



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BAGI ANAK USIA DINI

Trisna Ayu Anugrah Laranti, Rusijono, Irene Yolanita Maureen

Universitas Negeri Surabaya
trisna21013@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

The early childhood learning process should be meaningful through real-life experiences that are useful in everyday life. Learning should be conducted to achieve learning goals not only in the cognitive domain, but also in affection and psychomotor skills. Religious values can be difficult for young children to understand. For this reason, teachers need learning media that are used as tools to communicate abstract material. This study aims to identify needs that precede the development of educational video media. The results of this needs assessment form the basis for the creation of Learning Media for Early Childhood Devotional Materials (PAUD). Needs analysis using qualitative techniques is part of the early stages of development research. This research involved 15 teachers of Raudlatul Jannah Kindergarten Sidoarjo as respondents. The researcher collected data through observations and a Google survey distributed through WhatsApp application. The results indicated that teachers need video media to explain their learning about developing aqida/faith in Allah SWT and recognizing his attributes through Asmaul Husna. Teachers can create their own learning videos. The existence of educational video media related to Asmaul Husna's material helps teachers introduce the nature of God and lays a foundation for children's belief values. Learning videos can be designed not only to increase a child's knowledge of Asmaul Husna, but also to show how this knowledge can be applied in the child's daily life.

ABSTRAK

Proses pembelajaran pada anak usia dini seharusnya memiliki kebermaknaan melalui pengalaman nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat dilaksanakan tidak hanya untuk tercapainya

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 5 Jan 2022

First Revised 11 Jan 2023

Accepted 17 Jan 2023

First Available online 28 Jan 2023

Publication Date 1 Feb 2023

Keyword:

*Asmaul Husna, learning video,
media development religious
values and morals*

tujuan pembelajaran pada ranah kognisi, namun juga pada afeksi dan psikomotor. Tantangan dalam pembelajaran tentang nilai agama dan keimanan untuk anak usia dini adalah bahwa anak memandang nilai agama adalah sesuatu yang abstrak. Oleh karenanya, guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi terhadap kebutuhan sebelum mengembangkan media video pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar pembuatan media pembelajaran materi keimanan untuk anak usia dini (PAUD). Dengan menggunakan metode kualitatif, analisis kebutuhan menjadi bagian dari tahap awal sebuah Penelitian Pengembangan. Penelitian ini melibatkan 15 orang guru TK Raudlatul Jannah Sidoarjo sebagai responden. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan kuisisioner google formulir yang dibagikan melalui aplikasi whatsApp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video dibutuhkan guru untuk menjelaskan pembelajaran tentang penanaman aqidah/keimanan kepada Allah SWT, mengenal sifat-sifatNya melalui Asmaul Husna. Guru dapat membuat video pembelajaran sendiri. Keberadaan media video pembelajaran materi Asmaul Husna membantu guru untuk mengenalkan sifat Allah dan meletakkan dasar nilai-nilai keimanan pada anak. Video pembelajaran dapat dirancang untuk tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak tentang Asmaul Husna namun juga bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan dalam kehidupan anak sehari-hari.

© 2023 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pemikiran dan pemahaman anak tentang agama dipengaruhi oleh faktor di luar dirinya. Dalam Jannah (2015) menurut buku Jalaluddin Anak-anak mengamati perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa. Anak-anak mengikuti nilai-nilai agama yang diajarkan oleh orang dewasa atau orang tua mereka. Semakin bertambah usia dan pengalaman, semakin kritis ia mengontrol agama dan nilai-nilai yang dianut. Selain itu, Montessori mengatakan bahwa anak usia dini mudah menyerap ide (Elytasari, 2017). Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa budi pekerti harus dikembangkan sejak dini agar anak menjadi manusia yang mandiri. Nilai agama dan budi pekerti merujuk pada dasar-dasar agama (iman dan ibadah) serta perilaku akhlak mulia. Tujuan ajaran agama Islam adalah membina dan membentuk watak, tingkah laku atau etos kerja siswa untuk menguatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam siswa, baik sendiri maupun bersama orang lain (Saihu, 2022). Di dalam kitab Tarbiyatul Aulad Fil Islam yang ditulis oleh Abdullah Nashih Ulwan, disebutkan bahwasannya pendidikan keimanan terhadap Allah SWT sebagai bagian awal dalam mendidik keimanan anak usia dini. Salah satu pembelajaran Al Islam tentang keimanan kepada Allah SWT yang diberikan oleh TK Raudlatul Jannah adalah melalui materi Asmaul Husna. Materi Asmaul Husna memiliki fungsi utama untuk meletakkan dasar nilai-nilai keimanan pada anak. Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang indah sebagaimana Firman Allah dalam QS. Al A'raf: 180, yang artinya: *"Hanya milik Allah Asmaul Husna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Asmaul Husna itu"*

