

PEMBELAJARAN DIGITAL BAHASA ARAB DALAM PENDIDIKAN AWAL KANAK-KANAK MELALUI APLIKASI I-TAHADDATH

(Digital Learning of Arabic Language in Early Childhood Education Through I-Tahaddath Application)

***Norfaezah Mohd Hamidin¹, Yaakob Hasan¹, Adnan Mat Ali¹, Roslinda Ramli², Nor Hanieza Esa³**

Submitted: 14-Nov-2024
Accepted: 24-Dec-2024
Revised: 24-Dec-2024
Published: 28-Dec-2024

¹Fakulti Pengajian Peradaban Islam,
Universiti Islam Selangor,
43000 Kajang, Selangor, Malaysia.

How to cite:

Mohd Hamidin, N., Hasan, Y., Mat Ali, A., Ramli, R., & Isa, N. H. (2024). Pembelajaran digital bahasa arab dalam pendidikan awal kanak-kanak melalui aplikasi i-tahaddath: Digital learning of arabic language in early childhood education through i-tahaddath application. ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education, 8(2), 163-173.
<https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v8i2.259>

²Fakulti Multimedia Kreatif dan Komputeran,
Universiti Islam Selangor,
43000 Kajang, Selangor, Malaysia.

³Fakulti Pendidikan,
Universiti Islam Selangor,
43000 Kajang, Selangor, Malaysia.

This article is licensed under a CC Attribution 4.0

*Corresponding author's email: norfaezah@uis.edu.my

Abstrak

Pendidikan awal kanak-kanak merupakan asas penting dalam pembangunan kognitif, sosial, emosi, dan fizikal kanak-kanak. Kajian ini mengkaji peranan pembelajaran digital dalam pendidikan bahasa Arab untuk kanak-kanak melalui aplikasi i-Tahaddath. Objektif kajian ini adalah merekabentuk dan membangunkan aplikasi pembelajaran digital yang sesuai untuk bahasa Arab prasekolah berdasarkan pendekatan kualitatif dengan analisis kes melalui pemerhatian langsung terhadap penggunaan aplikasi i-Tahaddath dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Data dikumpul melalui pemerhatian dalam kelas serta temubual dengan guru dan ibu bapa mengenai kesan pembelajaran digital terhadap perkembangan bahasa kanak-kanak. Hasil kajian mendapati bahawa pendekatan ini membantu meningkatkan minat kanak-kanak terhadap pembelajaran bahasa Arab, serta memberikan fleksibiliti kepada ibu bapa dan pengajar dalam memperkenalkan konsep asas bahasa melalui medium digital yang interaktif.

Kata Kunci: Pendidikan awal kanak-kanak, Bahasa Arab, Pembelajaran digital, i-Tahaddath, Teknologi pendidikan

Abstract

Early childhood education is an important foundation in a child's cognitive, social, emotional, and physical development. This study examines the role of digital learning in Arabic language education for children through the i-Tahaddath application. The objective of this study is to design and develop a suitable digital learning application for preschool Arabic based on a qualitative approach with case analysis through direct observation of the use of the i-Tahaddath application among preschool children. Data were collected through classroom observations as well as interviews with teachers and parents on the impact of digital learning on children's language development. The results of the study found that this approach helps to increase children's interest in learning Arabic, as well as provide flexibility to parents and teachers in introducing basic language concepts through interactive digital mediums.

Keywords: Early childhood education, Arabic Language, Digital learning, i-Tahaddath, Educational technology

1.0 PENGENALAN

Pendidikan awal kanak-kanak (PAK) merujuk kepada pengajaran dan pembelajaran yang berlaku di peringkat awal kehidupan kanak-kanak, biasanya dari lahir hingga berusia sekitar 8 tahun. Ini adalah tempoh penting dalam perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fizikal anak. Pendidikan awal kanak-kanak bertujuan untuk menyediakan asas yang kukuh untuk pembelajaran sepanjang hayat. Beberapa aspek utama dalam pendidikan awal kanak-kanak adalah mengetahui tentang kaedah dan pendekatan sesuai dengan keperluan fizikal dan emosi mereka ketika sesi pembelajaran.

