

Penerapan Permainan Robot Arabic dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Bahasa Arab di Kelompok B RA Al-Ikhlas Minasa Upa

Wahyuni¹, M. Rusdi T², Nur Khalisah Latuconsina^{3*}, Andi Halimah⁴, A. Sriyanti⁵

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: wahyunim35@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: m.rusdi@uin-alauddin.ac.id

^{3*}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: nur.khalisah@uin-alauddin.ac.id

⁴Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: andi.halimah@uin-alauddin.ac.id

⁵Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Email: a.sriyanti@uin-alauddin.ac.id

*email: nur.khalisah@uin-alauddin.ac.id

Diajukan: 29/06/2025

Ditinjau: 29/06/2025

Diterima: 30/06/2025

Diterbitkan: 30/06/2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengenal angka bahasa Arab yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabik di RA Al-Ikhlas Minasa Upa; (b) mengetahui kemampuan peserta didik kelompok B dalam mengenal angka bahasa Arab yang belajar dengan menerapkan permainan robot Arab di RA Al-Ikhlas Minasa Upa; (c) mengetahui perbedaan kemampuan mengenal angka bahasa Arab antara peserta didik kelompok B yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabik dan yang belajar dengan menerapkan permainan robot arabic di RA Al-Ikhlas Minasa Upa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan penelitian quasi eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok B di RA Al-Ikhlas Minasa Upa yang terdiri dari 6 kelas. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B2 (eksperimen) dan B3 (kontrol). Metode pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi dengan instrumen yang digunakan yaitu lembar rubrik tes. Penelitian menggunakan uji statistik deskriptif kemudian dilanjutkan dengan uji inferensial yaitu uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dan terakhir uji hipotesis berupa uji *Mann Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan: (a) kemampuan mengenal angka bahasa Arab yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabik di RA Al-Ikhlas Minasa Upa mengalami peningkatan; (b) kemampuan mengenal angka bahasa Arab yang belajar dengan menerapkan permainan robot Arab di RA Al-Ikhlas Minasa Upa mengalami peningkatan lebih banyak daripada yang belajar tanpa menggunakan permainan robot Arab; (c) terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka bahasa Arab antara peserta didik kelompok B yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabik dan yang belajar dengan menerapkan permainan robot arabic di RA Al-Ikhlas Minasa Upa

Kata Kunci: Permainan, Robot Arab, Kemampuan, Angka, Arab

Abstract

This research aims to: a) determine the ability of group B students to recognize Arabic numbers who learn without using the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa; b) Knowing the ability of group B students to recognize Arabic

numbers who learn by implementing the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa; c) Knowing the difference in the ability to recognize Arabic numbers between group B students who learn without using the Arabic robot game and those who learn by implementing the difference without using the Arabic robot game and those who learn by implementing the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa. The type of research used is experimental research with quasi-experimental research. The population in this study was all group B at RA Al-Ikhlas Minas Upa which consisted of 6 classes. In this study, the samples were groups B2 (experiment) and B3 (control). The data collection method is tests and documentation with the instrument used, namely the test rubric sheet. The research uses prerequisite tests in the form of normality tests and homogeneity tests as well as hypothesis tests in the form of the Mann Whitney test. The results of this research show that: a) The ability of group B students to recognize Arabic numbers who learned without using the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa has increased; b) The ability of students to recognize Arabic numbers who learn by applying the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa has increased more than children who learn without using the Arabic robot game; c) There is a difference in the ability to recognize Arabic numbers between group B students who learn without using the Arabic robot game and those who learn by using the Arabic robot game at RA Al-Ikhlas Minasa Upa.

Keyword: Game, Arabic Robot, Ability, Number, Arab

How to Cite: Wahyuni, T, M.R., Latuconsina, N.K., Halimah, A., & Sriyanti, A. (2025). Penerapan Permainan Robot Arabic dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Bahasa Arab di Kelompok B RA Al-Ikhlas Minasa Upa. NANAেকে: Indonesian Journal of Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) adalah tahap awal pendidikan formal yang ditunjukkan pada anak usia 0-6 tahun. PAUD memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan sosial. Pendapat tersebut sejalan dengan permendikbud nomor 146 tahun 2014 pasal 1 tentang kurikulum 2013, bahwa: Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditunjukkan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Susanto, 2017).