Tantangan dalam pembelajaran tentang nilai agama pada anak usia dini adalah bahwa anak memandang nilai agama adalah sesuatu yang abstrak, anak perlu melihat perwujudan nyata melalui kegiatan sehari-hari misalnya saat berinteraksi dengan sesama manusia maupun dengan lingkungan alam (Hadisi, 2015). Proses pembelajaran pada anak usia dini seharusnya memiliki kebermaknaan melalui pengalaman nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karenanya, pelaksanaan pembelajaran keimanan pada Allah SWT hendaknya dapat dilaksanakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran pada ranah kognisi, afeksi, dan psikomotor. Artinya, pembelajaran keimanan melalui materi Asmaul Husna diarahkan agar anak memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang materi yang disampaikan guru untuk diamalkan/diterapkan oleh anak kepada sesama makhluk ciptaan Allah maupun kepada lingkungan sekitar di dalam kesehariannya.

Peneliti melakukan pengamatan awal tentang proses pembelajaran, mengamati bagaimana cara guru menyampaikan materi pembelajaran, media apa yang digunakan oleh guru, dan bagaimana respon siswa saat pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal pembelajaran keimanan materi Asmaul Husna tersebut ditemukan beberapa data antara lain: guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran yaitu bernyanyi/lantunan di mana guru menyanyikan potongan lagu Asmaul Husna kemudian diikuti oleh anak; guru tidak menggunakan media pembelajaran; materi diberikan hanya pada kegiatan pembukaan saja. Selain itu didapati anak-anak terlihat kurang bersemangat, sebagian anak memperhatikan guru, namun sebagian yang lain tidak memperhatikan guru, bahkan beberapa anak belum fokus. Faktor yang dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat adalah yang pertama faktor fisik, intelegensi, minat, motivasi, yang kedua adalah faktor kurang efektifnya pengelolaan kelas dan yang ketiga faktor dari keluarga (Oktadiana, 2019). Pada akhir pembelajaran, guru melakukan recalling: guru bertanya tentang arti dari Asmaul husna yang disebutkan, kemudian anak-anak berebut menjawab dengan suara lantang, beberapa anak di kelas memberikan

jawaban, sedangkan sisanya tidak dapat menjawab, kemudian guru mencatat nama anak yang berhasil menjawab.

Ditemukan permasalahan pembelajaran materi asmaul husna. Masalah pembelajaran dapat terjadi apabila ada kesenjangan antara hasil dengan tujuan yang diharapkan tercapai. Hal ini tampak dari hasil belajar yang rendah, berdasarkan data guru hanya 60% anak yang hafal nama dan arti Asmaul Husna. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap alat sensorik. Penggunaan media meningkatkan pemahaman anak terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat memicu minat belajar untuk kesenangan dan kegembiraan, sehingga ada keterlibatan emosional dan mental (Nurrita, 2018).