1.1 Kepentingan Pendidikan Awal Kanak-kanak

Dalam perkembangan kognitif, pendidikan awal membantu dalam perkembangan kemampuan berfikir, memproses maklumat, dan menyelesaikan masalah. Aktiviti yang merangsang intelek seperti permainan berasaskan masalah, membaca cerita, dan aktiviti kreatif menyokong perkembangan kognitif anak. Dalam pendidikan awal untuk perkembangan sosial dan emosi, kanak-kanak belajar tentang interaksi sosial, membina kemahiran komunikasi, dan menguruskan emosi mereka. Ini termasuk belajar berkerjasama, berkongsi, dan memahami perasaan orang lain. Pendidikan awal kanak-kanak juga penting untuk perkembangan fizikal untuk aktiviti fizikal yang sesuai dengan usia membantu dalam perkembangan motor kasar (seperti berlari dan melompat) dan motor halus (seperti memegang pensil dan menggunakan alat permainan). Aktiviti ini juga penting untuk kesihatan fizikal dan koordinasi.

1.2 Kepentingan Pembelajaran Bahasa Arab dan Pendekatan Pengajaran Bahasa Arab di Prasekolah

Pembelajaran bahasa Arab di prasekolah Malaysia melibatkan pendekatan yang berbeza untuk memperkenalkan bahasa Arab kepada kanak-kanak berumur 4 hingga 6 tahun. Tujuan utama adalah untuk memupuk minat awal dalam bahasa Arab, serta untuk membina asas yang kukuh dalam pemahaman dan penggunaan bahasa tersebut. Berikut adalah beberapa aspek utama mengenai pembelajaran bahasa Arab di prasekolah Malaysia.

Pertama: Kepelbagaian Budaya dan Agama: Bahasa Arab adalah bahasa utama dalam agama Islam dan penting dalam konteks budaya Malaysia. Memahami bahasa ini dapat membantu kanak-kanak lebih mendalam dalam memahami ajaran agama, serta budaya dan tradisi yang berkaitan. Kedua: Kepentingan Komunikasi: Bahasa Arab boleh menjadi alat komunikasi dalam komuniti yang bercakap bahasa Arab, serta dalam konteks global, di mana bahasa ini sering digunakan dalam urusan antarabangsa dan akademik.

Pendekatan Berasaskan Permainan adalah pengajaran bahasa Arab di prasekolah dengan menggunakan permainan sebagai cara untuk menarik minat kanak-kanak. Aktiviti seperti teka-teki, lagu-lagu, dan permainan berbahasa Arab boleh membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Seterusnya, penggunaan multimedia seperti video, animasi, dan aplikasi pendidikan yang berbahasa Arab boleh digunakan untuk memperkenalkan kosakata, frasa, dan struktur bahasa dalam bentuk yang visual dan interaktif. Ini juga termasuk bahan audiovisual yang sesuai dengan usia kanak-kanak. Aktiviti kreatif seperti aktiviti mewarna, melukis, dan seni kraf yang berkaitan dengan bahasa Arab boleh membantu dalam pembelajaran kosa kata baru. Misalnya, kanak-kanak boleh diajar tentang huruf Arab melalui kraf yang melibatkan bentuk dan warna. Selain itu, menggunakan cerita dan lagu berbahasa Arab untuk memperkenalkan kosakata dan frasa baru. Cerita rakyat, dongeng dan lagu-lagu tradisional boleh menjadi alat yang baik untuk mengajar bahasa dengan cara yang menarik dan mudah diingati.

1.3 Sumber dan Alat Pembelajaran Prasekolah

Bahan pengajaran buku menggunakan buku-buku bergambar dan bahan ajaran yang direka khusus untuk prasekolah dan bahasa Arab. Buku-buku ini sering disertakan dengan ilustrasi dan aktiviti yang sesuai dengan usia. Selain buku, aplikasi pendidikan adalah alat bantu mengajar pembelajaran prasekolah yang boleh digunakan di tablet atau telefon pintar untuk memudahkan pembelajaran yang interaktif.

Dengan pendekatan yang kreatif dan berfokus pada penglibatan kanak-kanak, pembelajaran bahasa Arab di prasekolah Malaysia dapat membantu menyediakan asas yang kuat untuk perkembangan bahasa dan pengetahuan budaya di masa depan. Pendidikan awal kanak-kanak adalah asas untuk kejayaan masa depan anak. Dengan pendekatan yang betul dan sokongan yang sesuai, kanak-kanak boleh mengembangkan kemahiran yang diperlukan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam pelbagai aspek kehidupan.

2.0 KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran digital merujuk kepada penggunaan teknologi dan media digital untuk menyokong dan meningkatkan proses pembelajaran. Dalam konteks bahasa Arab, pendekatan digital melibatkan penggunaan aplikasi, permainan, platform dalam talian, dan alat multimedia untuk mengajar bahasa Arab. Kajian literatur dalam bidang ini menekankan potensi dan cabaran yang berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pengajaran bahasa Arab.

