambar tersebut, hendaknya bisa menarik keinginan anak agar semakin giat lagi untuk belajar. Sehingga mampu mendorong anak agar semakin mempunyai semangat dalam mengoptimalkan kemampuan berhitung atau pengenalan angka (Harahap Hesi Kartikasari, Harahap Elva Wardani, 2023).

Setelah selesai dari angka 1 sampai 5, pengajaran pengenalan angka dilakukan ulang lagi dengan ditambahkan metode bernyanyi sambil menampilkan media gambar, anak-anak kompak bersama-sama melafalkannya. Penggunaan metode bernyanyi digunakan sebab bernyanyi digemari anak usia dini serta menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan, terutama pada anak usia dini dalam pembelajaran berhitung pengenalan angka. Dengan tambahan metode bernyanyi juga melancarkan kemampuan anak untuk mengingat angka (Rachmawati, 2022).

Hal ini sejalan dengan pendapat dari penelitian oleh Fauziddin (2014) mengatakan bahwa untuk anak, bernyanyi ialah aktivitas yang menyenangkan, serta kemahiran bernyanyi ini membagikan keceriaan kepadanya. Bernyanyi juga adalah metode untuk anak dalam mencurahkan daya pikir serta perasaannya (Suci Rahmayani et al., 2023).

Selanjutnya, pendapat penelitian oleh Ulfa & Fajrina (2019) mengatakan jika pelaksanaan metode bernyanyi bisa mengoptimalkan keahlian berhitung awal bagi anak usia dini. Selain itu, penelitian oleh Nurjanah & Kurniasih (2019) juga mengatakan jika metode bernyanyi berpengaruh untuk mengoptimalkan keahlian berhitung permulaan untuk anak usia dini (Rahmayani et al., 2023). Dan hasil penelitian oleh Rita Novita et al., (2018) mengatakan bahwa ditemukan pengaruh yang baik dari pelaksanaan metode bernyanyi kepada kemampuan berhitung anak. Dalam tersebut menunjukkan bahwa,

pelaksanaan metode bernyanyi kepada pembelajaran anak usia dini bisa memajukan serta mengoptimalkan keahlian berhitung anak (Novita Rita, Hayati Fitriah, 2018).

Media pembelajaran kartu bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (Hita et al., 2023).

Penelitian literatur mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap perkembangan ini cenderung menikmati pembelajaran yang melibatkan unsur visual, bermain, dan interaktif. Kartu bergambar mampu menyediakan kombinasi ini, membuat pembelajaran lebih menarik dan mendukung motivasi belajar (Murtado et al., 2023).

Desain kartu bergambar yang tepat memainkan peran kunci dalam efektivitas media ini (Pujiastutik, 2019). Kartu-kartu tersebut harus dirancang dengan estetika yang menarik, menggambarkan konsep pembelajaran dengan gambar, dan menggunakan warna-warna cerah. Hal ini dapat membantu menarik perhatian anak-anak dan memicu minat mereka untuk

terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Melati et al., 2023).

Penggunaan interaktif dalam media kartu bergambar, seperti pertanyaan, teka-teki, atau permainan yang terkait dengan kartu-kartu tersebut, dapat lebih meningkatkan motivasi belajar anak. Interaksi ini dapat memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk aktif mengikuti proses pembelajaran (Abdullah et al., 2023). Keterlibatan anak dalam proses belajar menjadi kunci keberhasilan. Dalam konteks ini, penggunaan kartu bergambar mendorong anak untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membantu mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi (Mudianti et al., 2017).

Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan minat individu anak dapat lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka (Dewi et al., 2017).

Penggunaan Variasi: Pentingnya variasi dalam penggunaan media kartu bergambar. Penelitian menyarankan bahwa pengenalan variasi dalam penggunaan kartu bergambar, termasuk penggunaan variasi gambar dan pendekatan pembelajaran, dapat membantu menjaga minat anak terhadap pembelajaran dan mencegah kejenuhan

(Prathami et al., 2017). Hubungan yang baik antara orang tua dan guru dalam mendukung penggunaan media pembelajaran kartu bergambar juga merupakan temuan penting. Kolaborasi antara rumah dan sekolah dalam mengintegrasikan media ini dalam pendidikan anak usia dini dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan peningkatan motivasi belajar (Ulfah et al., 2021).

Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan: Temuan ini juga menunjukkan perlunya evaluasi dan pengembangan lanjutan dalam penggunaan media kartu bergambar. Dengan memantau hasil dan merespons umpan balik dari anak-anak, orang tua, dan guru, media ini dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik (Anggraeni & Na'imah, 2022).

