

## **PEMBELAJARAN DARING MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF HIJAIYAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB**

**Yeni Heryanti <sup>1</sup>, Agus Hasbi Noor <sup>2</sup>, Sharina Munggaraning Westhisi <sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Kelompok Bermain (Kober) Al-Barokah, Garut, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Masyarakat, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>1</sup> yenheryanti@gmail.com, <sup>2</sup> agushasbinoor@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>3</sup> sharina@ikipsiliwangi.ac.id

### **ABSTRACT**

This study aims to determine: 1) scenarios and implementation of online learning through the hijaiyah letter card game method in improving children's Arabic language skills. 2) children's response to the hijaiyah letter card game in improving Arabic language skills through online learning. 3) children's difficulties when participating in online learning through the hijaiyah letter card game method in improving children's Arabic language skills. 4) the obstacles faced by teachers when carrying out online learning through the hijaiyah letter card game method in improving children's Arabic language skills. The method used is descriptive qualitative research. The data sources of this study were 10 children in group B and class teachers. Collecting data using interview instruments, observation sheets, and documentation. Data were analyzed through data reduction, data presentation, and verification or concluding. The results showed that the scenario and implementation after the hijaiyah letter card game through online learning could improve Arabic language skills. Children can respond well and enthusiastically. The difficulties faced by children are the internet network and the lack of parental assistance. Some children easily do the task, some are slow. There are also teacher obstacles, namely difficulties in the process of assessing and evaluating children's learning outcomes because the teacher only sees from the video.

Keywords: Online teaching, Arabic, Hijaiyah Letter Card Game

### **ABSTRAK**

Makanan merupakan sumber energi bagi manusia, termasuk pada anak usia dini. Bagi anak usia dini yang belum dapat mengelola kebutuhan gizinya sendiri, sehingga orang tua sangat perlu untuk memperhatikan asupan makanan yang dimakan oleh anak usia dini. Makanan yang mengandung gizi yang baik dan sehat lebih banyak terdapat pada sayuran dan buah-buahan. Pengenalan sayuran dan buah-buahan dapat dilakukan melalui pembelajaran. Pembelajaran mengenai makanan yang bergizi dapat dilakukan di sekolah, yaitu dengan melakukan pembelajaran di kebun sekolah. Kebun sekolah merupakan salah satu tempat untuk media belajar anak secara langsung. Melalui kebun sekolah anak mendapatkan sumber belajar yang nyata, sehingga anak dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang dilakukan. Tujuan penelitian menjelaskan *green house* sebagai sumber belajar dan sarana untuk menghargai makanan pada anak usia dini. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang mana data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada satu orang kepala sekolah, satu orang pengurus kebun sekolah, dan dua orang guru sekolah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian mengatakan bahwa penanaman nilai menghargai makanan bisa dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung untuk proses pertumbuhan tanaman yang akan menjadi makanan anak.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Bahasa Arab, Permainan Kartu Huruf Hijaiyah

## **PENDAHULUAN**

Pandemi *covid-19* merupakan kasus yang sangat menggemparkan dunia termasuk di Indonesia yaitu menyebarnya virus yang menyebabkan sektor pendidikan pun terkena imbasnya, sekolah harus diliburkan karena tidak diperbolehkan berada dikera-maian, baik itu TK, SD, SLTP, SLTA dan juga Perguruan Tinggi terkena dampak dari penyebaran yang ditimbulkan dari virus ini yang resmi disebut sebagai *COVID-19* oleh Organisasi Kesehatan Dunia *World Health Organization* (WHO) yang artinya Co singkatan dari *Corona, Vi* artinya *Virus* dan *D* menunjukkan *Disease* atau penyakit yang disingkat menjadi *COVID-19* (Ghebreyesus, 2020), maka belajar secara *online* adalah salah satu alternatif yang tepat.

Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* artinya guru tidak bertemu langsung dengan peserta didik, melainkan pembelajaran dilaksanakan menggunakan jaringan internet dan media pembelajaran *online* seperti *handphone*, *laptop* atau komputer melalui aplikasi *whatsapp group*, *telegram*, *youtube*, *zoom meeting*, dan sebagainya (Hasbi & Suswanto, 2020). Sistem pembelajaran ini diadakan semenjak adanya keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dan Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pada pembelajaran daring (*online*) guru dituntut untuk menguasai materi dan metode Pembelajaran Jarak Jauh. Guru harus tetap berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri anak terutama 6 aspek perkembangan yaitu aspek agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni.

Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan tidak tatap muka Pada penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya pada perkembangan bahasa, dengan bahasa manusia mampu memahami apa yang disampaikan oleh manusia lainnya.

Kemampuan berbahasa akan mempermudah manusia dalam bergaul, berkomunikasi dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan. Bahasa anak usia dini berkembang sejak tangisan pertama sampai anak mampu bertutur kata dan akan terus berkembang sepanjang hidupnya termasuk penguasaan Bahasa Arab apabila diajarkan sejak usia dini. Di lingkungan muslim tentunya Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang wajib dikuasai oleh anak utamanya dalam menjalankan ibadah sehari-hari. Namun demikian menurut Ramadhan (2017) menyatakan pembelajaran kosakata Bahasa Arab merupakan pembelajaran dasar dan ini sangat memungkinkan untuk dipelajari oleh anak-anak yang sedang memulai pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Nazarah (2017) menyatakan pada usia dini pengembangan bahasa sangat penting karena anak usia dini merupakan masa peka bagi anak dan Bahasa Arab merupakan bahasa yang mendunia bagi Agama Islam, terutama dalam kehidupan sehari-hari seperti digunakan dalam bacaan sholat, hadist dan Al-Quran. Anak perlu menguasai bahasa lain selain bahasa ibu, maka seyogyanya anak dikenalkan dengan bahasa asing sejak dini, dan Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing yang biasanya dilakukan disekolah-sekolah islami. Suherman (dalam Aljufri, 2015) mengungkapkan bahwa, Bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa dalam agama islam dan

umatnya, karena dianggap sebagai bahasa yang menyimpan khazanah keilmuan islam, sendi persatuan kaum muslimin dan bahasa memelihara Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah.

Sebagai umat muslim, hampir setiap hari menggunakan Bahasa Arab dalam beribadah, maka dari itu Bahasa Arab perlu dipelajari sejak kecil. Kemampuan bahasa anak bisa dengan kegiatan bermain dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya. Selain itu bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Sebagian besar metode yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini menggunakan sistem bermain sambil belajar. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan bahasa juga merupakan kebutuhan yang penting bagi anak untuk menjadi bagian dari kelompok sosial (Rosalina, 2011).

Melihat pentingnya bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, maka peneliti memilih metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab. Sumarjana (2019) menyebutkan melalui penggunaan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk konkrit yang dapat dilihat, dipegang, dicoba sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak

Tujuan dari penelitian ini yaitu, 1) skenario dan implementasi pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab anak. 2) respon anak terhadap permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab melalui pembelajaran daring. 3) kesulitan yang dialami anak pada saat mengikuti pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab anak. 4) kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab anak.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana temuan temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik, peneliti berusaha memahami dan menafsirkan kejadian yang sedang berlangsung menurut persepektif dengan tujuan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam (Gunawan, 2013).

Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang digunakan dalam menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Tujuannya untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi didalam suatu masyarakat. (Sugiyono, 2005)

Subjek penelitian ini adalah 10 orang anak kelompok B di RA Sabilil Huda dan guru kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari instrument wawancara, lembar observasi dan dokumentasi.

Data yang telah diperoleh dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan kondisi dilapangan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2018, hlm.334) analisis data dalam penelitian kualitatif

adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada oranglain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kemudian dianalisis dapat dijelaskan skenario dan implementasi pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab anak. Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi ini tidak dilakukan dengan tatap muka tetapi melalui pembelajaran daring (*online*). Guru membuat video pembelajaran terkait dengan tema pembelajaran. Orangtua diharapkan dapat mendampingi anak ketika melihat video pembelajaran dan membantu anak dalam mempraktekan tugas yang diberikan guru. Guru juga membuat pesan kepada orang tua anak melalui *chat* di grup *WhatsApp* untuk membantu orangtua yang kesulitan memahami pembelajaran.