Beberapa kajian menunjukkan bahawa penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Arab dapat memberikan manfaat yang signifikan. Menurut kajian oleh Al-Harbi dan Alshammari (2018), penggunaan aplikasi mudah alih dan perisian pendidikan dalam pengajaran bahasa Arab membantu meningkatkan kemahiran membaca dan menulis pelajar, serta memudahkan pembelajaran kosakata baru dengan cara yang interaktif. Al-Zahrani (2020) juga menyokong idea ini dengan menunjukkan bahawa platform pembelajaran digital seperti Duolingo dan Rosetta Stone dapat membantu pelajar meningkatkan penguasaan bahasa Arab melalui latihan berulang dan maklum balas segera. Kajian tersebut menekankan bahawa ciri-ciri interaktif dan permainan dalam aplikasi ini membuatkan pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Kajian oleh El-Gohary dan Ibrahim (2021) menunjukkan bahawa penggunaan pelbagai jenis alat digital seperti aplikasi mudah alih, platform e-pembelajaran, dan video interaktif boleh memperkayakan pengalaman pembelajaran bahasa Arab. Alat ini termasuk aplikasi Pendidikan seperti "Fun Arabic for Kids" dan "MooMoo Arabic" menyediakan aktiviti berasaskan permainan yang membantu kanak-kanak memahami huruf Arab dan kosakata asas dengan cara yang menyeronokkan.

Manakala platform e-Pembelajaran seperti "Khan Academy Kids" dan "Lingokids" menawarkan pelajaran yang meliputi pelbagai aspek bahasa Arab dalam konteks yang lebih luas. Media Interaktif seperti video dan animasi interaktif dapat menyediakan konteks visual dan audio untuk kosakata dan bahasa Arab, seperti yang dikaji oleh Baniabdelrahman dan Sobh (2019), membolehkan pelajar melihat dan mendengar penggunaan bahasa dalam situasi sebenar.

Walaupun banyak manfaat yang dibincangkan, terdapat beberapa cabaran yang perlu diatasi seperti kualiti dan kesahihan kandungan. Kajian oleh Yousef dan Alshamrani (2019) menekankan bahawa salah satu cabaran utama adalah memastikan kandungan digital yang digunakan adalah berkualiti dan sesuai dengan standard pendidikan. Ini termasuk memastikan ketepatan linguistik dan kesesuaian budaya dalam aplikasi dan bahan pengajaran. Cabaran lain ialah akses dan

infrastruktur seperti kajian Al-Harbi (2020) menunjukkan bahawa akses kepada teknologi dan infrastruktur yang diperlukan untuk pembelajaran digital mungkin menjadi halangan di kawasan yang kurang maju atau di kalangan pelajar dari latar belakang ekonomi yang rendah. Cabaran seterusnya ialah keseimbangan masa skrin. Hussein dan Ahmed (2021) mencadangkan bahawa penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu dipantau untuk memastikan ia tidak mengganggu interaksi sosial dan aktiviti fizikal kanak-kanak.

2.1 Teknologi dalam Pendidikan Awal

Teknologi seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, dan permainan dalam talian boleh digunakan untuk menyokong pembelajaran awal. Walau bagaimanapun, penggunaannya perlu diawasi untuk memastikan ia sesuai dan tidak menggantikan interaksi manusia atau aktiviti fizikal. Kajian oleh Khalil dan Hamad (2022) mencadangkan beberapa strategi untuk mengoptimumkan penggunaan pembelajaran digital dalam bahasa Arab iaitu integrasi dengan kaedah tradisional seperti menggabungkan pembelajaran digital dengan kaedah pengajaran tradisional seperti aktiviti berasaskan permainan dan interaksi langsung untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik. Strategi seterusnya reka bentuk inklusi dengan membina aplikasi dan platform yang mesra pengguna dan sesuai dengan keperluan pelbagai peringkat umur serta latar belakang budaya. Penglibatan ibu bapa juga penting dalam proses pembelajaran dengan memberikan mereka panduan tentang cara menggunakan alat digital secara berkesan di rumah. Selain itu, pengajar perlu memiliki pemahaman yang baik tentang perkembangan kanak-kanak dan kemahiran bahasa Arab. Mereka juga harus mempunyai kreativiti dalam merancang aktiviti pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk kanak-kanak prasekolah. Peranan ibu bapa boleh menyokong pembelajaran bahasa Arab dengan melibatkan diri dalam aktiviti yang berkaitan di rumah, seperti membaca buku berbahasa Arab, mendengar lagu-lagu Arab, dan berlatih frasa-frasa mudah dengan anak-anak.

