



Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui *Gadget* oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini

Syifaul Adhimah¹, Laili Mas Ulliyah Hasan²

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel^{1,2}

Jl. Ampel Masjid No. 53, Surabaya, Jawa Timur 60151, Indonesia

E-mail: syifa@stibada.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: May, 14 2024

Revised: May, 20 2024

Accepted: June, 14 2024

Keywords:

Pembelajaran Bahasa Arab,
Media Gadget,
Komunitas Guru,
Anak Usia Dini

ABSTRACT

Penggunaan *gadget* dianggap sebagai salah satu alat pembelajaran yang memiliki manfaat besar bagi anak, termasuk anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui transformasi pembelajaran bahasa Arab yang diberikan oleh komunitas guru taman kanak-kanak melalui penggunaan *gadget*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Data primer diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas kelompok usia 5-6 tahun. Sementara itu, data sekunder meliputi hasil observasi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak positif bagi anak terutama untuk mengenalkan kata-kata bahasa Arab. Anak-anak menunjukkan fokus yang tinggi dalam pembelajaran bahasa Arab karena penggunaan audiovisual yang inovatif oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* memungkinkan mereka untuk menirukan lafal bahasa Arab sesuai dengan contoh yang diberikan.

The use of gadgets is considered a learning tool that has excellent benefits for children, including young children. This research aimed to determine the transformation of Arabic language learning provided by the kindergarten teacher community through the use of gadgets. The research method used was qualitative with a descriptive study type. Primary data was obtained from school principals and class teachers in the 5-6 year age group. Meanwhile, secondary data includes the results of learning observations. Research that has been conducted shows that the use of gadgets has a positive impact on children, especially for introducing Arabic words. Children show high focus in learning Arabic due to the teacher's innovative use of audiovisuals. Therefore, the use of gadgets allows them to imitate Arabic pronunciation according to the examples given



bit.ly/jpaUNY

PENDAHULUAN

Anak usia dini sering dianggap sebagai miniatur orang dewasa, namun memiliki karakteristik yang unik dan kompleks yang membedakannya dari orang dewasa (Fauzi, 2016). Mereka berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang disebut masa *golden age*, proses belajar dan pengembangan kognitif yang berlangsung pesat (Rosyidi & Hasanah, 2023). Selama periode ini, anak-anak cenderung meniru segala yang dilihat dan dialami di sekitar mereka, baik itu perilaku positif maupun negatif (Solihat & Riansi, 2018). Oleh karena itu, penting bagi orang dewasa di lingkungan anak untuk memberikan teladan yang baik dan memperhatikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

Penggunaan *gadget* telah menjadi fenomena umum di kalangan anak usia dini pada era modern (Saidah, 2021). Terlebih lagi, dengan munculnya pandemi Covid-19, pendidikan daring melalui *gadget* menjadi solusi utama di Indonesia (Nukman et al., 2024). Hal ini mengakibatkan banyak anak usia dini yang menggunakan *gadget* sebagai media utama untuk bermain dan belajar (Yanti Fauziah et al., 2023). Meskipun *gadget* dapat memberikan manfaat besar dalam pembelajaran dan hiburan, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif, termasuk penurunan kualitas tidur,



peningkatan risiko gangguan mental, dan berkurangnya interaksi sosial (Akhsan & Muhammadiyah, 2020). Lebih lanjut, era digital saat ini mengubah pola pembelajaran yang ada pada satuan pendidikan anak usia dini. Menurut Dirjen Pendidikan anak usia dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD Dikmas), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Harris Iskandar, anak masa kini memiliki karakter yang sulit diatur, rentan fokus yang minim, dan mudah narsis. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi khusus dalam mendidik anak di era alpha saat ini. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis survei penetrasi jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 tembus mencapai 221,6 juta jiwa dan masuk peringkat ke-6 terbesar di dunia pengguna internet. Kondisi ini cukup berbahaya bagi anak-anak, terlebih lagi orang tua harus bisa mengendalikan aktivitas anak dalam penggunaan *gadget* (Media Indonesia, 2024).