Dalam menghadapi temuan yang telah dibahas di atas, terdapat beberapa aspek penting yang perlu dianalisis secara lebih mendalam. Pertama, peran faktor individu dalam motivasi belajar anak usia dini adalah hal yang perlu diperhatikan (Purwanto & Baan, 2022). Anak-anak memiliki minat dan preferensi yang beragam, dan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar yang dapat disesuaikan dengan minat individu mereka dapat menjadi kunci dalam memelihara motivasi mereka. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengamati dan memahami minat anak-anak agar dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi mereka (Munawaroh, 2017)

variasi dalam penggunaan media kartu bergambar menjadi faktor yang tak kalah penting. Anak-anak cenderung cepat bosan jika mereka terpapar dengan pengalaman pembelajaran yang monoton (Iswatiningrum & Sutapa, 2022). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan variasi dalam penggunaan kartu bergambar, baik dalam bentuk gambar, pendekatan pembelajaran, maupun aktivitas yang terkait. Variasi ini dapat membantu mempertahankan minat dan motivasi belajar anak-anak sepanjang waktu. dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran kartu bergambar adalah aspek yang harus diperhitungkan. Meskipun penelitian literatur memberikan wawasan tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, penting untuk melihat apakah peningkatan motivasi ini juga memengaruhi perkembangan jangka panjang mereka (Anggraeni & Na'imah, 2022).

kerjasama antara orang tua dan guru dalam mendukung penggunaan media pembelajaran kartu bergambar adalah hal yang penting. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan dukungan di rumah untuk memperpanjang pembelajaran anak-anak. Seiring dengan upaya pendidik di sekolah, orang tua dapat melanjutkan motivasi belajar anak dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang relevan di rumah (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 20

evaluasi dan pengembangan lanjutan adalah tahap penting dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar. Dalam dunia pendidikan yang terus berubah, penting untuk terus memantau dan mengevaluasi hasil dari penggunaan media ini. Mengumpulkan umpan balik dari anak-anak, orang tua, dan guru serta menggunakan data ini untuk meningkatkan media pembelajaran kartu bergambar akan membantu menciptakan pengalaman yang semakin baik dan relevan (Rasiban, 2013).

Secara keseluruhan, media pembelajaran kartu bergambar dapat digunakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Namun, tantangan dalam menghadapi keberagaman minat anak, menjaga variasi dalam penggunaan, dan memahami dampak jangka panjang perlu dipertimbangkan dalam implementasi praktis. Dengan kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pengembang media, kita dapat terus memperbaiki pendekatan pendidikan anak usia dini untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermanfaat dan memotivasi (Sari, 2019).

Selain aspek-aspek yang telah dibahas sebelumnya, terdapat sejumlah hal penting lainnya yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan penelitian ini. Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu bergambar, penting untuk menggali lebih dalam mengenai proses interaksi anak-anak dengan media ini. Bagaimana anak-anak berinteraksi dengan kartu bergambar, bagaimana mereka berkolaborasi dengan sesama anak atau dengan guru, dan bagaimana kartu bergambar memfasilitasi proses belajar perlu menjadi fokus penelitian lanjutan (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Memahami dinamika interaksi ini dapat membantu dalam merancang penggunaan kartu bergambar yang lebih efektif.