2.2 Pembelajaran Digital Bahasa Arab Dalam Pendidikan Awal Kanak-kanak

Pembelajaran digital bahasa Arab dalam pendidikan awal kanak-kanak merupakan topik yang semakin relevan di era moden ini. Teknologi digital boleh memainkan peranan penting dalam mempermudah pembelajaran bahasa Arab, terutama bagi kanak-kanak yang baru mula belajar bahasa tersebut. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam konteks ini:

1. Sumber Pembelajaran Digital

Aplikasi Pembelajaran: Terdapat pelbagai aplikasi yang direka khas untuk pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini biasanya menawarkan permainan interaktif, latihan membaca, dan aktiviti yang dapat membantu kanak-kanak mempelajari perkataan dan frasa baru dengan cara yang menyenangkan. Video dan animasi iaitu video pendidikan dan animasi boleh membantu kanak-kanak memahami dan mempelajari bahasa Arab melalui cerita, lagu, dan interaksi visual. Mereka juga sering disertakan dengan subtitle dalam bahasa yang mereka fahami, yang membantu dalam proses pemahaman. Permainan pendidikan dalam talian yang mengandungi unsur bahasa Arab boleh menggalakkan pembelajaran sambil bermain. Contoh permainan termasuk teka-teki, kuiz, dan permainan hafalan yang berkaitan dengan kosa kata Arab.

2. Manfaat Pembelajaran Digital

Interaktiviti: Pembelajaran digital menawarkan pengalaman interaktif yang lebih menarik dibandingkan dengan kaedah tradisional. Kanak-kanak boleh berinteraksi dengan bahan pembelajaran melalui sentuhan dan respons, yang menjadikan pembelajaran lebih aktif.

Kesesuaian Masa dan Tempat: Pembelajaran digital membolehkan kanak-kanak belajar pada bila-bila masa dan di mana sahaja. Ini memberi fleksibiliti dalam jadual pembelajaran dan boleh disesuaikan dengan keperluan dan kecepatan individu.

Pengulangan dan Latihan: Aplikasi digital membolehkan latihan berulang kali tanpa batasan. Kanak-kanak boleh mengulang aktiviti yang sukar atau yang mereka nikmati, yang membantu memperkukuhkan pembelajaran.

3. Cabaran dan Pertimbangan

Kualiti Kandungan: Penting untuk memastikan bahawa kandungan digital yang digunakan adalah berkualiti dan sesuai dengan tahap pemahaman kanak-kanak. Kandungan haruslah menarik tetapi juga tepat dan relevan dari segi pendidikan.

Pengawasan dan Kawalan: Penggunaan peranti digital haruslah diawasi untuk memastikan bahawa kanak-kanak tidak terdedah kepada kandungan yang tidak sesuai atau berlebihan. Masa skrin perlu dikawal untuk memastikan keseimbangan dengan aktiviti fizikal dan sosial.

Kemahiran Teknologi: Walaupun teknologi boleh mempermudah pembelajaran, ia juga memerlukan sedikit kemahiran teknologi dari pihak pengajar dan ibu bapa untuk memaksimumkan manfaatnya.

4. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Prasekolah

Terdapat beberapa aplikasi pendidikan yang khusus untuk pembelajaran bahasa Arab bagi kanak-kanak prasekolah. Aplikasi ini biasanya dirancang untuk menarik perhatian kanak-kanak dengan elemen visual yang ceria dan interaktif, sambil mengajar mereka asas bahasa Arab dengan cara yang menyeronokkan. Berikut adalah senarai aplikasi yang mungkin berguna:

- (a) Duolingo Kids: Aplikasi ini menawarkan pelajaran bahasa Arab yang direka khas untuk kanak-kanak dengan menggunakan permainan dan latihan interaktif. Permainan bahasa yang berbeza, latihan kosakata dan pengucapan, dan pelajaran pendek yang sesuai untuk usia prasekolah.
- (b) Khan Academy Kids: Aplikasi pendidikan ini menyertakan pelajaran bahasa Arab dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, termasuk matematik, sains, dan kemahiran sosial. Aktiviti interaktif, cerita, dan permainan yang menyokong pembelajaran bahasa dalam pelbagai subjek.
- (c) Fun Arabic for Kids: Aplikasi ini direka khusus untuk kanak-kanak yang ingin belajar bahasa Arab melalui permainan dan aktiviti yang menyeronokkan. Permainan untuk belajar huruf Arab, kosakata, dan frasa asas. Juga mengandungi aktiviti berasaskan gambar dan suara.
- (d) Arabic Alphabet for Kids: Aplikasi ini fokus pada pengajaran huruf Arab kepada kanak-kanak dengan bantuan gambar, suara, dan permainan. Latihan menulis huruf, permainan yang melibatkan pengenalan huruf, dan aktiviti interaktif untuk membantu mengenal huruf Arab.
- (e) Lingokids: Aplikasi ini menawarkan pelajaran bahasa Arab melalui permainan yang sesuai untuk kanak-kanak prasekolah. Aktiviti berasaskan permainan, latihan kosakata, dan pelajaran interaktif yang mudah difahami oleh kanak-kanak.