Di sisi lain, pembelajaran bahasa Arab di taman kanak-kanak sering kali menggunakan media pembelajaran yang monoton, seperti *flashcard*, yang dapat membuat anak cepat merasa bosan dan tidak tertarik (Afwadzi, 2020). Memahami bahasa Arab merupakan hal yang penting karena bahasa tersebut merupakan bahasa yang terdapat di Al-Qur'an, pedoman hidup umat manusia, dan sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Oleh karena itu, penting bagi anak usia dini untuk mengenal huruf-huruf Arab dan mempelajari bahasa tersebut sejak dini (Hasan, 2018). Salah satu pihak yang dapat mendukung pengenalan ini adalah guru. Peran guru dalam proses pembelajaran anak usia dini sangatlah penting (Rachman et al., 2021). Guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga membentuk karakter anak dan memberikan contoh yang baik (Masturoh & Mahmudi, 2023). Di era digital saat ini, guru perlu memahami perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara efektif dan baik dalam proses pembelajaran. Mereka juga bertanggung jawab dalam mengajarkan anak-anak tentang penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab (Pendidikan Islam et al., 2020). Guru dapat menggunakan pendekatan yang menarik seperti mengintegrasikan teknologi berupa *gadget* (Yuliastini & Sucipto, 2022). Penggunaan *gadget* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan minat belajar dan interaksi sosial, namun juga terdapat beberapa risiko yang perlu diperhatikan (Munawir et al., 2024). Misalnya, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan perhatian dan gangguan tidur pada anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak dengan bijak (Sa'diyah & Hadi, 2019). Dengan demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan *gadget* dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini.

Pemahaman akan tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini memunculkan kebutuhan untuk mengeksplorasi transformasi pembelajaran yang dilakukan oleh komunitas guru (Rachman et al., 2021). Dalam konteks ini, transformasi pembelajaran tidak hanya mencakup perubahan dalam metode pengajaran, tetapi juga melibatkan peran aktif komunitas guru dalam mengembangkan dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat anak dalam belajar bahasa arab. Melalui pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana transformasi pembelajaran bahasa arab melalui *gadget* oleh komunitas guru di RA Mamba'ul Hisan Surabaya. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan praktik guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Studi deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang fenomena yang diamati, yaitu transformasi pembelajaran bahasa Arab melalui penggunaan *gadget*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang mengumpulkan data dengan bentuk kata, gambar, dan bukan dengan angka. Tujuan dari penelitian deskriptif ini ialah untuk membuat gambaran secara sistematis, akurat, dan faktual mengenai situasi yang diteliti, fakta, dan sifat *participant*. Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana transformasi pembelajaran bahasa arab menggunakan gadget oleh komunitas guru. Sumber data utama dalam penelitian ini ialah kata-kata dan tindakan guru.



Dalam penelitian ini, sumber data primer yang diperoleh peneliti berupa wawancara guru kelas kepala sekolah dan guru. Sedangkan data sekunder yang didapat berupa hasil observasi. Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti dengan terjun langsung ke lapangan, sehingga data yang diperoleh menjadi akurat dan valid. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti juga melakukan keabsahan data hasil penelitian agar data yang didapat relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Keabsahan hasil data dilakukan dengan cara: observasi berkelanjutan, ketekunan dalam observasi, dan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) gadget yang digunakan oleh guru berupa audio, video, dan aplikasi, (2) materi dikemas secara beragam berupa animasi dan permainan, (3) anak menunjukkan minat tinggi ketika mengikuti pembelajaran, dan (4) penggunaan gadget dapat mengembangkan keterampilan digital. Tabel 1 adalah temuan yang lebih rinci.

Tabel 1. Temuan Data Wawancara

No	Temuan	Pembahasan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Guru-guru aktif menggunakan media <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran bahasa Arab. <i>Gadget</i> yang digunakan adalah laptop yang dimanfaatkan untuk menampilkan materi pembelajaran, termasuk audio, video, dan aplikasi pembelajaran interaktif.
2.	Kreativitas Pembelajaran	Pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan inovatif dengan adanya penggunaan <i>gadget</i> . Hal ini terlihat dari keaktifan anak dalam proses KBM. Dengan penggunaan <i>gadget</i> , Guru-guru dapat menciptakan berbagai materi pembelajaran yang kreatif dan beragam, seperti animasi, permainan interaktif, dan video pembelajaran yang membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan.
3.	Minat Belajar Anak	Anak lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan <i>gadget</i> . Mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mempelajari materi pembelajaran dan lebih aktif serta fokus dalam proses belajar.
4.	Pengembangan Keterampilan Digital	Penggunaan <i>gadget</i> membantu anak mengembangkan keterampilan digital mereka, termasuk kemampuan navigasi online, pemecahan masalah, dan penggunaan aplikasi pembelajaran.