Metode yang dilaksanakan oleh guru adalah melalui video pembelajaran dan anak terstimulasi menjalankan proses pembelajaran sehingga anak dapat menarik kesimpulan. Kegiatan pembelajaran dikemas melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah yang menyenangkan bagi anak dan aktivitas belajar bisa dilakukan dengan berkoordinasi antara keluarga di rumah, orangtua dan guru.

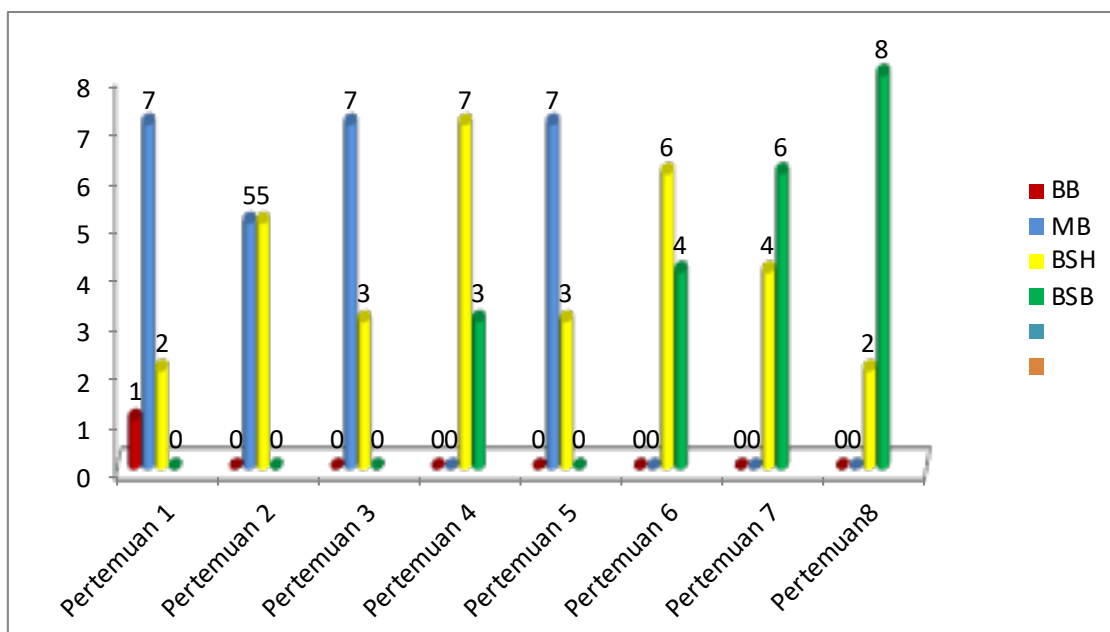
Sistem penilaian diolah melalui skala pencapaian perkembangan anak yaitu BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik). Indikator pencapaian perkembangan anak yang ingin dicapai yaitu: 1) Anak mampu mengulang satu persatu huruf-huruf hijaiyah. 2) Anak mampu mengulang kata benda dalam Bahasa Arab. 3) Anak mampu mengulang kata bilangan dalam Bahasa Arab. 4) Anak mampu mengulang kata warna dalam Bahasa Arab

Berikut adalah tabel perencanaan kegiatan penelitian yang dilakukan di RA Sabilil Huda selama 8 kali pertemuan:

Tabel.1 Jadwal Perencanaan Pembelajaran dalam Penelitian

No	Tema/Sub tema	Kegiatan
1	Kendaraan darat / Sepeda	Mengulang huruf-huruf hijaiyah yang ada pada kata sepeda.
2	Kendaraan darat / Mobil	Mengulang kata mobil dalam Bahasa Arab
3	Kendaraan Air / Kapal Laut	Mengulang jumlah Kapal laut yang ada di majalah dalam Bahasa Arab
4	Kendaraan Air / Kapal Selam	Mengulang kata warna Kapal Selam yang ada di majalah dalam Bahasa Arab.
5	Kendaraan Udara / Pesawat Terbang	Mengulang satu persatu huruf-huruf hijaiyah yang ada pada kata pesawat terbang.
6	Kendaraan Udara/ Helikopter	Mengulang kata Helikopter dalam Bahasa Arab
7	Alat Komunikasi Elektronik / Televisi	Mengulang jumlah Helikopter yang ada di majalah dalam Bahasa Arab
8	Alat Elektronik / Telepon	Mengulang kata warna telepon yang ada di majalah dalam Bahasa Arab.