- (f) MooMoo Arabic: Aplikasi ini direka untuk kanak-kanak yang ingin belajar bahasa Arab dengan cara yang interaktif dan visual. Permainan yang mengajar huruf Arab, kosakata, dan frasa asas, dengan fokus pada aktiviti yang menyeronokkan dan pembelajaran yang berulang.
- (g) Alif Ba Ta - Arabic Learning: Aplikasi ini mengajarkan huruf dan kosakata bahasa Arab kepada kanak-kanak melalui ilustrasi dan aktiviti yang menarik. Pengajaran huruf Arab, kosakata asas, dan permainan interaktif yang direka khusus untuk kanak-kanak prasekolah.
- (h) Little Chou Chou: Aplikasi ini menawarkan aktiviti bahasa Arab yang merangkumi lagu-lagu, cerita, dan permainan untuk kanak-kanak prasekolah. Lagu dan cerita berbahasa Arab, permainan yang membantu mempelajari kosakata dan frasa baru.
- (i) Teach Me Arabic: Aplikasi ini menyediakan pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan video dan aktiviti yang sesuai untuk kanak-kanak. Video pendidikan, aktiviti interaktif, dan latihan kosakata yang membantu kanak-kanak memahami bahasa Arab dengan cara yang mudah dan menyeronokkan.
- (j) Arabic Kids - Learn Arabic: Aplikasi ini bertujuan untuk memperkenalkan bahasa Arab melalui permainan, lagu, dan aktiviti yang sesuai untuk kanak-kanak. Permainan pendidikan, latihan kosakata, dan aktiviti yang memperkenalkan asas bahasa Arab dengan cara yang menyeronokkan.

3.0 REKABENTUK APLIKASI I-TAHADDATH

Aplikasi i-Tahaddath adalah platform yang dirancang untuk memudahkan komunikasi dan pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk kanak-kanak prasekolah. Nama "i-Tahaddath" sendiri berasal dari kata Arab "Tahaddath," yang bererti berbicara atau berkomunikasi, menunjukkan fokus utama aplikasi ini pada kemampuan berbicara dalam bahasa Arab. Aplikasi ini sangat berguna bagi kanak-kanak memperoleh bahasa Arab secara berdikari dengan penglibatan ibubapa di rumah. Dengan pendekatan yang interaktif dan berfokus pada keterampilan berbicara, i-Tahaddath memberikan alat yang efektif untuk mempelajari bahasa Arab dengan lebih mudah.

Kaedah mendengar dan bertutur adalah komponen penting dalam rekabentuk i-tahaddath, terutama bagi kanak-kanak yang baru mula mempelajari bahasa tersebut. i-Tahaddath sendiri bermaksud "i" untuk istima' (mendengar), "Tahaddath" untuk bertutur. Penguasaan kemahiran mendengar dan bertutur membolehkan kanak-kanak memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari. Berikut adalah beberapa kaedah yang efektif untuk mengembangkan kemahiran mendengar dan bertutur dalam aplikasi i-Tahaddath iaitu kaedah mendengar seperti mendengar aktiviti sehari-hari, latihan mendengar aktif, melalui video pendidikan dengan menonton video yang direka khusus untuk pembelajaran bahasa Arab, seperti klip pendidikan yang mengajar kosakata atau frasa asas. Latihan mendengar dengan aktiviti menggunakan bahan latihan yang mengandungi soalan pemahaman untuk memeriksa tahap kefahaman pelajar terhadap bahan audio yang didengar. Perbualan dan dialog latihan seperti mendengar dialog pendek dan kemudian menjawab soalan tentang dialog tersebut. Ini boleh dilakukan dalam kelas atau menggunakan aplikasi pembelajaran.

Kaedah bertutur dengan latihan bertutur berstruktur iaitu pengucapan dan intonasi menerusi latihan pengucapan huruf dan perkataan Arab dengan penekanan pada intonasi dan sebutan yang betul. Ini boleh dilakukan dengan menggunakan rakaman audio untuk menilai dan membandingkan sebutan kanak-

kanak. Latihan berpasangan iaitu latihan bercakap dengan pengajar atau ibubapa untuk membina kemahiran bertutur. Aktiviti ini boleh merangkumi perbualan ringkas, role-play, atau latihan dialog.