Kemampuan bahasa Arab dikembangkan pada anak usia dini bertujuan agar anak dapat menulis huruf dan angka bahasa Arab dengan benar, dapat melatih semua panca indera anak menjadi aktif, baik itu perhatian, penglihatan, pendengaran, serta pengucapan dalam bahasa Arab (Yani, 2021). Salah satu

komponen esensial dari kemampuan berbahasa Arab adalah penguasaan angka, angka Arab yang dimaksud adalah sepuluh digit angka yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dengan menggunakan lambang bilangan bahasa Arab yakni ١, ٢, ٣, ٤, ٥, ٦, ٧, ٨, ٩, ١٠ (Devita et al., 2020). Mengenal angka bahasa Arab adalah kemampuan dasar anak sebelum mempelajari materi lain. Oleh sebab itu, penting adanya pengenalan angka bahasa Arab kepada anak sejak usia dini.

Memperkenalkan angka bahasa Arab sangat penting diajarkan pada anak usia dini karena dalam Al-Qur'an selain terdapat huruf hijaiyah juga terdapat angka. Menurut pengalaman penelitian masih banyak anak-anak sampai orang dewasa belum mengetahui angka bahasa Arab, orang tua lebih memfokuskan memperkenalkan huruf hijaiyah pada anaknya padahal angka Arab juga sangat penting atau sama-sama penting diajarkan kepada anak sejak dini. Maka tidak berlebihan jika pembelajaran bahasa Arab mendapatkan penekanan dan perhatian khusus mulai dari tingkat taman kanak-kanak sampai pada lembaga pendidikan tinggi, baik negeri maupun swasta, umum maupun agama untuk diajarkan sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan anak (Chemae, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di RA Al-Ikhlas Minasa Upa yang menyatakan bahwa di RA tersebut hanya memperkenalkan bilangan bahasa Arab seperti, Wahidun= Satu, itsnaani= dua, tsaalasatun= tiga, Aba'atun= empat, Khamsatun= lima, Sittatun= enam, Sab'atun= tujuh, tsamaaniyatun= delapan, tis'atun= sembilan, 'asyratun= sepuluh dengan menggunakan metode bernyanyi sehingga anak belum mengenal bentuk/lambang bilangan bahasa arab tersebut. Seperti, ١ = wahidun, ٢ = itsnaani, ٣ = tsaalasatun, ٤ = arba'atun, ٥ = khamsatun, ٦ = sittatun, ٧ = sab'atun, ٨ = tsamaaniyatun, ٩ = tis'atun, ١٠ = 'asyratun. Mereka hanya mengenal namanya tetapi tidak mengenal bentuknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka bahasa Arab di kelas B RA Al-ikhlas Minasa Upa belum meningkat, sesuai dengan STTPA pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, dimana anak sudah dapat berfikir simbolik yang mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai jika pendidikan memiliki metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Pendidikan perlu melakukan kreasi dan inovasi dalam menggunakan metode di setiap proses belajar mengajar searah dengan perubahan sikap dan minat anak terhadap materi yang

disampaikan (Albantani, 2018). Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini, salah satunya dengan bermain. Bermain merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik sehingga permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan (Zaini, 2019).

Menggunakan media yang tepat dalam memperkenalkan angka bagi anak usia dini sangatlah penting. Media dapat membantu anak memahami konsep abstrak dengan menyajikan dalam bentuk konkret sehingga lebih mudah dipahami anak. Alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Karena alat permainan edukatif memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan (Gani & Rahmawati, 2020).

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan adalah robot, seperti yang jelaskan oleh (Nurhaliza et al., 2023) bahwa permainan yang menggunakan robot buatan dapat meningkatkan aspek kognitif dan juga dapat mengembangkan aspek motorik halus dan motorik kasar. Permainan yang menggunakan media robot pintar tampak lebih menyenangkan bagi anak. Antusias untuk ikut serta ke dalam pembelajaran yang di berikan oleh guru lebih besar ketika guru menggunakan media robot pintar jika di bandingkan dengan metode konvensional lainnya.