Berikut Rekapitulasi data perkembangan kemampuan Bahasa Arab dari pertemuan 1-8 setelah dilakukannya stimulasi melalui metode permainan kartu huruf Bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik .1 Rekapitulasi data perkembangan kemampuan Bahasa Arab

Adapun penjelasan grafik di atas adalah sebagai berikut:

Pada pertemuan ke-1, dari 10 anak yang diobservasi berdasarkan 4 indikator pencapaian yang di capai, kebanyakan pada tahap perkembangan mulai berkembang (MB). Hal ini disebabkan karena masih adanya anak yang terkendala akses internet yang dimiliki oleh orang tuanya dan sulitnya akses komunikasi ketika pembelajaran daring, jadi hanya terlibat beberapa anak yang aktif sesuai dengan harapan.

Pada pertemuan ke-2, sudah mulai menunjukkan tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator kedua dan ketiga. Hal ini dikarenakan awal mula anak meningkatkan kemampuan Berbahasa Arab yaitu dengan hal sederhana seperti menyimak perkataan orang lain.

Pada pertemuan ke-3, sudah menunjukkan peningkatan yang baik, pada indikator kesatu dan kedua banyak anak pada tahap perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Walaupun masih ada anak pada tahap perkembangan mulai berkembang (MB) hal ini dikarenakan kurangnya stimulasi dari orang tua di rumah saat sedang melakukan pembelajaran daring berlangsung.

Pada pertemuan ke-4, pada indikator ke 1, 2 dan 3 sudah menunjukkan banyaknya anak pada perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik untuk beberapa orang anak karena anak tersebut memiliki kemampuan Berbahasa Arab yang lebih baik dalam hal mengulang kembali huruf-huruf hijaiyah, hal ini dikarenakan dengan melakukan permainan kartu huruf hijaiyah akan merangsang aktivitas otak anak setelah mereka berusaha melakukannya sendiri, otak mereka bekerja untuk mengingatnya kembali, lalu berusaha menirukan kembali permainan yang dilihatnya. Pada indikator ke 4 dan 5 menunjukkan sebagian besar anak berada pada perkembangan Mulai Berkembang (MB) dan sebagian anak lain sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada pertemuan ke-5, pada pertemuan ini pada indikator capaian sudah menunjukkan peningkatan untuk semua anak karena sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) walau ada beberapa anak yang masih dalam tingkat Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan tingkat perkembangan kemampuan anak berbeda-beda.

Pada pertemuan ke-6, pada pertemuan ini capaian perkembangan indikator ke empat menunjukkan sudah baik ada anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ada yang anak sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada pula anak yang masih Mulai Berkembang (MB) hal ini dikarenakan anak mengalami kesulitan keterbatasan-keterbatasan seperti penguasaan struktur bahasa, dan kosa kata Bahasa Arab.

Pada pertemuan ke-7, Pada pertemuan ini sudah menunjukkan perkembangan yang sangat baik, itu dilihat dari pencapaian penilaian semua anak dalam setiap indikator sudah menunjukkan pada tahapan (BSH) dan (BSB). Hal ini dikarenakan bermain merupakan kegiatan yang digemari oleh anak-anak, permainan memberikan semangat tersendiri bagi mereka.

Pada pertemuan ke-8, sudah menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan dimana setiap anak mengalami perubahan perkembangan dengan capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), ini menunjukkan metode permainan kartu huruf hijaiyah mampu mengembangkan kemampuan Berbahasa Arab pada anak.

Respon guru pada umumnya positif terhadap pembelajaran daring. Sedangkan respon anak dari 10 anak yang diobservasi yaitu: 8 orang anak yang menunjukkan respon positif dan 2 anak yang menunjukkan respon negative.