Penggunaan media pembelajaran diperlukan guru untuk menyampaikan isi materi sehingga menstimulasi tumbuhnya pemikiran, motivasi, minat, perhatian, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada pemikiran empiris. Hasil temuan penelitian oleh banyak ilmuwan mengungkapkan adanya suatu hubungan atau korelasi antara penggunaan media pembelajaran dengan ciri khas siswa untuk mensyaratkan hasil belajarnya. Seseorang yang mempunyai gaya belajar tertentu cenderung memilih media pembelajaran yang sama sebagai sarana mencapai keberhasilan belajar (Mustafida, 2013). Misalnya seorang anak yang mempunyai gaya belajar visual cenderung belajar dengan menggunakan komunikasi visual (melalui penglihatan), media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar visual seperti poster, buku, majalah, dan lainnya. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori lebih diuntungkan dengan pemanfaatan media auditif, sedangkan anak yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik akan mudah dalam mempelajari materi yang melibatkan aktivitas fisik. Maka dalam memilih dan menggunakan media hendaknya bukan didasarkan atas faktor subjektif guru seperti kesukaan atau kesenangan, tetapi didasarkan pada kesesuaian media dengan karakteristik anak.

Hasil penelitian sebelumnya tentang pengembangan media video pembelajaran asmaul husna: pertama, menyatakan bahwa ada korelasi antara video pembelajaran dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran aqidah khususnya materi asmaul husna; kedua, menyatakan bahwa video pembelajaran terbukti dapat menumbuhkan pengetahuan dan kesadaran sikap anak agar tanggap terhadap bencana sedari dini; ketiga, melakukan penelitian tindakan kelas tentang Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan "Asmaul Husna" bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Hasilnya terjadi peningkatan pengetahuan dari pra siklus 30%, lalu pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 85%. Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti akan mengembangkan media Video Pembelajaran materi Asmaul Husna untuk anak usia dini.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada implementasi penggunaan media video materi asmaul husna dalam pembelajaran yang menguatkan aspek atau elemen capaian pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti bagi Anak Usia Dini sesuai Kurikulum Merdeka. Pengembangan media video pembelajaran materi Asmaul Husna bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak pada Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti di akhir fase fondasi yaitu anak percaya pada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Percaya pada Tuhan Yang Maha Esa merupakan capaian pembelajaran dari dasar-dasar keimanan yang harus ditanamkan pada diri manusia sedari dini.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi terhadap kebutuhan sebelum mengembangkan media video pembelajaran materi Asmaul Husna. Ini merupakan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dalam

pembelajaran mengenal asmaul husna serta kebutuhan guru terhadap adanya media pembelajaran khususnya materi asmaul husna. Penelitian ini diharapkan dapat mempersembahkan kontribusi baik secara teori maupun praktis bagi studi pendahuluan untuk pengembangan pembelajaran PAUD khususnya pada implementasi Kurikulum Merdeka. Manfaat yang diharapkan secara teoritis adalah menambah kajian ilmiah tentang analisis kebutuhan pengembangan media Video Pembelajaran materi Asmaul Husna bagi anak usia dini. Manfaat berikutnya adalah adanya bahan referensi dan pertimbangan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bagi guru PAUD tentang tahapan pengembangan media pembelajaran.

2. METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen nontes. Alat nontes yang digunakan adalah observasi dan angket untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media. Dukungan data penelitian diperoleh melalui observasi non partisipatif. Peneliti sebagai pengamat independen yang tidak terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari sumber data yang diamati. Mengamati atau melakukan pengamatan tidak selalu umum.

Data penelitian juga berasal dari pengisian kuesioner tertutup. Sugiyono (2010: 199) menyatakan bahwa kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau penjelasan tertulis kepada responden. Peneliti menggunakan Google formulir yang dibagikan melalui aplikasi WhatsApp. Ada enam pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 1. Daftar pernyataan dan tanggapan

No	Pernyataan	Pilihan Tanggapan
1	Sesuai dengan tahapan kognitif anak usia dini, guru memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.	Ya / Tidak
2	Sekolah Anda selalu memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi pelajaran.	Ya / Tidak
3	Sekolah Anda selalu menyediakan video pendidikan yang bagus untuk mendukung kebutuhan belajar mengajar guru.	Ya / Tidak
4	Di sekolah Anda tersedia video pembelajaran untuk pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.	Ya / Tidak
5	Video pembelajaran yang ada merupakan hasil karya Anda sendiri (bukan video umum yang tersedia di platform Youtube).	Ya / Tidak
6	Anak lebih fokus dan mudah memahami materi jika menggunakan media video pembelajaran	Ya / Tidak



Form Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Petunjuk Pengisian :
Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi sekolah.