Bahasa Arab Anak Usia Dini

Pengertian bahasa Arab dapat dilihat dari segi bahasa dan istilahnya. Arti "Arab" dalam bahasa tersebut adalah Gurun Sahara atau tanah tandus tanpa air dan tanpa pepohonan. Bahasa, di sisi lain, adalah alat komunikasi yang digunakan orang untuk berinteraksi dan berhubungan dengan motivasi dan kebutuhan yang berbeda. Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan oleh sekelompok orang yang tinggal di atas negara bagian Sahara di Jazirah Arab.(Andriani, 2015) Meskipun ahli bahasa tidak setuju dengan kemunculan pertama bahasa Semit, ada satu teori bahwa ahli bahasa Arab seperti Abdul Wahid Wafi dan Emil Buddy Yakub sangat percaya. Para orientalis mengatakan bahwa bahasa Arab adalah satu bahasa, Semit. Bahasa Arab adalah bahasa yang paling dekat dengan bahasa asli Semit, karena mengandung hingga elemen dalam bahasa Semit dibandingkan dengan bahasa Semit lainnya.(Andriani, 2015) Bahasa Arab telah memberikan banyak kosakata kepada bahasa-bahasa lain di dunia Islam, seperti halnya bahasa Latin yang berperan dalam sebagian besar bahasa Eropa. Selama Abad Pertengahan, bahasa Arab juga merupakan alat budaya yang penting, terutama dalam ilmu alam, matematika dan filsafat, dan akibatnya banyak bahasa Eropa meminjam banyak kata darinya. Ada tiga jenis kata benda Arab: nominatif, akusatif, dan genitif. Bahasa Arab juga memiliki tiga tingkat perbandingan. Juga, dua jenis kelamin dan tiga negara (masa lalu, sekarang, masa depan, perintah). Kata kerja bahasa Arab dibagi berdasarkan perspektif, jenis kelamin, dan jumlah. Di sisi lain, kata sifat bahasa Arab dibagi berdasarkan jumlah, jenis kelamin, dan situasi. Kata ganti bahasa Arab dipisahkan berdasarkan jenis kelamin dan jumlah. Belajar bahasa Arab merupakan alat komunikasi sosial, tetapi belajar bahasa Arab pada dasarnya adalah pengembangan keterampilan komunikasi sosial menggunakan bahasa Arab. Namun, meskipun bahasa Arab sebenarnya mudah, sebagian besar siswa merasa kesulitan untuk belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa tidak mengalami kesulitan.(Hasna Qonita Khansa, 2016)

Bahasa Arab Anak Usia Dini merupakan proses pengenalan bahasa Arab kepada anak usia 0–6 tahun melalui kegiatan yang menyenangkan, penuh permainan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pada masa golden age, anak memiliki kemampuan alami untuk menyerap bahasa baru dengan sangat cepat, sehingga pembelajaran lebih

difokuskan pada pengenalan bunyi, kosakata sederhana, dan ekspresi dasar yang mudah dipahami. Pembelajaran tidak menuntut anak memahami tata bahasa secara formal, tetapi memberi pengalaman berbahasa melalui aktivitas konkret seperti bernyanyi, mendengar cerita, bermain peran, dan interaksi langsung dengan media gambar atau benda nyata.

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Arab pada anak usia dini adalah menumbuhkan keterampilan bahasa reseptif (mendengar) dan produktif (menyebutkan kata), memperkaya kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta membangun sikap positif terhadap bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an. Materi yang dikenalkan meliputi angka, warna, hewan, buah-buahan, bagian tubuh, hingga perintah sederhana seperti *qum*, *ijlis*, dan *isma'*. Pembelajaran dilakukan secara bertahap, mulai dari mengenalkan kosakata tunggal, frase, hingga kalimat sederhana tanpa menuntut kemampuan membaca dan menulis secara kompleks, sehingga anak merasa nyaman dan terbiasa dengan bahasa tersebut sejak dini.

Proses pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini perlu menerapkan prinsip pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu belajar melalui bermain, pengulangan, visualisasi menarik, dan aktivitas multisensori. Metode seperti bernyanyi, Total Physical Response (TPR), permainan kartu bergambar, storytelling, dan demonstrasi gerak menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman anak. Lingkungan belajar juga harus mendukung dengan adanya label bahasa Arab pada benda-benda sekitar, penggunaan salam harian dalam bahasa Arab, serta kegiatan tematik yang memadukan aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa. Dengan pendekatan yang tepat, anak tidak hanya mengenal bahasa Arab, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan kecintaan terhadap proses belajar itu sendiri.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Arab pada anak usia dini merupakan proses yang memerlukan pendekatan yang tepat, kreatif, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan uraian dan pembahasan dalam artikel ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar angka terbukti menjadi salah satu

media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan untuk mengajarkan pengenalan angka dalam Bahasa Arab kepada anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu anak memahami konsep bilangan, tetapi juga mampu memperkuat daya ingat kosakata bahasa asing melalui visualisasi yang konkret dan mudah dipahami. Anak usia dini yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif praoperasional menunjukkan respons positif terhadap media visual, sehingga penggunaan kartu bergambar angka mendorong keterlibatan aktif sekaligus memudahkan proses internalisasi makna. Dengan demikian, kartu bergambar angka memainkan peran penting dalam menjembatani kesenjangan antara materi abstrak Bahasa Arab dengan pola berpikir konkret anak.

Selain memberikan stimulasi visual, media kartu bergambar angka mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Proses belajar yang dikemas melalui aktivitas bermain, seperti mencocokkan angka dengan gambar, mengurutkan kartu, permainan kelompok, atau tebak angka dalam Bahasa Arab, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan ini merupakan prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini, karena pada usia tersebut anak belajar paling efektif melalui eksplorasi dan permainan. Melalui penggunaan kartu bergambar angka, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Hal ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan partisipasi, interaksi, serta perhatian anak sepanjang proses pembelajaran Bahasa Arab.