Kendala yang dihadapi anak pada saat pembelajaran daring yaitu: 1). kesulitan ketika mempraktekan pembelajaran ada pada orang tua anak yang kurang paham menggunakan IT dan materi yang disampaikan guru sehingga anak kurang terstimulasi kemampuan Berbahasa Arabnya. 2) anak sulit mempraktekan tugas dari guru karena merasa kurang percaya diri dan kurang bimbingan dari orangtua. 3) anak tidak didampingi orangtua pada saat pembelajaran berlangsung sehingga anak kurang paham terhadap pembelajaran yang disampaikan. 4) keterbatasan kuota internet sehingga anak kesulitan menerima informasi pembelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran daring dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada anak kelompok B di RA Sabilil Huda melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah yaitu: 1).keterbatasan kuota dan akses internet, anak tidak mendapatkan pendampingan orang tua saat belajar daring. 2). tidak semua anak memiliki gadget untuk mendukung pembelajaran secara online, walaupun mempunyai gadget, anak dan orang tua belum tentu mampu menggunakan teknologi dan belum tentu mampu mengakses platform yang menunjang proses pembelajaran.3). sulit dalam memahami materi belajar yang diberikan guru, dan minimnya pengawasan belajar. 4). Kesulitan mengevaluasi hasil belajar anak.

### **Pembahasan**

Melalui pembelajaran daring kemampuan Bahasa Arab pada anak kelompok B di RA Sabilil Huda dapat diterstimulsi dengan menggunakan metode permainan kartu huruf hijaiyah. Anak-anak antusias pada saat mempraktekan pembelajaran melalui video. Indikator pencapaian perkembangan kemampuan Bahasa Arab dapat terstimulasi sesuai apa yang diharapkan apabila pada saat pembelajaran ditunjang dengan alat peraga pembelajaran yang memadai seperti kartu huruf hijaiyah.

Kondisi tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Fauziddin & Fikriya (2020) yang menyatakan bahawa permainan kartu huruf hijaiyah yang dilengkapi kosakata mampu menarik perhatian anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan berpengaruh pada peningkatan kemampuan mengenal kosakata bahasa Arab terutama kosakata Bahasa Arab yang ada pada kartu.

Kemendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan menjelaskan bahwa kegiatan akan lebih terarah, tersusun, dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai jika sebelumnya telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus dan indikator perkembangan anak yang akan dicapai. Maka pembelajaran daring yang dilaksanakan di RA Sabilil Huda dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab anak melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah tersusun secara sistematis dari mulai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta proses evaluasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Skenario pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah di RA Sabilil Huda dilaksanakan secara daring melalui video pembelajaran yang di buat oleh guru sesuai tema pembelajaran. Kemudian guru mengirim video pembelajaran di grup *whatsapp* sekolah. Guru memberikan tugas

kepada anak dengan dibantu orangtua untuk membuat video pembelajaran sesuai arahan yang telah diberikan dan mengirimkan kembali hasil video anak di grup *whatsapp* sekolah untuk bahan evaluasi dan penilaian.

Adapun implementasi permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada pembelajaran daring sudah sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, karena anak dapat mengekspresikan keinginan untuk melakukan permainan kartu huruf sesuai dengan esensi anak usia dini yang sejatinya membutuhkan permainan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang di ungkapkan Tanjung (2018), bahwa penggunaan media kartu huruf yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak, peran guru dalam menyampaikan materi merupakan kunci efektifnya kegiatan pembelajaran.

Implementasi pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada kelompok B di RA Sabilil Huda dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Guru mengirim video pembelajaran melalui grup *whatsapp* sekolah kemudian guru menugaskan kepada siswa untuk membuat video pembelajaran sesuai dengan arahan dan mengirimkan kembali hasil video anak di grup *whatsapp* sekolah. Guru juga meminta kepada orangtua untuk mendampingi anak ketika membuat video pembelajaran. Dari pertemuan ke-1 sampai ke-8 selalu menunjukkan perkembangan anak yang terus meningkat dengan berbagai stimulasi, cara, metode, penyusunan pembelajaran, tugas yang diberikan dan kolaborasi orangtua, walaupun tak semua berkembang dengan baik dikarenakan banyaknya kendala dalam mengikuti pembelajaran daring, kurangnya stimulasi dari orang tua dan adanya kekurangan pada diri anak masing-masing dalam memahami pembelajaran. Akan tetapi semua anak menunjukkan perkembangannya dengan baik dan terus meningkat.