Penggunaan permainan semacam robot belum pernah diterapkan di RA Al-Ikhlas Minasa Upa. Guru di RA tersrebut masih kesulitan menentukan permainan yang menarik dan unik namun dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak. Kenyataan tersebut sejalan dengan penelitian bahwa kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran atau menggunakan media pembelajaran atau menggunakan media ketika mengajar sering kali terjadi di sebagian sekolah. Padahal fakta dilapangan menunjukkan dengan menggunakan alat bantu dari media pembelajaran seperti robot peserta didik tentu akan lebih mudah memahami dan mengerti materi yang akan disampaikan.

Dengan demikian, peneliti tertarik mengkaji tentang “Peningkatan kemampuan mengenal angka bahasa Arab dalam penerapan robot arabic di kelompok B RA Al-Ikhlas Minasa Upa”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan kuantitatif karena adanya hubungan sebab akibat. Penelitian menggunakan penelitian quasi eksperimental dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok B di RA Al-Ikhlas Minas Upa yang terdiri dari 6 kelas, yaitu B1, B2, B3, B4, B5, B6, dengan jumlah keseluruhan 84 anak. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah kelompok B2 dengan jumlah 14 anak dan B3 dengan jumlah 13 anak, dimana B3 dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan penerapan media kartu angka dan B2 yang dijadikan kelompok kontrol dengan penerapan permainan robot arabic. Metode pengumpulan data yaitu tes dan dokumentasi dengan Instrumen yang digunakan yaitu lembar rubrik tes, instrumen yang digunakan peneliti sesuai dengan lembar pengamatan penilaian perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Penelitian menggunakan uji statistik deskriptif kemudian dilanjutkan dengan uji inferensial yaitu uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dan terakhir uji hipotesis berupa uji *Mann Whitney* untuk melihat perbedaan dari kedua kelas tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran kemampuan peserta didik kelompok B dalam mengenal angka bahasa Arab yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabic di RA Al-Ikhlas Minasa Upa.

Hasil penelitian sebelum penerapan media kartu angka pada kelompok B3 di RA Al-Ikhlas Minasa Upa. Pada penelitian ini, terjadi peningkatan sebelum dan setelah melakukan penerapan media kartu angka. hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh peneliti melalui pengamatan berupa tes yang diberikan pada anak usia dini kelompok B3 RA Al-Ikhlas Minasa Upa.

Hasil tes kemampuan mengenal angka bahasa Arab berupa instrumen penilaian yang terdiri dari skala penilaian Belum Berkembang (BB) 1 skor, Mulai Berkembang (MB) 2 skor, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 skor, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 skor, sebanyak 3 indikator dengan 5 butir pengamatan yang merupakan pernyataan positif. Pemberian *pre-test* dilakukan pada

kelas eksperimen dengan jumlah anak 13.

Berikut hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak:

Tabel 1. Hasil nilai *Pre-test*

No.	Kode Anak	Butir Item					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	IM	1	1	3	1	1	7
2	DI	2	1	3	1	2	9
3	GN	2	2	3	1	2	10
4	RN	1	1	2	1	1	6
5	AL	2	1	2	2	2	9
6	NJ	2	1	3	2	2	10
7	SA	1	1	2	2	1	7
8	SR	1	1	3	2	1	8
9	IN	2	1	2	1	1	7
10	SH	2	1	2	2	1	8
11	KR	1	1	2	1	1	6
12	DL	2	1	3	2	1	9
13	YA	1	1	2	1	1	6
Jumlah							102
Rata-Rata							7,46

Tabel 2. Hasil Nilai *Post-test*

No.	Kode Anak	Butir Item					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	IM	3	2	3	2	2	12
2	DI	3	2	4	2	2	13
3	GN	4	3	4	3	3	17
4	RN	3	2	3	2	2	12
5	AL	3	2	4	3	3	15
6	NJ	3	2	3	2	3	13
7	SA	3	2	3	2	3	13
8	SR	3	2	4	2	3	14
9	IN	3	2	3	2	2	12
10	SH	4	2	3	2	2	13
11	KR	3	2	3	2	2	12
12	DL	3	3	4	3	2	15
13	YA	3	2	3	3	3	14
Jumlah							172
Rata-Rata							13,46