Gambar 1. Kuisisioner google formulir

Setiap responden diminta untuk memilih jawaban dari dua pilihan jawaban yang tersedia (ya atau tidak) berdasarkan pengamatan mereka terhadap kondisi yang berlaku di lembaga pendidikan tersebut. Tujuan penalaran ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pandangan guru terhadap karakteristik pembelajaran untuk anak usia dini.

Penelitian analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran materi asmaul husna untuk anak usia dini ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Raudlatul Jannah yang terletak di Jl. Jatisari Permai X/2 Kelurahan Pepelegi, Kecamatan Waru- Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Penelitian dilakukan dimulai pada tanggal 18 November 2022 hingga 16 Desember 2022. Penelitian ini melibatkan 15 orang guru TK Raudlatul Jannah sebagai responden yaitu yang terdiri dari guru kelompok A maupun guru dari Kelompok B. Pada penelitian analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti belum melibatkan siswa/ anak secara langsung.

Analisis data dilakukan sebagai proses pengolahan sejumlah data menjadi informasi baru. Tindakan pertama adalah pengolahan data yang sudah terkumpul. Tahap penyuntingan dilakukan dengan memeriksa data-data yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Tahap pengkodean dilakukan dengan memberi tanda atau simbol pada data yang akan dianalisis. Tahap tabulasi dilakukan dengan cara menyusun data disesuaikan dengan permasalahan penelitian. Tindakan kedua adalah menganalisis data. Penganalisisan data dilakukan untuk menyederhanakan dan mengklasifikasikan data agar mudah ditafsirkan.

Data kualitatif disajikan sebagai gambaran pengamatan peneliti dari hasil observasi lapangan. Data juga disajikan dalam pie chart/diagram lingkaran hasil tanggapan responden dalam pengisian kuisisioner. Jawaban dari kuisisioner diolah dengan cara digambarkan atau dideskripsikan secara apa adanya. Tindakan yang ketiga atau tindakan terakhir adalah penafsiran hasil analisis. Setelah diolah, data diinterpretasikan secara deskriptif dalam teks naratif untuk ditarik pada suatu simpulan objektif dan valid berdasarkan data-data yang dikumpulkan. Selanjutnya, kesimpulan akan dijadikan sebagai acuan dalam penjabaran rekomendasi pengembangan media pembelajaran materi Asmaul Husna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Temuan Penelitian

Peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran materi Asmaul Husna untuk anak usia dini, dengan melakukan observasi dan survei *Google Forms* yang dibagikan melalui aplikasi *WhatsApp*. Data awal menunjukkan bahwa hasil belajar anak rendah, yaitu 60%. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Asmaul Husna di TK Raudlatul Jannah, Pepelegi - Sidoarjo diperoleh data-data sebagai berikut: (1) anak kurang tertarik pada pembelajaran dikarenakan penggunaan satu metode yang sama secara terus-menerus tanpa adanya variasi metode pembelajaran yang menyenangkan; (2) tidak ada media pembelajaran untuk menarik minat anak dan memberikan pemahaman pada anak terkait materi; (3) guru tidak membuat sebuah media maupun memanfaatkan media atau sumber belajar yang ada di sekitar anak, artinya guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi anak; (4) pembelajaran menjadi kurang bermakna karena materi hanya disampaikan pada kegiatan pembukaan saja, selama pembelajaran berlangsung, guru tidak mengaitkan Asmaul Husna dengan aktivitas bermain anak; (5) evaluasi pembelajaran hanya mengukur kemampuan kognitif/pengetahuan semata, contohnya menjawab arti asmaul husna yang ditanyakan oleh guru.