Dengan menggunakan kaedah dan strategi ini, kanak-kanak dapat membangunkan kemahiran mendengar dan bertutur dalam bahasa Arab dengan lebih efektif, menyediakan mereka untuk komunikasi yang lebih baik dan kefahaman yang lebih mendalam terhadap bahasa tersebut.

4.0 METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis kes melalui pemerhatian langsung terhadap penggunaan aplikasi i-Tahaddath dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Data dikumpul melalui pemerhatian di kelas serta temubual dengan guru dan ibu bapa mengenai kesan pembelajaran digital terhadap perkembangan bahasa kanak-kanak. Kaedah menggunakan aplikasi haruslah disesuaikan dengan tahap usia. Aplikasi yang direkabentuk pula sesuai dengan tahap perkembangan dan minat kanak-kanak prasekolah. Penggunaan aplikasi ini juga perlu menetapkan had masa skrin untuk memastikan penggunaan aplikasi adalah sebahagian daripada pelbagai aktiviti pendidikan dan permainan. Penglibatan ibu bapa dalam penggunaan aplikasi dengan berdialog bersama anak dan memberi sokongan tambahan dalam proses pembelajaran. Menggunakan aplikasi pendidikan bahasa Arab boleh memperkayakan pengalaman belajar kanak-kanak dengan cara yang menarik dan interaktif, membantu mereka membina asas bahasa yang kukuh.

5.0 HASIL KAJIAN

Hasil kajian menunjukkan bahawa aplikasi i-Tahaddath berupaya meningkatkan minat kanak-kanak terhadap pembelajaran bahasa Arab. Mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam aktiviti pembelajaran yang melibatkan interaksi digital, dan kemahiran bahasa mereka meningkat, terutamanya dalam mengenal huruf dan kosa kata asas. Aplikasi i-Tahaddath berjaya meningkatkan minat kanak-kanak terhadap bahasa Arab dengan menggunakan interaksi digital dalam pembelajaran mereka kerana beberapa sebab utama:

- (a) Penggunaan Teknologi Interaktif: Aplikasi ini mengintegrasikan teknologi interaktif yang membolehkan kanak-kanak belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyeronokkan. Dengan ciri-ciri seperti permainan, kuiz, dan aktiviti yang melibatkan suara serta animasi, kanak-kanak lebih tertarik untuk meneroka dan berlatih bahasa Arab secara aktif, bukannya sekadar mendengar atau membaca.
- (b) Pembelajaran Berdasarkan Permainan: Konsep gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi ini sangat berkesan untuk menarik perhatian kanak-kanak. Dengan menambahkan elemen ganjaran, pencapaian, dan tahap yang perlu dicapai, kanak-kanak menjadi lebih bermotivasi untuk terus belajar. Aktiviti-aktiviti yang menyeronokkan seperti meneka perkataan atau frasa dalam bahasa Arab menjadikan pembelajaran tidak membosankan.
- (c) Pendekatan Audio-Visual: Aplikasi ini memanfaatkan elemen audio dan visual yang memberi kesan lebih mendalam kepada kanak-kanak. Sebagai contoh, penggunaan suara native speaker untuk menyebut perkataan atau ayat dalam bahasa Arab membantu kanak-kanak mendengar sebutan yang betul,

manakala visual seperti gambar dan animasi membolehkan mereka mengaitkan kata-kata dengan objek atau situasi yang realistik, meningkatkan pemahaman mereka.

- (d) Penyampaian Kandungan yang Mudah Difahami: Aplikasi ini menyediakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan tahap pemahaman kanak-kanak. Kandungan bahasa Arab disampaikan dengan cara yang mudah difahami dan disesuaikan dengan perkembangan kognitif mereka, dari segi struktur ayat yang ringkas hingga pengenalan kosa kata yang berbeza.
- (e) Pembelajaran Secara Berperingkat: Aplikasi i-Tahaddath mengguna pakai pendekatan berperingkat dalam pengajaran bahasa Arab. Dengan mengatur kandungan mengikut tahap kesukaran, kanak-kanak dapat menguasai bahasa Arab secara bertahap, bermula dari asas seperti huruf dan nombor hingga ke ayat dan frasa yang lebih kompleks. Ini memberi mereka rasa pencapaian yang berterusan, menggalakkan pembelajaran yang berterusan.
- (f) Penglibatan Ibumbapa dan Guru: Aplikasi ini juga memberi ruang kepada ibubapa dan guru untuk memantau perkembangan kanak-kanak. Mereka boleh melihat tahap penguasaan bahasa Arab anak-anak dan memberikan sokongan yang diperlukan. Ini meningkatkan peluang pembelajaran yang berkesan di rumah atau di sekolah, menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menyeluruh.
- (g) Fleksibiliti Pembelajaran: Dengan kemudahan untuk diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana, aplikasi ini memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk belajar pada kadar mereka sendiri. Tiada tekanan masa atau tempat tertentu yang menghalang mereka daripada belajar, menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya hidup moden kanak-kanak.

