

## Pengenalan Asmaul Husna melalui Video Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

**Nunung Sukatmiatun** ✉

Kelompok Bermain (Kober) Arafah, Kota. Bandung, Indonesia

nunungsukatmiatun01@gmail.com

**INFO ARTIKEL** Diterima: 216/04/2024; Direvisi: 17/05/2024; Disetujui: 26/05/2024

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Asmaul Husna;  
Video  
Pembelajaran

Penelitian dalam pengenalan Asmaul Husna melalui video pembelajaran untuk anak usia dini, merupakan permasalahan dan solusi untuk Kober Arafah, karena media yang kurang menarik dan monoton sehingga anak menjadi bosan. Tujuan penelitian ini meningkatkan motivasi yang menyenangkan dengan menggunakan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan pada anak keompok B berjumlah 10 anak. Prosedur yang digunakan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Tehnik pengumpulan data yang dilakukan adalah obsevasi. Analisa data dengan menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk persentase. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil observasi tahapan pra siklus bahwa melafalkan kalimat Asmaul Husna dengan benar pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 30%, dan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 70%, mengikuti gerakan dalam mengenal Asmaul Husna pada kriteria mulai berkembang 50%, dan berkembang sesuai harapan 50%, sedangkan memahami arti dari Asmaul Husna pada kriteria mulai berkembang 30%, dan berkembang sesuai harapan 70%. Pada siklus I menunjukkan kemajuan pada melafalkan kalimat Asmaul Husna pada kriteria BSH 20%, berkembang sangat baik (BSB) 80%, mengikuti gerakan mengenal Asmaul Husna pada kriteria BSH 20% dan BSB 80%, memahami arti pada kriteria BSH 30%, dan BSB 70%. Dari hasil penelitian ini mempermudah anak usia dini dalam pengenalan Asmaul Husna melalui video pemmbelajaran.

### ABSTRACT

### KEYWORDS

Asmaul Husna;  
Learning of Vid-  
eos

Research on introducing Asmaul Husna through learning videos for early childhood is a problem and solution for Kober Arafah because the media is less interesting and monotonous, so children become bored. This research aims to increase fun motivation by using learning videos. The type of research used is classroom action research (PTK). This research was conducted on 10 group B children. The procedures used are planning, implementation, observation, and reflection. The data collection technique used is observation. Data analysis uses descriptive statistics in the form of percentages. Based on data analysis, it was obtained from observations of the pre-cycle stages that pronouncing Asmaul Husna sentences correctly on the Starting to Develop (MB) criteria was 30%, and the Developing According to Expectations (BSH) criteria was 70%. Following the movement in recognizing Asmaul Husna on the Starting to Develop criteria was 50% and developed according to 50% expectations, while understanding the meaning of Asmaul Husna in the starting criteria developed 30% and developed according to 70% expectations. In the first cycle, progress was shown in reciting Asmaul Husna sentences at the BSH 20% criteria, very well developed (BSB) 80%, following the movement to get to know Asmaul Husna at the BSH 20% and BSB 80% criteria, understanding the meaning at the BSH 30% criteria, and BSB 70%. The results of this research make it easier for young children to introduce Asmaul Husna through learning videos.

## PENDAHULUAN

Menjadi umat islam, kaum muslim wajib mengetahui asmaul husna yang memiliki arti untuk percaya bahwa Allah adalah satu-satunya Tuhan yang memiliki kekuasaan atas alam dan segala isinya. Mempercayai asmaul husna berarti memahami arti bahwa manusia hanya makhluk Allah yang lemah dan hanya kepada Allah manusia memohon