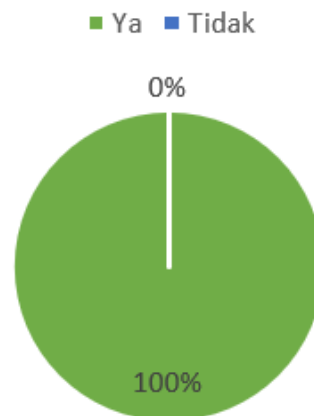
Berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan adanya kesenjangan fakta tersebut, dalam hal ini diperlukan inovasi media sebagai solusi dari permasalahan tersebut (Mulyana, 2022). Inovasi dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai sumber daya pendukung diperkuat dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah (Ponza, dkk, 2018). Pembelajaran inovatif dengan bahan ajar yang memadai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi (Hendriyani, dkk, 2018). Informasi ini menjadi dasar perlunya referensi dalam perencanaan dan pengembangan media selanjutnya.

Berikut adalah hasil kuisioner menggunakan *google* formulir yang dibagikan kepada responden melalui aplikasi *WhatsApp* pada tanggal 18 November 2022. Sebanyak 15 responden telah memberikan tanggapan untuk enam butir pernyataan dengan memilih satu jawaban diantara dua alternatif pilihan jawaban.

Tabel 2. Hasil pengisian Google formulir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Sesuai dengan tahapan kognitif anak usia dini, guru memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.	100 %	0 %
2	Sekolah Anda selalu memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi pelajaran.	93 %	7 %
3	Sekolah Anda selalu menyediakan video pendidikan yang bagus untuk mendukung kebutuhan belajar mengajar guru.	87 %	13 %
4	Di sekolah Anda tersedia video pembelajaran untuk pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.	67 %	33 %
5	Video pembelajaran yang ada merupakan hasil karya Anda sendiri (bukan video umum yang tersedia di platform Youtube).	29 %	71 %
6	Anak lebih fokus dan mudah memahami materi jika menggunakan media video pembelajaran	93 %	7 %

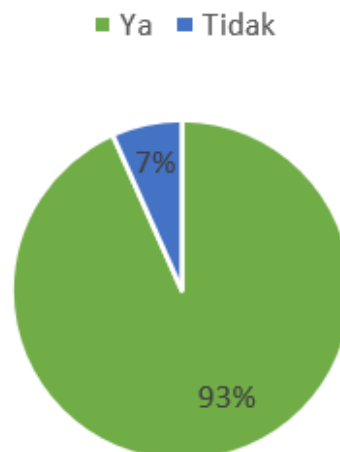
Pernyataan pertama berbunyi, “Sesuai dengan tahapan kognitif anak usia dini, guru memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran”



Gambar 2. Hasil Kuisisioner Pernyataan Pertama

Dari Tabel 2 dan gambar 2 yang menunjukkan hasil kuisisioner untuk pernyataan pertama, bahwa 100% responden setuju pada pernyataan pertama. Artinya, pembelajaran untuk anak usia dini membutuhkan media pembelajaran sebagai alat yang membantu guru untuk menjelaskan sebuah materi atau tema.

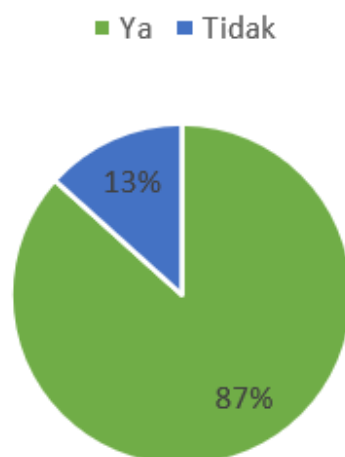
Pernyataan kedua berbunyi, “Sekolah Anda selalu memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi pelajaran.”



Gambar 3. Hasil Kuisisioner Pernyataan Kedua

Dari Tabel 2 dan gambar 3 yang menunjukkan hasil kuisisioner untuk pernyataan kedua, tampak bahwa sebanyak 93% responden setuju dengan pernyataan kedua. Namun 7% responden menyatakan tidak setuju yang berarti bahwa media pembelajaran tidak selalu tersedia untuk semua tema atau materi pembelajaran.