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik kelompok B3 mengalami peningkatan setelah menggunakan media kartu angka, dimana secara keseluruhan jumlah nilai *Pre-test* peserta didik 102 dengan rata-rata 7,84 dan nilai *Post-test* 172 dengan rata-rata 13,46. Selain itu peningkatan juga dapat dilihat dari kategori skor masing-masing anak, kategori terbagi menjadi tiga yaitu rendah, sedang dan tinggi. Pada *pre-test* 3 anak yang berada pada kategori rendah dengan presentase 24% sedangkan pada *Post-test* 0 anak dengan

presentase 0%, kategori sedang pada *pre-test* 5 anak dengan presentase 38% sedangkan pada *post-test* 10 anak dengan presentase 77% dan kategori tinggi pada *pre-test* 5 anak dengan presentase 38% sedangkan pada *post-test* 3 anak dengan presentase 23 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum dan setelah penerapan media kartu angka dalam memperkenalkan angka bahasa Arab di kelompok B3 RA Al-Ikhlas Minasa Upa berada pada kategori sedang.

Sebelum menerapkan media pembelajaran, kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak kelompok control diukur melalui nilai *pre-test* dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Dalam hal ini, nilai rata-rata *pre-test* kelompok control adalah sebesar 7,84. Angka ini mencerminkan tingkat pemahaman awal siswa sebelum mereka terlibat dalam pembelajaran yang menerapkan media kartu angka. Dari nilai ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman anak tentang bahasa Arab masih sangat kurang dan memerlukan peningkatan dengan menggunakan media yang dapat mendukung kemampuan mengenal angka bahasa Arab.

Setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media kartu angka, kemampuan mengenal angka bahasa Arab kelompok control diukur kembali melalui nilai *post-test*. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelompok control adalah sebesar 13,46. Dari angka ini, terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal angka bahasa Arab setelah melalui proses pembelajaran dengan penerapan media kartu angka. meskipun peningkatannya tidak signifikan secara drastis, namun masih mengindikasikan bahwa dengan penerapan media kartu angka telah memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan mengenal angka bahasa Arab.

Dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran, penting untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari perbandingan antara nilai *pre-test* sebesar 7,84 dan nilai *post-test* adalah sebesar 13,46, terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 5,62. Dari nilai tersebut, dapat dilihat bahwa dengan penerapan media kartu angka kemampuan mengenal angka bahasa Arab peserta didik dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian Salihan (2019) yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka pada kelompok ATK 09 Kota raja Kecamatan Sikur" bahwa melalui media kartu angka dapat meningkatkan aktivitas dalam kemampuan mengenal angka". Hasil penelitian ini juga sejalan

dengan penelitian yang dilakukan Ade Agusriani, Hasanah et al. (2023) bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, di TK Taspib Pertiwi Kecamatan Bontolempangan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa media kartu wayang berupa kartu angka bergambar. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil *post-test* yang di hasilkan dari nilai terendah yaitu 7 dan nilai tertinggi 16, dengan nilai rata-rata 12.

Pada saat penerapan media kartu angka dapat membantu anak dalam mengenal angka dan menyebutkan angka bahasa Arab, menempel angka 1-10 ke angka Arab sesuai angka yang didapatkannya dan mengurutkan angka Arab dengan benar. Hal ini terlihat dari hasil instrumen penelitian dari nilai tertinggi sebelum penerapan media kartu angka sebesar 10, sedangkan setelah penerapan media kartu angka nilai tertinggi sebesar 17.

Gambaran kemampuan peserta didik kelompok B dalam mengenal angka bahasa Arab yang belajar dengan menerapkan permainan robot arabic di RA Al-Ikhlas Minasa Upa.

Hasil penelitian pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah penerapan permainan robot arabic terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak usia dini di kelompok B2 RA Al-Ikhlas Minasa Upa. Pada penelitian ini sebelum penerapan permainan robot arabic kemampuan mengenal angka bahasa Arab belum berkembang dengan baik sesuai usia anak. Hasil data yang diperoleh dari tes, tes tersebut berupa LKA (lembar Kerja Anak) yang diberikan kepada anaksebelum penerapan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian setelah penerapan terlihat anak mengalami peningkatan, hal tersebut terlihat setelah diberikan tes kembali dengan LKA yang sama. Hasil tes tersebut dinilai berdasarkan instrumen penelitian yang sama.