perlindungan-Nya dengan cara mengenal dan mempelajari sifat-sifat Allah pada 99 nama Allah (Syahrudin, 2019). Melalui pelafalan dan pengenalan Asmaul Husna menjadi sangat penting khususnya bagi anak usia dini agar sifat-sifat Allah ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata asmaul husna terdiri dari dua kata yaitu asma dan husna, Asma' yang berarti nama-nama, sedangkan husna berasal dari kata ahsan yang berarti baik. Jadi Asmaul Husna adalah nama yang baik. Kata Asmaul Husna ditegaskan dalam Al-Qur'an sebanyak empat kali yaitu : 1) Q.S Al -A'raf ayat 180 , yang artinya : "Hanya milik Allah Asmaa-ul Husna, Maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Asmaa-ul Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. nanti mereka akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan". 2) Q.S Al -Isro ayat 110, katakanlah: "Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. dengan nama yang mana saja kamu seru, Dia mempunyai Asmaul Husna (nama-nama yang terbaik) dan janganlah kamu mengeraskan suaramu dalam shalatmu dan janganlah pula merendahnya dan carilah jalan tengah di antara kedua itu". 3) Q.S Thaha ayat 8, yang artinya: Dialah Allah, tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia. Dia mempunyai Al asmaul husna (nama-nama yang baik), 4) Q.S Al -Hasyr ayat 24 yang artinya : Dialah yang Menciptakan, Yang Mengadakan, Yang Membentuk Rupa, yang mempunyai Asmaul Husna. Bertasbih kepada-Nya apa yang ada di langit dan bumi dan Dialah Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

Dalam mengenalkan Asmaul Husna kepada anak usia dini, hal yang pertama dikenalkan adalah Allah, Siapakah Allah ?, Dimana Allah ?, Seperti apakah wujud Allah? Seberapa besar dia ? Pertanyaan tentang tersebut diatas merupakan pertanyaan yang ditanyakan oleh anak usia dini (Khan,S (2021) dalam bukunya yang berjudul " Buku Pertama Mengenal Allah."

Hal ini sesuai dengan cara berpikir anak usia dini yang unik adalah rasa ingin tahunya begitu besar dalam memberikan pertanyaan. Di dalam pertanyalam an anak ada yang mudah dijawab dan dijelaskan secara memadai, namun ada juga pertanyaan yang mengganggu kadang tidak siap menjawabnya, karena ada kekhawatiran tertentu seperti pertanyaan yang berkaitan dengan masalah akidah.

Untuk menjawab semua pernyataan di atas pendidik perlu menjelaskan bahwa Allah adalah dzat yang maha Perkasa, keperkasaan Allah tidak ada bandingannya tidak terbatas dan kekal. Allah pencipta semua makhluk termasuk alam dan isinya. Tak ada satu pun yang menyerupai-Nya, Allah berbeda dengan makhluknya. Allah bukan laki-laki atau perempuan dan berdiri sendiri, dan Allah berada di singgasana Arsy.

Mengenalkan asmaul husna pada anak perlu dilakukan sejak usia dini, sebab pada masa kanak-kanak lebih mudah memahami dan mudah membiasakan berperilaku baik dari sifat-sifat asmaul husna dengan tujuan melahirkan generasi penerus yang berahlak mulia dan memiliki pemikiran positif dalam setiap hal (Ripiyanti 2017).

Upaya manusia sebagai hamba dalam mendekati dan meneladani sifat-sifat Allah yang berbeda dengan makhluknya seperti yang dijelaskan dalam QS.Al'Araf (7) : 180 yang artinya : Allah SWT berfirman, "Hanya milik Allah-lah Asmaul Husna (nama-nama yang Maha indah), maka berdoalah kepadaNya dengan nama-nama itu' dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang (dari kebenaran) dalam (menyebut dan memahami) nama-namaNya. Nanti mereka akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka lakukan". Adapun tujuan mempelajari asmaul husna yaitu untuk mengenal Allah dengan mengkaji, menghafal, menjadikan bacaan dzikir dan doa. Terdapat tiga cara mempelajari asmaul husna sesuai dengan cara Rasulullah dan sahabatny yaitu membaca salah satu dari 99 asmaul husna, membaca dua atau lebih gabungan asmaul husna dan ketiga membaca keseluruhannya dari pertama sampai akhir (Abiding, 2001).

Maka dari itu, dalam menanamkan motivasi hidup lebih baik untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di lapangan masih banyak kesulitan dalam menghafalkan asmaul husna tersebut karena media kurang menarik dan monoton sehingga anak menjadi bosan. Dalam mengenalkan asmaul husna, penelitian ini akan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi secara audio visual yang menampilkan gerakan asmaul husna yang diring dengan alunan music dengan tujuan mudah diikuti oleh anak (Riyana, 2007). Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran berdampak positif sebab keunggulan media video pembelajaran mampu menampilkan gambar bergerak yang diiring dengan suara seperti musik, sebagai daya tarik dalam menyerap pesan atau informasi agar proses belajar menjadi interaktif (Aqib, 2013). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan asmaul husna melalui media video pembelajaran dalam mengenalkan asmaul husna pada anak usia dini.