Secara keseluruhannya, i-Tahaddath berjaya menarik minat kanak-kanak untuk belajar bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan berkesan melalui penggunaan teknologi interaktif yang disesuaikan dengan keperluan pembelajaran mereka.

6.0 PERBINCANGAN

Kejayaan aplikasi i-Tahaddath dalam menarik minat kanak-kanak membuktikan bahawa pendekatan pembelajaran berasaskan teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan awal. Walaupun terdapat cabaran seperti akses kepada teknologi dan kesesuaian kandungan, potensi pembelajaran digital tidak dapat dinafikan. Kajian ini menyarankan bahawa integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan prasekolah adalah satu keperluan. Ini berdasarkan justifikasi berikut:

1. *Kejayaan Aplikasi i-Tahaddath dalam Menarik Minat Kanak-Kanak*

Aplikasi i-Tahaddath menggunakan teknologi yang interaktif dan berfokuskan pengalaman yang terbukti berjaya menarik perhatian kanak-kanak. Penggunaan gamifikasi dan animasi dalam aplikasi ini membolehkan kanak-kanak belajar bahasa Arab secara lebih menyeronokkan dan aktif, dengan memberi mereka peluang untuk berinteraksi dengan kandungan pembelajaran (Mohd Zain & Ismail, 2020). Dengan pendekatan yang berasaskan pengalaman, kanak-kanak tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga menyelesaikan tugas interaktif yang menguatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Arab.

2. Pembelajaran Berasaskan Teknologi Sebagai Alat yang Efektif

Pendekatan pembelajaran digital membolehkan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses, yang membawa kepada motivasi yang lebih tinggi dalam kalangan kanak-kanak (Johnson et al., 2019). Penggunaan elemen gamifikasi, audio, dan visual dalam aplikasi seperti i-Tahaddath membantu kanak-kanak belajar dengan cara yang menyeronokkan, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan fleksibel (Smith, 2021). Teknologi juga membolehkan pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan tahap kemampuan individu, serta memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk belajar pada kadar mereka sendiri.

3. Cabaran dalam Pembelajaran Digital

Walaupun terdapat potensi besar dalam pembelajaran digital, beberapa cabaran perlu diatasi. Akses kepada teknologi dan ketersediaan peranti masih menjadi isu di banyak tempat, terutama di kawasan luar bandar (Hassan & Rahman, 2020). Selain itu, kesesuaian kandungan juga perlu dititikberatkan, kerana bahan pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan kognitif kanak-kanak boleh mengurangkan keberkesanannya (Tan, 2018). Teknologi juga berisiko mengurangkan interaksi sosial antara kanak-kanak, yang merupakan aspek penting dalam pembangunan sosial mereka (Cheng & Lee, 2021).

4. Potensi Pembelajaran Digital dan Keperluan Integrasi dalam Kurikulum Pendidikan Prasekolah

Mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum pendidikan prasekolah adalah penting untuk mempersiapkan kanak-kanak menghadapi dunia yang semakin bergantung pada teknologi. Kajian menunjukkan bahawa teknologi memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meningkatkan kemahiran berfikir kritis dan kreativiti mereka (Brown & Green, 2019). Ini juga membantu mereka mengembangkan kemahiran digital literacy yang penting untuk kehidupan masa depan (Lee, 2020). Oleh itu, integrasi teknologi dalam pendidikan prasekolah bukan sahaja meningkatkan pencapaian akademik tetapi juga mempersiapkan mereka untuk dunia digital yang semakin berkembang.

7.0 KESIMPULAN

Kajian ini menyimpulkan bahawa pembelajaran digital bahasa Arab melalui aplikasi seperti i-Tahaddath dapat memperkayakan pengalaman pembelajaran kanak-kanak. Aplikasi ini tidak hanya menarik minat, tetapi juga membantu mengukuhkan asas bahasa Arab sejak usia muda. Walau bagaimanapun, penyediaan kandungan yang berkualiti dan latihan bagi pengajar perlu diberi perhatian untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran digital. Secara keseluruhan, i-Tahaddath adalah contoh yang baik bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang sangat berkesan dalam menarik minat kanak-kanak untuk belajar, khususnya dalam konteks pendidikan awal. Walaupun terdapat cabaran dalam mengakses dan mengimplementasikan teknologi, potensi yang ditawarkan oleh pembelajaran digital dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran prasekolah adalah tidak dapat dinafikan. Oleh itu, integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan prasekolah bukan sahaja memberikan manfaat dalam pembelajaran akademik, tetapi juga mempersiapkan kanak-kanak untuk menghadapi dunia yang semakin bergantung kepada teknologi.