Hasil *pre-tes* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen terhadap kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak usia dini di kelompok B2 RA Al-Ikhlas Minasa Upa, dengan jumlah 14 peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai *pre-test*

No.	Kode Anak	Butir Item					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	AN	2	1	2	1	1	7
2	AP	2	1	2	2	2	9
3	AG	2	1	3	1	1	8
4	IS	1	1	2	1	1	6
5	SA	1	2	3	1	2	9
6	FT	1	1	2	1	1	6
7	MR	2	2	2	2	1	9
8	MA	2	2	2	1	2	9
9	AF	2	2	3	2	2	11
10	MH	2	2	2	2	1	8
11	MF	2	2	3	1	1	8
12	MS	2	1	2	1	1	7
13	SM	2	1	2	1	1	8
14	MD	1	1	2	2	1	8
Jumlah							113
Rata-rata							8,07

Tabel 4. Nilai *Post-test*

No.	Kode Anak	Butir Item					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	AN	3	3	4	3	3	16
2	AP	3	3	3	3	3	15
3	AG	3	3	4	3	3	16
4	IS	2	2	4	2	2	14
5	SA	3	3	3	3	3	15
6	FT	3	2	3	3	3	14
7	MR	3	3	4	3	3	16
8	MA	3	3	3	3	3	15
9	AF	4	3	4	3	3	17
10	MH	3	3	3	3	2	14
11	MF	4	3	4	3	3	17
12	MS	3	2	3	2	3	13
13	SM	4	3	4	3	3	18
14	MD	3	3	3	3	3	15
Jumlah							215
Rata-rata							15,35

Berdasarkan tabel 3 dan tabel 4 dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik kelompok B2 mengalami peningkatan setelah penerapan permainan robot arabic, di mana secara keseluruhan jumlah nilai *Pre-test* peserta didik 113 dengan rata-rata 8,07 dan nilai *Post-test* 172 dengan rata-rata 15,35. Selain itu peningkatan juga dapat dilihat dari kategori skor masing-masing anak, kategori terbagi menjadi tiga yaitu rendah, sedang dan tinggi. Pada *pre-test* 4 anak yang berada pada kategori rendah dengan presentase 28% sedangkan pada *Post-test* 1 anak dengan presentase 7%, kategori sedang pada *pre-test* 5 anak dengan presentase 36% sedangkan pada *post-test* 7 anak dengan presentase 50% dan kategori tinggi pada *pre-test* 5 anak dengan presentase 36% sedangkan pada *post-test* 6 anak dengan

presentase 43%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum dan setelah penerapan permainan robot arabic dalam memperkenalkan angka bahasa Arab di kelompok B3 RA Al-Ikhlas Minasa Upa berada pada kategori sedang.

Sebelum penerapan permainan robot arabic dalam pembelajaran, kemampuan mengenal angka bahasa Arab kelompok eksperimen diukur melalui nilai *pre-test*. Dari hasil evaluasi nilai, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* anak kelompok eksperimen adalah sebesar 8,07. Angka ini mencerminkan tingkat pemahaman awal anak sebelum mereka terlibat dalam pembelajaran dengan penerapan permainan robot arabic. Dapat disimpulkan bahwa anak di kelompok eksperimen memiliki pemahaman awal yang memerlukan peningkatan, namun memiliki potensi untuk meningkat dengan adanya intervensi pembelajaran.

Setelah melalui proses pembelajaran dengan penerapan permainan robot arabic, kemampuan mengenal angka bahasa Arab diukur kembali melalui nilai *post-test*. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen meningkat menjadi 15,36. Angka ini mencerminkan peningkatan dalam kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak setelah melalui penerapan permainan robot arabic yang diterapkan berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pembelajaran anak terhadap angka bahasa Arab.

Dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran, penting untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari perbandingan antara nilai *pre-test* sebesar 8,07 dan nilai *post-test* sebesar 15,35, terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 7,28 poin dalam kemampuan mengenal angka bahasa Arab. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan permainan robot arabic dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bahasa Arab peserta didik.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian Sulistyawati (2024) yang menyatakan bahwa 10 anak yang menunjukkan aspek perkembangan kognitifnya berkembang, salah satu anak tersebut bernama ananda. Perkembangan kognitif ananda berkembang sesuai harapan, ananda dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Pendapat tersebut dibuktikan dari hasil uji T-Test dengan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,005 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mempelajari bahwa Robmanjar (Robot teman belajar) dapat menstimulus literasi anak usia dini. Hasil penelitian didukung dengan riset yang menjelaskan

bahwa terdapat hubungan signifikan antara media pembelajaran Robot Robmanjar (Robot Teman Belajar) dengan ketercapaian pembelajaran membaca, menulis, dan menghitung sebesar 85% pada TK Bustanul Ulum Pekanbaru. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan robot mampu meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal huruf, motorik halus, kasar, serta menghitung penjumlahan anak (Nurhaliza et al., 2023).

Salah satu yang menyebabkan permainan robot arabic efektif digunakan adalah karena permainan robot arabic merupakan permainan yang baru didaptakan anak di RA Al-Ikhlash Minasa Upa, sehingga saat pertama kali menerapkan permainan robot arabic di kelompok eksperimen peserta didik sangat antusias dan bersemangat saat belajar sambil bermain. Media yang bervariasi dapat menarik diperlukan agar siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru. Perhatian siswa dalam pembelajaran dapat terpusat salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

Perbedaan kemampuan mengenal angka bahasa Arab antara peserta didik kelompok B yang belajar tanpa menerapkan permainan robot arabic dan yang belajar dengan menerapkan permainan robot arabic di RA Al-Ikhlash Minasa Upa.

Tabel 5. Skor kemampuan mengenal angka bahasa Arab antara *Pre-test* dan *post-test*

No.	Kelompok B3		Kelompok B2	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	7	12	7	16
2	9	13	9	15
3	10	17	8	16
4	6	12	6	14
5	9	15	9	15
6	10	13	6	14
7	7	13	9	16
8	8	14	9	15
9	7	12	11	17
10	8	13	8	14
11	6	12	8	17
12	9	15	7	13
13	6	14	8	18
14	-	-	8	15
Jumlah	102	175	113	215
Rata-rata	7,84	13,46	8,07	15,35
Standar Deviasi	1,45	1,5	1,23	1,39

Perbedaan kemampuan mengenal angka bahasa Arab antara kelompok control dan eksperimen dapat dilihat dari hasil akhir setelah kedua kelompok

tersebut diberikan penerapan yang berbeda. Pada kelompok control ditemukan bahwa nilai *post-test* tertinggi adalah 17, nilai terendah 12 dan memiliki rata-rata sebesar 13,46. Sedangkan kelompok eksperimen nilai tertinggi pada *post-test* adalah 18, nilai terendah 13 dan memiliki rata-rata sebesar 15,35. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar dengan bantuan penerapan permainan robot arabic lebih efektif dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan media kartu angka.

Pada kelompok kontrol, anak yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 17 sebanyak 1 orang anak, sedangkan pada kelompok eksperimen anak mampu mencapai nilai tertinggi yaitu 18 sebanyak 1 orang anak. Selanjutnya, perolehan pada kelompok eksperimen, anak yang memperoleh nilai terendah yaitu 13 dimana terdapat 1 orang anak yang memperoleh nilai terendah yaitu 13 dimana terdapat 1 orang anak yang memperoleh nilai tersebut. Dari nilai di atas, dapat dilihat bahwa robot arabic lebih efektif digunakan dibandingkan dengan media kartu angka.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian Wahyuajati et al. (2023) berdasarkan hasil penelitiannya, sebanyak 33,3% sangat setuju dan 57,1% setuju jika robot yang terbuat dari barang bekas bermanfaat digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah. Secara umum, 14 orang tua mengharapkan mainan yang dapat membuat anak bergerak secara aktif dalam pembelajaran dan 12 orang tua mengharapkan mainan yang dapat dibuat sendiri dari bahan yang ada di sekitar kita. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan robot dapat diterima anak-anak dengan positif.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan Fitria et al., (2022) bahwa penggunaan media kartu angka bergambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan bahasa Arab yang dibuktikan dengan ujian hipotesis melalui uji-t menggunakan sofwer for windows diperoleh nilai sig 2-tailed+ 0,000 karena nilai signifikan antara penerapan media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal bilangan bahasa Arab pada anak usia dini kelompok B di RA Fatimah Palembang.