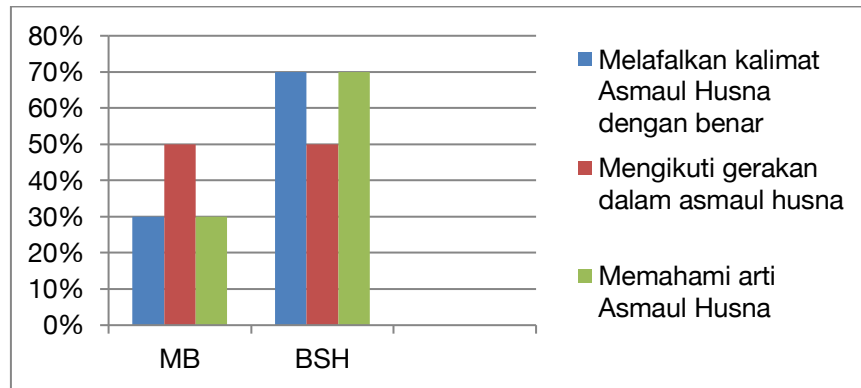
## **METODOLOGI**

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar bisa ditingkatkan (Anam, 2017; Sugiyono 2016; Rustam, 2004). Adapun prosedur pelaksanaan tindakan kelas dalam penelitian ini dengan model penelitian tindakan kelas dengan rancangan pra siklus, siklus satu dan siklus dua. Penelitian ini dilakukan di Kober Arafah kelas B yang berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data PTK adalah observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2018). Setelah diperoleh hasil penelitian, data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk persentase tentang data pengenalan asmaul husna kemudian dengan menganalisa data yang berupa angka untuk memberikan informasi keberhasilan peserta didik yang diperoleh proses belajar mengajar berupa grafik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ghozali (2018, hlm. 19) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara memberikan gambaran atau deskriptif suatu data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

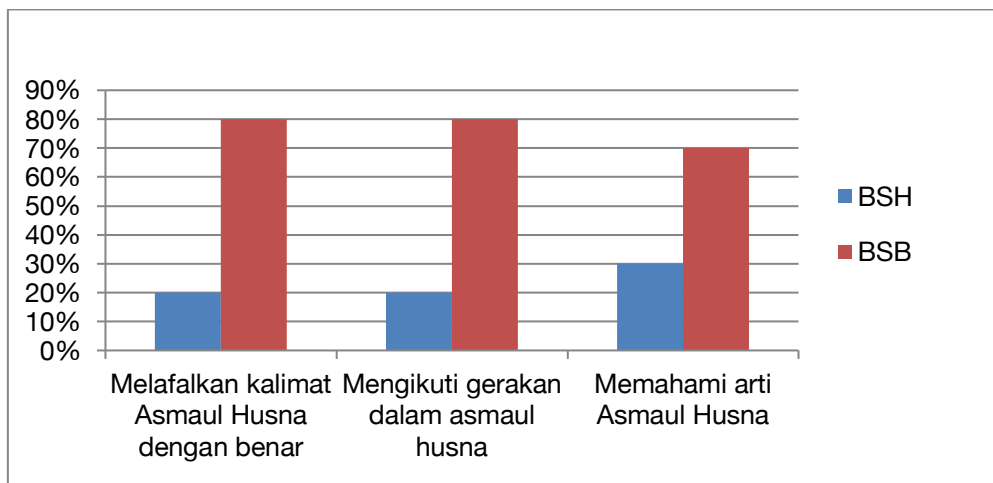
Pada kegiatan pra siklus, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran secara kolaboratif partisipatif dengan guru meliputi a) perencanaan yaitu langkah-langkah yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan oleh peneliti bersama guru menyiapkan laptop dan CD pembelajaran asmaul husna diawal pembelajaran sebagai pembiasaan imtaq sehari-hari serta mempersiapkan lembar panduan observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dan kinerja guru dalam pembelajaran. b) pelaksanaan penelitian pada siklus I ini diawali dengan kegiatan awal yang dilakukan oleh guru dalam memahami karakter anak dan menerapkan bahan ajar menggunakan video pembelajaran. Selanjutnya dilanjut dengan kegiatan inti, anak-anak duduk di kursi/karpet menghadap laptop, kemudian guru mengajarkan gerakan asmaul husna melalui alunan musik. Pada kegiatan penutup, guru bertanya pada anak-anak tentang perasaan hari ini, dilanjut dengan kegiatan evaluasi. Selama penelitian dilaksanakan data dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya.