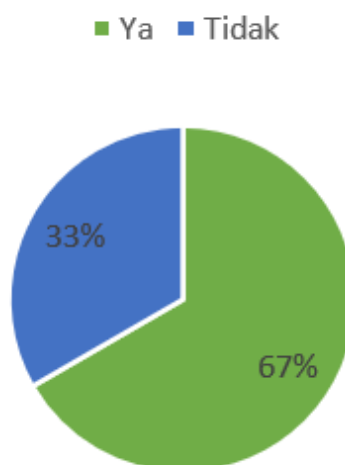
Pernyataan ketiga berbunyi, “Sekolah Anda selalu menyediakan video pendidikan yang bagus untuk mendukung kebutuhan belajar mengajar guru.”



Gambar 4. Hasil Kuisisioner Pernyataan Ketiga

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 4 yang menunjukkan hasil kuisisioner pada pernyataan ketiga, nampak bahwasannya 87% responden menyatakan bahwa selalu terdapat video pembelajaran yang berkualitas bagus untuk mendukung tugas guru saat mengajar di sekolah. Namun sebanyak 13% responden menyatakan bahwa tidak selalu tersedia video pembelajaran yang menunjang tugas guru mengajar di sekolah.

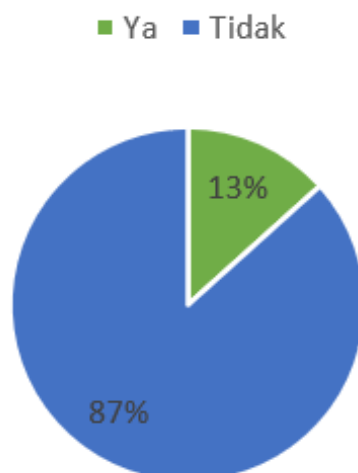
Pernyataan keempat berbunyi, “Di sekolah Anda tersedia video pembelajaran untuk pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.”



Gambar 5. Hasil Kuisisioner Pernyataan Keempat

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 5 yang menunjukkan hasil kuisisioner pada pernyataan keempat, sebanyak 67% responden menyatakan setuju pada pernyataan bahwa di sekolah tersedia video pembelajaran untuk pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Namun sebanyak 33 % responden berpendapat di sekolah tidak ada video pembelajaran untuk pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan yang Maha Esa. Hasil ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan video pembelajaran tentang pemahaman konsep keimanan kepada Tuhan yang Maha Esa. Konsep keimanan yang dimaksud di sini adalah keimanan pada Allah SWT.

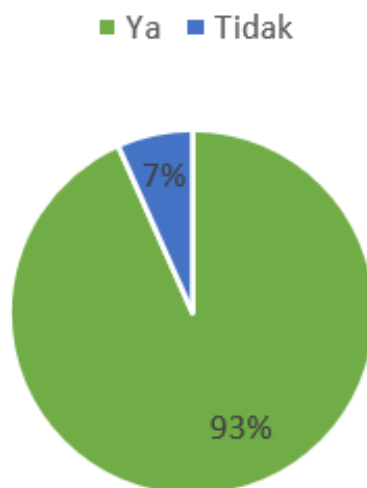
Pernyataan kelima berbunyi, “Video pembelajaran yang ada merupakan hasil karya Anda sendiri (bukan video umum yang tersedia di platform Youtube).”



Gambar 6. Hasil Kuisisioner Pernyataan Kelima

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 6 yang menunjukkan hasil kuisisioner pada pernyataan kelima, sebanyak 29% responden membuat video pembelajaran sendiri. Sedangkan 71% responden tidak membuat video pembelajaran sendiri, artinya guru memanfaatkan video yang sudah ada untuk digunakan dalam pembelajaran (by utilization).

Pernyataan keenam berbunyi, “Anak lebih fokus dan mudah memahami materi jika menggunakan media video pembelajaran.”