Secara pedagogis, penggunaan media kartu bergambar angka mendukung terjadinya proses *dual coding*, yaitu integrasi antara informasi visual dan verbal yang diproses secara simultan oleh anak. Proses ini tidak hanya mempermudah anak dalam memahami kosakata angka dalam Bahasa Arab, tetapi juga memperkuat daya simpan memori jangka panjang. Ketika anak mengasosiasikan angka Arab dengan gambar konkret yang sesuai, terjadi penguatan kognitif yang membantu mereka mengenali, memahami, dan mengingat simbol maupun pelafalan angka tersebut secara lebih baik. Melalui mekanisme ini, kartu bergambar angka berfungsi sebagai penghubung antara kemampuan representasi visual dan kemampuan linguistik anak, sehingga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbahasa mereka.

Lebih jauh, kartu bergambar angka juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak. Aktivitas pembelajaran yang menggunakan kartu secara kelompok atau berpasangan memungkinkan anak belajar bekerja sama, berbagi, bergiliran, serta berkomunikasi dengan teman sekelas. Selain itu, penggunaan media yang menarik visualnya meningkatkan rasa percaya diri anak ketika berhasil menjawab atau menyebutkan angka dalam Bahasa Arab. Kondisi ini mendorong munculnya suasana kelas yang positif dan kondusif, di mana anak merasa dihargai, didukung, dan termotivasi untuk terus belajar. Dengan demikian, penggunaan kartu bergambar angka bukan hanya berdampak pada aspek kognitif dan linguistik, tetapi juga memberikan kontribusi pada perkembangan aspek sosial-emosional anak usia dini.

Kesimpulan lain menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan kartu bergambar angka sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru yang memahami karakteristik anak usia dini mampu memanfaatkan kartu bergambar angka tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sumber kegiatan bermain edukatif. Guru dapat menciptakan variasi metode pembelajaran, seperti metode demonstrasi, permainan kooperatif, penguatan audio-visual, atau cerita interaktif yang melibatkan kartu bergambar angka. Kreativitas guru dalam menggunakan media ini akan menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab di kelas. Oleh karena itu, penggunaan kartu bergambar angka harus disertai dengan perencanaan pembelajaran yang matang, mencakup pemilihan kartu yang sesuai, teknik penyampaian yang tepat, serta pengelolaan kelas yang baik untuk menjaga fokus dan antusiasme anak.

Dari keseluruhan pembahasan dalam artikel ini, penggunaan kartu bergambar angka dapat disimpulkan sebagai solusi media pembelajaran yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Arab pada anak usia dini. Media ini memberikan kemudahan bagi anak dalam mengenal angka dalam Bahasa Arab, memperjelas konsep, dan memperkuat pemahaman melalui representasi visual. Kartu bergambar angka juga mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan yang sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini. Melalui pendekatan media visual ini, pembelajaran Bahasa Arab dapat dilakukan secara lebih menarik dan bermakna

sehingga menciptakan fondasi positif bagi anak untuk melanjutkan pembelajaran Bahasa Arab ke tingkat yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan, dapat ditegaskan bahwa penggunaan kartu bergambar angka memberikan tiga manfaat utama: **(1)** meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata angka dalam Bahasa Arab; **(2)** menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan; serta **(3)** membantu perkembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang. Media ini tidak hanya memperkaya aktivitas pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan kartu bergambar angka layak menjadi pilihan utama bagi pendidik PAUD dalam mengajarkan Bahasa Arab secara efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69. <https://www.journalstkipppgrisitubondo.ac.id/index.php/JRREI/article/view/799>
- Arsyad, Azhar, 1996, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N. K. A. T., Astra, I. K. B., Or, M., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sikap Pasang Pencak Silat Dengan Kartu Bergambar Untuk Siswa Kelas Xi Ips Sma Laboratorium Undiksha Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/11359>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.

- Prathami, I. A. M. I., Astra, I. K. B., Or, M., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda-Kuda Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14791>
- Rahman, H. S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PGTKI Press.
http://opac.slemankab.go.id/index.php?p=show_detail&id=701456
- Susilana dan Riyana, Cepi, 2007, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Yudha, F., & Fauzi, A. H. (2022). Pengenalan Konsep Berhitung Bagi Pemula (Non Formal) Dengan Media Warna-Warni. *Jurnal Gramaswara: Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan, Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Seni*, 2(2).
<https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.04>