Grafik 1 Pengenalan Asmaul Husna Siklus I

Berdasarkan grafik di atas pengenalan asmaul husna melalui video pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) Anak yang mampu melafalkan kalimat asmaul husna: berada pada tahapan mulai berkembang (MB) sebanyak 30 % sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 70 %. 2) Anak mampu mengikuti gerakan isyarat dalam mengenalkan asmaul husna menunjukkan hasil mulai berkembang (MB) sebanyak 50 %, sedangkan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 50%. 3) Anak mampu memahami arti dari asmaul husna menunjukkan mulai berkembang (MB) sebanyak 30%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 70%.

Dikarenakan hasil penelitian pada siklus 1 belum memenuhi kriteria, maka dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II ini adalah perbaikan dari hasil refleksi yang sudah dilakukan pada siklus I.



Gambar. 2 Perkembangan Pengenalan Asmaul Husna Siklus II

Berdasarkan grafik di atas pengenalan asmaul husna melalui video pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) Anak yang mampu melafalkan kalimat asmaul Husna: berada pada tahapan BSH sebanyak 20 % sedangkan BSB sebanyak 80%. 2) Anak mampu mengikuti gerakan isyarat dalam mengenalkan Asmaul Husna menunjukkan hasil BSH sebanyak 20%, sedangkan BSB sebanyak 80%. 3) Anak mampu memahami arti dari Asmaul Husna menunjukkan BSH sebanyak 30%, BSB sebanyak 70%.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pengenalan asmaul husna yang telah dilakukan di Kober Arafah menggambarkan banyak kemajuan yang diperoleh peserta didik. Pada sebagian anak awalnya dalam melafalkan Asmaul Husna masih kesulitan dengan menggunakan video pembelajaran anak bisa dan memahami arti Asmaul Husna. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dalam pengenalan dan melafalkan asmaul husna melalui media video pembelajaran adalah satu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Video merupakan video audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, Raharjo, Haryono & Harjito, 2008, hlm 74). Selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak dapat mengikuti dengan semangat, terlihat aktif dan tidak merasa bosan karena guru memberikan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, sehingga ada peningkatan disetiap siklusnya, maka dari itu penelitian Ariyati & Misriati (2016) yang menyatakan bahwa sulitnya pemahaman anak didik dalam proses belajar mengajar menimbulkan rasa bosan dalam menghafalkan Asmaul Husna sehingga video pembelajaran dapat dijadikan salah satu solusi permasalahan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil observasi pada anak kelompok B dapat disimpulkan bahwa pengenalan Asmaul Husna melalui media video pembelajaran mampu meningkatkan anak dalam melafalkan kalimat, memahami arti dari Asmaul Husna. Hal ini sesuai dengan tujuan mempelajari Asmaul Husna antara lain mengenal Allah melalui nama-namanya dan meneladani Asmaul Husna dalam kehidupan dengan mengkaji, menghafal, menjadikan bacaan dzikir, dan menerapkannya dalam bentuk perilaku. Secara umum anak mampu mengikuti gerakan dalam mengenal Asmaul Husna sesuai dalam video dengan antusias dan gembira. Video pembelajaran pengenalan Asmaul Husna ini diharapkan anak dapat menjalani kehidupan mereka sesuai dengan ajaran agama dan menanamkan kepribadian yang kuat dan mengembangkan karakter yang terpuji dalam diri mereka.

## REFERENSI

- Abiding, Z. (2001). *Pengamalan Asmaul Husna sehari-hari*. Jakarta: Pertja
- Anam, F. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Unusida Press
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121. <https://doi.org/10.31294/jtk.v2i1.369>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Multivariate Dengan Program IBM SPSS Edisi Sembilan*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Khan, S. (2021). *Buku Pertamaku Tentang Allah*. Jakart: Alkautsar-Kids
- Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Mundilarto, R. (2004). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman A.S., Harjito, H., Haryono, A., & Raharjo, R. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Syahrudin, S. (2019). Penanaman Akidah pada Anak Usia Dini Melalui Penerapan Kurikulum Berbasis Asma`ul Husna. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(1), 1-25. Retrieved from <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3669>