Berdasarkan dari hasil pembahasan pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab pada kelompok B di RA Sabilil Huda, hasil observasi dari sebelum dan sesudah dilaksanakannya permainan kartu huruf hijaiyah terdapat peningkatan yang cukup baik.

Jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspaningtyas & Dewi (2020) hasil dari kesimpulannya hampir sama dengan yang peneliti lakukan bahwa anak dan guru memberikan respon positif pada pembelajaran daring meskipun masih terkendala dengan beberapa hal terkait dengan teknis dan proses pembelajaran. Siswa menyatakan mengalami kesulitan berkomunikasi dengan guru dan lebih menyenangkan bertatap muka.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam penelitian ini, jika dikaitkan dengan hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Putri, Kuntarto, & Alirmansyah (2021) bahwa kesulitan pembelajaran daring yaitu dalam pemahaman materi pembelajaran, kesulitan menemukan tutor yang memahami materi pembelajaran dan kesulitan konsentrasi belajar. Faktor penyebabnya yaitu dikarenakan terkendala sinyal, belum memiliki gadget sendiri, keterbatasan kuota internet, karena malas dan kurangnya pendampingan orangtua.

Kendala yang dihadapi guru dalam penelitian ini, jika dikaitkan sesuai dengan yang dijabarkan oleh Harahap, Dimiyanti & Purwanta (2021). Bahwa kendala guru dalam teknologi yang digunakan untuk layanan internet, guru dan orangtua harus melek teknologi, kurangnya pemahaman orangtua terhadap apa yang disampaikan guru, guru



harus mempersiapkan media yang tepat untuk anak, pemaparan pembelajaran yang kurang detail karena waktu terbatas dan kendala dalam penilaian.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Guru mengimplementasikan metode permainan kartu huruf hijaiyah dalam pembelajaran daring disusun dengan baik dan terencana yang dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. 2) Implementasi pembelajaran daring dilaksanakan selama 8 kali pertemuan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. 3) Respon guru dan anak terhadap pembelajaran sangat baik, itu bisa terlihat ketika guru membuat video pembelajaran dan anak menirukan pembelajaran yang sudah disampaikan guru melalui video sesuai tugas yang diberikan. 4) Terdapat kendala yang dihadapi anak pada pembelajaran daring melalui metode permainan kartu huruf hijaiyah ini salah satunya adalah kurangnya rasa percaya diri anak dalam pembuatan video. 5) Terdapat kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran salah satunya adalah dari orangtua siswa yang tidak mendampingi anak pada saat pembelajaran berlangsung sehingga anak kurang memahami pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aljufri, A. (2015). *Pembelajaran Bahasa Arab Sejak Dini*. Diakses: [https://www.academia.edu/582115/perkembangan\\_bahasa\\_arab\\_sejak\\_usia-dini](https://www.academia.edu/582115/perkembangan_bahasa_arab_sejak_usia-dini)
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal Of Education Research, 1*(1), 46-54.
- Ghebreyesus, A. (2020). *Nama Resmi Virus Corona WHO*. Retrieved: <https://www.cnbcindonesia.com>
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kulaitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasbi, M & Suswanto, E. (2020). *Media Daring (Tutorial Webex, zoom, dan google drive)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Harahap, S., A., Dimiyati, & Purwanta, E (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 1825-1836.
- Kemendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Teteng Standar Proses
- Nazarah, H. (2017). Meningkatkan Pengenalan Kosakata Bahasa Arab melalui Pemanfaatan Media Gambar pada Anak Kelompok B Di RA Al-Jannah Jakarta. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 113-124.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 3*(6), 703-712.
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8*(1), 91-108.
- Ramadhan, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Rosalina, A.(2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 9c1.

Sumarjana. (2019). *Alat Peraga sebagai Media Pembelajaran*. Retrieved April 7, 2020, from <https://radarsemarangjawapos.com/rubric/opini/2019/10/03/alat-peraga-sebagai-media-Pembelajaran/> \

Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung:Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dan Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*

Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319-327.