Sedangkan hasil pembelajaran bahasa Arab menggunakan gadget terlihat pada empat maharah (*istima'*, *kalam*, *qiro'ah*, *kitabah*) seperti yang tampak pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Maharah

Maharah	Penggunaan <i>Gadget</i>	Hasil Pembelajaran
Keterampilan Mendengar (<i>Istima'</i>)	Ya	Lebih mudah bagi anak untuk mendengarkan audio dan merekam suara mereka sendiri saat berbicara dalam bahasa Arab. Hal ini untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelafalan dan intonasi yang benar.
Keterampilan Berbicara (<i>Kalam</i>)	Ya	Interaktifitas anak meningkat dengan adanya platform digital yang menyediakan permainan bahasa Arab yang menyenangkan dan menantang. Ini mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan anak dalam berbicara dalam bahasa Arab.
Keterampilan Membaca (<i>Qiro'ah</i>)	Ya	Anak dapat mengakses berbagai materi bacaan dalam bahasa Arab melalui aplikasi atau situs web, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca mereka. Dengan adanya audio yang mendampingi teks, anak dapat melatih pemahaman dan pelafalan mereka dengan lebih baik.
Keterampilan Menulis (<i>Kitabah</i>)	Ya	Penggunaan aplikasi atau platform digital anak, untuk berlatih menulis huruf dan kalimat dalam bahasa Arab dengan lebih interaktif. Dengan bantuan fitur seperti koreksi otomatis dan umpan balik instan, anak dapat memperbaiki kesalahan mereka secara langsung.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak selamanya memiliki dampak negatif, adakalanya penggunaan *gadget* yang tepat dan bijaksana dalam pengawasan guru akan bersifat membantu dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran bahasa arab. Pemggunaan *gadget* juga bukan hal yang tabu di era digital saat ini. Hal ini didukung oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa proses dalam kegiatan belajar mengajar saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi digital (David, 2015). Dalam proses pembelajaran anak usia dini, guru tidak hanya memiliki peranan untuk sekedar mengajar saja, namun guru juga harus memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, bersahabat, dan fleksibel bagi



anak (Hidayat et al, 2015). Di lapangan, ditemukan banyak sekali kondisi dimana orang dewasa melibatkan *gadget* sebagai media penunjang belajar anak di rumah. Oleh karena itu, penulis akan membahas secara rinci transformasi pembelajaran bahasa Arab melalui *gadget* oleh komunitas Guru di RA Mamba'ul Hisan Surabaya dari beberapa aspek penting yang ditemukan.

Transformasi Signifikan dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab telah menghasilkan kemajuan transformasi dalam proses belajar mengajar. Ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya memanfaatkan teknologi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik (Istiqomah & Baroroh, 2021). Transformasi ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan memikat bagi anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka (Listyawan et al., 2023).

Pertama, *Maharah Istima'* (Mendengarkan). Dalam penggunaan *gadget* untuk maharah istima', anak dapat mendengarkan audio bahasa Arab secara berulang-ulang, karena dengan mendengarkan berulang-ulang akan membuat anak terbiasa dengan ritme, intonasi, dan pelafalan yang baik dan benar. Teori pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa mendengarkan secara intensif merupakan salah satu metode efektif dalam memperbaiki pemahaman audio dan kemampuan berbicara anak (Saputra et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *gadget*, anak dapat memperoleh kemampuan mendengarkan yang lebih baik karena mereka memiliki akses yang lebih mudah dan fleksibilitas untuk berlatih mendengarkan audio berulang kali.