Meskipun keduanya sama-sama meningkatkan kemampuan mengenal angka bahasa Arab peserta didik. Namun, terdapat beberapa alasan mengapa robot arabic lebih efektif digunakan dibandingkan kartu angka. Hal tersebut disebabkan karena media kartu angka maupun huruf, sehingga kurang menarik bagi anak, selain itu

aktivitas bermain dalam media kartu angka kurang yang menyebabkan anak merasa bosan. Pendapat tersebut sesuai dengan penelitian Mauliddiyah (2021) bahwa anak didik akan merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton atau pembelajaran dengan media yang sudah digunakan guru secara berulang kali. Sedangkan dengan penerapan permainan robot arabic dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik karena permainan semacam robot arabic belum pernah diterapkan di RA Al-Ikhlas Minasa Upa. Sejalan dengan pendapat Nurhaliza et al. (2023) bahwa permainan menggunakan media robot pintar tampak lebih menyenangkan bagi anak. Antusias untuk ikut serta ke dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih besar ketika guru menggunakan media robot pintar jika di bandingkan dengan metode konvensional lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan peserta didik dalam mengenal angka bahasa Arab kelompok B di RA Al-Ikhlas Minasa Upa setelah diberikan penerapan media kartu angka (kelompok control) dan robot arabic (Kelompok Eksperimen) sama-sama mengalami peningkatan, namun kelompok eksperimen dengan penerapan permainan robot arabic lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok control dengan penerapan media kartu angka. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata kedua kelompok tersebut, dimana kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata 7,84 pada *pre-test* dan *post-test* 13,46 sedangkan kelompok control mendapatkan nilai rata-rata 8,07 pada *pre-test* dan *post-test* 15,35. Berdasarkan dari data tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan dari kelompok control dan eksperimen, dimana peserta didik yang belajar dengan penerapan permainan robot arabic lebih mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan robot arabic efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bahasa Arab anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Agusriani, Hasanah, U., Rusdi, M. T., & Ismail, W. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Kartu Wayang Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6, 1–14.
- Albantani. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 2(2), 147.
- Chemae, S. (2018). *Peran Guru dalam Mengembangkan Bahasa Arab pada Anak Usia Dini di TK*

Hadhanah Nahdhah Samphan Witaya Becoh Irong Narathiwat Thailand. 1-17.

- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>
- Fitria, Q., Mardeli, M., & Muhtarom, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Fatimah Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349-1358.
- Gani, N. wahida, & Rahmawati, R. (2020). Penerapan Permainan Media Balok dalam Mengenalkan Angka pada Anak Kelompok B2 di Raodhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu. *Iqra: Jurnal Ilmu*, 15, 24-29.
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *Pengembangan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Spasial Anak Usia 5-6 Tahun*. 6.
- Nurhaliza, A., Violita, Y., & Rabiatal Hasanah, M. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif APE Robot Pintar. *Jurnal PAUD Emas*, 2(2).
- Salihan, B. (2019). *Angka melalui Media Kartu Angka pada Kelompok A TK Pgri 09 Kotaraja Kecamatan Sikur*. 1(September), 40-57.
- Sulistiyawati. (2024). Robmanjar: Robot Teman Belajar Stimulator Literasi Anak Usia Dini. *OBSESI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.5927>
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Wahyuajati, B. B., Meganova, S., Wicaksono, M. B., Anurogo, B. L., Erna, K., & Sinaga, C. (2023). Robot Wobot Sebagai Media Pengenalan Materi Steam Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk-Pg Kalyca Montessori School. *Journal of Community Service (JCOS)*, 1(3), 102-110.
- Yani, E. (2021). Pengembangan Alat Permainan Roda Angka Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Masyarakat Desa Kota Agung Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.
- Zaini. (2019). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118.