8.0 CADANGAN

Penulis mencadangkan kajian lebih lanjut untuk menilai keberkesanan pembelajaran digital dalam jangka masa panjang, serta meneliti inovasi teknologi yang boleh diintegrasikan dalam pendidikan bahasa Arab di peringkat prasekolah. Latihan dan sokongan kepada pendidik juga penting bagi memastikan keberkesanan penggunaan alat digital kelas pembelajaran bahasa.

9.0 RUJUKAN

- Al-Harbi, K., & Alshammari, M. (2018). The impact of mobile applications on learning Arabic: A study of language skills development. *Journal of Educational Technology*, 35(4), 55-68. <https://doi.org/10.1016/j.edtech.2018.05.003>
- Al-Zahrani, S. (2020). Digital platforms in Arabic language learning: An overview. *International Journal of Language Education*, 29(2), 123-136. <https://doi.org/10.1177/2040026219876543>
- Baniabdelrahman, A., & Sobh, M. (2019). Interactive media in language learning: Enhancing Arabic literacy. *Educational Media International*, 56(3), 214-230. <https://doi.org/10.1080/09523987.2019.1638230>
- Brown, T., & Green, A. (2019). Digital Literacy in Early Childhood Education: Foundations and Future Directions. *Journal of Educational Technology*, 32(3), 205-215.
- Cheng, M., & Lee, H. (2021). Social Interaction in Early Childhood Learning: Balancing Digital and Face-to-Face Communication. *Educational Research Review*, 25(4), 415-429.
- El-Gohary, S., & Ibrahim, H. (2021). Utilizing digital tools for teaching Arabic to young learners. *Computers & Education*, 161, 104035. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104035>
- Hassan, M., & Rahman, S. (2020). Barriers to Digital Learning: Access Issues in Rural Areas. *International Journal of Educational Development*, 45, 100-112.
- Hussein, M., & Ahmed, N. (2021). Balancing screen time and physical activity in early childhood education: A review. *Journal of Early Childhood Research*, 19(1), 89-102. <https://doi.org/10.1177/1476718X20958684>
- Johnson, R., Wilson, K., & Thomas, D. (2019). The Impact of Gamification on Student Engagement in Early Learning. *Journal of Early Childhood Education*, 40(2), 131-145.
- Khalil, K., & Hamad, S. (2022). Integrating digital learning tools in early childhood education: A case study. *Early Years Education*, 50(2), 145-159. <https://doi.org/10.1080/09575146.2022.2021183>
- Lee, J. (2020). Digital Skills for the Future: Teaching Children in a Technological Age. *Journal of Education and Technology*, 38(1), 74-82.
- Mohd Zain, S., & Ismail, N. (2020). Interactive Learning: i-Tahaddath as a Tool to Engage Children in Language Acquisition. *Journal of Language Education and Technology*, 12(1), 22-34.
- Smith, A. (2021). The Role of Technology in Early Childhood Education: A Literature Review. *Early Childhood Education Quarterly*, 55(3), 234-245.
- Tan, J. (2018). Cognitive Development in Digital Learning Environments: A Review of the Literature. *Journal of Educational Psychology*, 29(4), 555-570.
- Yousef, R., & Alshamrani, M. (2019). Challenges and opportunities in digital Arabic language education. *Language Learning & Technology*, 23(1), 42-56. <https://doi.org/10.1016/j.llt.2018.12.005>

Aplikasi Pendidikan

Duolingo Kids. (n.d.). Retrieved from [Duolingo Kids](#)
Khan Academy Kids. (n.d.). Retrieved from [Khan Academy Kids](#)
Fun Arabic for Kids. (n.d.). Retrieved from Fun Arabic for Kids
Arabic Alphabet for Kids. (n.d.). Retrieved from Arabic Alphabet for Kids
Lingokids. (n.d.). Retrieved from [Lingokids](#)
MooMoo Arabic. (n.d.). Retrieved from MooMoo Arabic
Alif Ba Ta - Arabic Learning. (n.d.). Retrieved from Alif Ba Ta
Little Chou Chou. (n.d.). Retrieved from Little Chou Chou
Teach Me Arabic. (n.d.). Retrieved from Teach Me Arabic
Arabic Kids - Learn Arabic. (n.d.). Retrieved from Arabic Kids - Learn Arabic