Kedua, *Maharah Kalam* (Berbicara). Penggunaan *gadget* untuk maharah kalam memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan bahasa Arab yang disediakan dalam aplikasi atau situs web (Istiqomah & Baroroh, 2021). Teori pembelajaran bahasa menekankan pentingnya interaksi aktif anak dalam pembelajaran bahasa, yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka (Hasan, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya permainan bahasa Arab yang menantang, anak lebih termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Arab dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara keseluruhan.

Ketiga, *Maharah Qiro'ah* (Membaca). Dalam konteks penggunaan *gadget*, maharah qiro'ah meningkat karena anak dapat mengakses berbagai materi bacaan dalam bahasa Arab melalui aplikasi atau situs web (Masturoh & Mahmudi, 2023). Teori pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa membaca secara aktif merupakan kunci dalam meningkatkan pemahaman bacaan dan kosakata anak (Firdausya et al., 2022). Dari hasil penelitian dengan adanya fitur audio yang mendampingi teks, anak dapat melatih kemampuan membaca mereka sambil mendengarkan pelafalan kata-kata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks.

Keempat, *Maharah Kitabah* (Menulis). Dalam penggunaan *gadget* untuk maharah kitabah, anak dapat berlatih menulis huruf dan kalimat dalam bahasa Arab dengan bantuan aplikasi atau platform digital (Saputra et al., 2023). Teori pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa umpan balik yang langsung dan koreksi otomatis dapat meningkatkan kemampuan menulis anak (Haniefia et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya fitur koreksi otomatis dan umpan balik instan, anak dapat memperbaiki kesalahan mereka dalam menulis dan meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab mereka secara signifikan.

Meningkatkan Minat Belajar Anak

Penggunaan *gadget* telah terbukti meningkatkan minat belajar anak dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini terlihat saat proses kegiatan belajar mengajar anak terlihat fokus serta berperan aktif dalam pembelajaran. Anak juga menunjukkan minatnya dengan mengikuti intruksi yang diberikan guru. Ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya memberikan anak kendali atas pembelajaran mereka dan membangkitkan minat intrinsik mereka (Munawir et al., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi yang menarik dan relevan bagi anak, guru dapat merangsang minat mereka dalam pembelajaran bahasa Arab, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Fauzi, 2016).

Penggunaan *gadget* juga telah membantu dalam pengembangan keterampilan digital anak. Teori literasi digital menyoroti pentingnya anak untuk memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam



dunia digital yang semakin berkembang (Masturoh & Mahmudi, 2023). Dengan terlibat dalam pembelajaran bahasa Arab melalui *gadget*, anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital mereka, termasuk kemampuan navigasi *online*, evaluasi informasi, dan kolaborasi dalam lingkungan digital (Pendidikan Islam et al., 2020). Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi pengembangan teknologi dan praktik pengajaran di sekolah-sekolah anak usia dini. Berdasarkan teori-teori pembelajaran dan motivasi yang relevan, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan anak. Ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi yang bijaksana dalam pendidikan untuk memaksimalkan potensi pembelajaran anak.

SIMPULAN

Perkembangan di era digital saat ini telah memberikan banyak sekali dampak bagi dunia pendidikan. Guru dituntut untuk melakukan pembaharuan ilmu serta beradaptasi cepat mengikuti perubahan perkembangan teknologi. Sumber daya manusia di era ini juga dituntut unggul dan mampu bersaing di luar mengikuti perkembangan arah zaman yang begitu cepat. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bukan lagi hal yang tabu dilakukan.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab di RA Mamba'ul Hisan Surabaya telah mengembangkan transformasi signifikan dalam proses pembelajaran. Guru-guru telah berhasil menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta meningkatkan minat belajar anak. Selain itu, penggunaan *gadget* juga membantu dalam pengembangan keterampilan digital anak. Temuan ini memberikan implikasi praktis yang penting bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di sekolah-sekolah anak usia dini, menyoroti pentingnya integrasi teknologi yang bijaksana dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Dengan demikian, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu anak mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwadzi, B. (2020). Membangun moderasi beragama di Taman Pendidikan Al-Qur'an dengan parenting wasathiyah dan perpustakaan Qur'ani. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 106–120. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i2.2647>
- Akhsan, A., & Muhammadiyah, A. (2020). Model belajar dan pembelajaran bahasa arab generasi milenial. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 105–119. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.817>
- Fauzi, A. (2016). Pelaksanaan pendidikan madrasah diniyah di kota Serang (Implementation of islamic education in Serang city). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 157–178.
- Firdausya, N., Sari, T., Pransiska, S., Tinggi, A., Islam, S., & Pandanaran, Y. (2022). Pengembangan bahan ajar bahasa arab braille bagi anak tunanetra di Man 2 Sleman, Yogyakarta (Development of braille arabic teaching materials for the blind students at Man 2 Sleman, Yogyakarta). *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 20(2), 216–232. <http://jurnaledukasikemenag.org>
- Haniefafa, R., Samsudin, M., Tinggi, S., Islam, A., & Iman, N. (2023). Penerapan *technological pedagogical and content knowledge* (Tpack) dalam pengajaran keterampilan berbahasa arab. *Journal of Arabic Education & Arabic Studies*, 2(1), 61–72. <https://journal.stainuruliman.ac.id/index.php/tlmi/article/view/62/34>
- Hasan, L. M. U. (2018). إعداد كُتَيْب لمهارة الكتابة في البرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12630/>
- Hasan, L. M. U. (2023b). Studi implementasi dan efektivitas tpack dalam pembelajaran maharah kalam. *MUMTAZA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 3(1), 91–101. <https://ejournal.stibada.ac.id/index.php/mumtaza/article/view/60>



- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Istiqomah, M., & Baroroh, R. U. (2021). Pengembangan pembelajaran bahasa arab di rumah pada masa covid 19. *Jurnal Studi Keislaman FALASIFA*, 11(1), 38–48.
- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan media interaktif sebagai bahan literasi digital era 21 untuk pembelajaran di sekolah dasar. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.25199>
- Masturoh, F., & Mahmudi, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran bahasa arab. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(2), 207–232. <https://doi.org/10.52593/klm.04.2.07>
- Munawir, M., Alfiana, F., & Pambayun, S. P. (2024). Menyongsong masa depan: transformasi karakter anak generasi alpha melalui pendidikan islam yang berbasis al-Qur'an. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.628>
- Nukman, M., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2024). Dampak era digital terhadap perkembangan bahasa anak usia dini: literature review. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 284–289.
- Pendidikan Islam, J., Hadi Prabowo, S., Fakhruddin, A., & Rohman, M. (2020). Al-Tadzkiyyah: Peran orang tua dalam pembentukan karakter anak di masa pandemi covid-19 perspektif pendidikan islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207.
- Rachman, Y. A., Durrotul Chusnina, M., & Alfiaturrohman, N. (2021). Pemetaan kompetensi guru PAUD dalam melakukan asesmen pembelajaran RA di Temanggung ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 81–87.
- Rosyidi, R., & Hasanah, U. (2023). Penguatan peran masjid sebagai pusat belajar bagi anak. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.36841/integritas.v7i1.2491>
- Sa' diyah, M., & Hadi, M. K. (2019). Modifikasi pembelajaran konvensional berbasis *wondershare quiz creator* di era pembelajaran gen z. *Proceeding Annual Conference on ...*, 1–15.
- Saidah, Z.-. (2021). Penanaman nilai-nilai pendidikan islam berbasis kearifan lokal pada anak usia dini di era digital. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 31(1), 1. <https://doi.org/10.24235/ath.v31i1.8430>
- Saputra, P., Ritonga, A. W., Bahruddin, U., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Timur, J., Barat, J., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Timur, J., & Arab, B. (2023). Pendekatan *technological pedagogical content knowledge* (Tpack) dalam pembelajaran bahasa arab di Man 2 Payakumbuh. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 54–56.
- Solihat, I., & Riansi, E. S. (2018). Literasi cerita anak dalam keluarga berperan sebagai pembelajaran pembentuk karakter anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 258. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3869>
- Yanti Fauziah, P., Sevi Triana, R., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran *pop-up storybook* interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Yuliastini, N. K. S., & Sucipto, I. M. D. (2022). Literasi digital pemanfaatan *blended learning* berbantuan mentimeter bagi calon guru pendidikan sejarah. *Jurnal Pengabdian ...*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7455713>