Gambar 7. Hasil Kuisisioner Pernyataan Keenam

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 6 yang menunjukkan hasil kuisisioner pada pernyataan keenam, nampak bahwa 93% responden setuju dengan pernyataan keenam. Artinya bahwa menurut hemat guru bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat menambah fokus anak selama pembelajaran dan juga memudahkan anak dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

3.2 Pembahasan

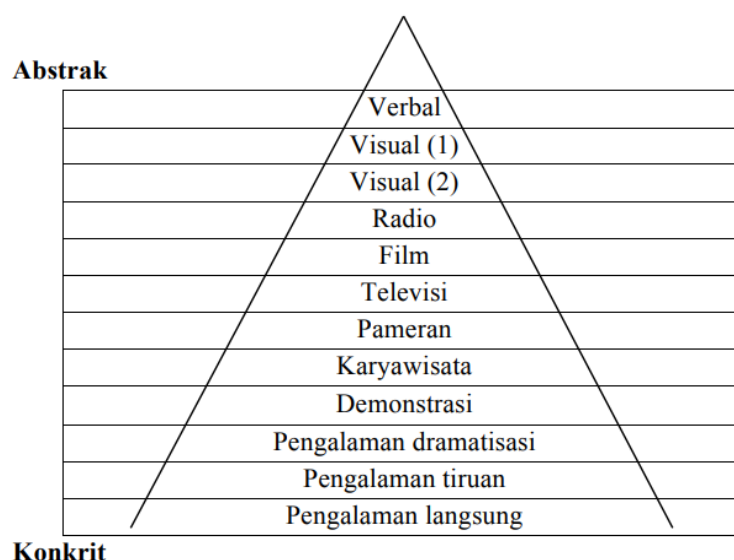
3.2.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran

Ada banyak cara yang digunakan guru untuk memperoleh media berbasis teknologi, antara lain buatan sendiri, disediakan sekolah, dan download online. Namun sebagian besar guru mendownload video dari internet karena lebih mudah dan hemat waktu serta

penggunaan media yang kurang maksimal untuk mendukung pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian besar media yang beredar di internet tidak mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa pembelajaran yang diterimanya tidak berguna dalam kehidupannya (Hapsari, 2021). Dengan bantuan data observasi dan kuisisioner, dikumpulkan hasil analisis kebutuhan, yaitu bahwa media video pembelajaran diperlukan untuk penanaman konsep keimanan kepada Allah SWT karena penggunaan media video menarik bagi anak usia dini. Kehadiran media video edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya variasi strategi penyampaian materi sehingga tidak didominasi dengan metode yang sama dan dilakukan secara berulang-ulang. Strategi pembelajaran yang direncanakan secara baik dapat menggabungkan media dan teknologi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengoptimalkan penggunaan lingkungan belajar (Kurniawati, et al, 2021). Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah solusi dalam pengembangan media video dalam format MP4 yang diadaptasi untuk pengenalan nama-nama indah Allah (Asmaul Husna) bagi anak usia dini khususnya bagi siswa TK Raudlatul kelompok B Jannah Pepelegi Sidoarjo.

3.2.2 Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio visual yang mereproduksi suara dan gambar, informasi disajikan secara faktual maupun fiktif namun tetap edukatif. Media video dipergunakan pada pembelajaran sebab mempunyai kegunaan serta kelebihan, antara lain merekayasa alam untuk menampakkan benda-benda yang tidak biasa dilihat oleh anak. Seperti rekaman proses pencernaan makanan dan pernafasan. Video mampu menjelaskan serangkaian proses dengan rinci dan dapat ditonton beberapa kali. Video memprovokasi serta memotivasi anak untuk tetap menontonnya. Dari pengertian di atas dapat didefinisikan bahwa video pembelajaran adalah media video yang dirancang secara sistematis dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga memungkinkan bagi anak untuk dapat mencermati materi dengan menarik dan lebih mudah.



Sumber gambar: <https://civitas.uns.ac.id/>

Gambar 8. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

Kerucut belajar memberikan gambaran tentang interaksi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Edgar Dale, pengalaman langsung paling

efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Semakin ke atas tingkatan kerucutnya, semakin abstrak medianya, maka semakin berkurang tingkat keefektifannya sebagai media pembelajaran. Jika dibuat dalam pernyataan menurut Edgar Dale media pembelajaran berbasis verbal memiliki keefektifan terkecil jika dibandingkan dengan media visual maupun audio visual. Berdasarkan kerucut pengalaman belajar, daya serap materi oleh siswa dalam pembelajaran memiliki hasil yang berbeda-beda. Melalui aktivitas membaca, siswa berpotensi dapat mengingat 10% materi. Berbeda dengan aktivitas mendengarkan audio secara aktif, prosentase siswa dapat mengingat materi sebanyak 20%. Apabila aktivitas pembelajaran lebih banyak mengaktifkan indera penglihatan atau secara visual, prosentase siswa dapat mengingat materi sebesar 30%. Apabila dikombinasikan antara visual dan audio, siswa mampu mengingat 50% materi pembelajaran. Sedangkan apabila ditambah dengan aktivitas mencatat, maka data serap mengingat materi sebesar 70%. Prosentase terbesar dapat diraih jika siswa terlibat pembelajaran secara langsung dengan melakukan aktivitas pengalaman, melakukan sesuatu yang konkret, memerankan tokoh atau karakter, simulasi, dan sebagainya membuat siswa dapat mengingat 90% materi pembelajaran.

Pada dasarnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Namun, nyatanya, keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. (Sandi, 2020). Media harus dirancang sesuai dengan prinsip perkembangan yang memperhatikan aspek yang berbeda dan dapat mempengaruhi keberhasilan belajar (Munawaroh, et al, 2021). Pengembangan media video pembelajaran harus tetap mempertimbangkan kaidah-kaidah pengembangan media, yaitu: (1) Efektivitas dan Efisiensi. Media pembelajaran yang efektif adalah yang dapat mengukur keberhasilan pembelajaran sesuai capaian tujuan. Ini dapat dilihat setelah pembelajaran selesai. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran yang merujuk pada minimal dua dari tiga domain yaitu kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Itu bertujuan supaya media pembelajaran selaras dengan arah, tidak menyimpang dari tujuan. Media pembelajaran yang efisien adalah yang memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran meskipun sumber daya yang digunakan sangat minim. Media pembelajaran yang sederhana, biaya murah namun awet, penggunaan yang mudah dapat digunakan secara terus-menerus menjadi pertimbangan utama untuk memilih media. Efisiensi media juga berkaitan dengan waktu, tenaga, dan biaya; (2) Prinsip taraf berpikir siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru selayaknya didasarkan pada prinsip tingkat berfikir siswa. Media pembelajaran yang bersifat konkret dan sederhana lebih baik digunakan siswa dalam pembelajaran dibandingkan menggunakan media yang abstrak dan kompleks yang sukar dimengerti oleh siswa. Tingkat kemampuan berpikir siswa menentukan dipilih atau tidaknya sebuah media, misalnya siswa TK tidak membutuhkan media yang canggih namun mungkin sudah cukup hanya dengan mainan saja; (3) prinsip Interaktivitas dari media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik hendaknya dapat menciptakan interaksi, partisipasi, dan komunikasi antar siswa dalam kelas; (4) ketersediaan media pembelajaran. Guru harus mampu membuat media atau menggunakan media alternatif yang tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada; (5) Kemampuan Guru Menggunakan media pembelajaran. Daya guna serta hasil guna media ditentukan oleh ketrampilan guru dalam memakai media pembelajaran tersebut; (6) Fleksibilitas Media Pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan fleksibel atau luwes apabila media tersebut dapat digunakan dalam berbagai keadaan, misalnya ketika situasi pembelajaran berubah maka sebaiknya dimungkinkan media

pembelajaran tersebut tetap dapat digunakan; (7) keamanan dalam penggunaan. Keamanan bagi pengguna media juga perlu diperhatikan, misalnya media pembelajaran tidak melukai pengguna.

3.2.3 Analisis Materi Pembelajaran

Nilai Agama dan Budi Pekerti adalah pernyataan capaian pembelajaran pada akhir fase fondasi. Nilai agama dan Budi Pekerti sebagaimana dimaksud telah dijelaskan pada bagian latar belakang. Pada penelitian ini digunakan indikator amatan pada aspek Nilai Agama dan Budi Pekerti sebagai perwujudan bahwa anak mengenal Allah, meneladani sifat-sifat Allah, serta menunjukkan perilaku baik yang menggambarkan agama dan kepercayaannya. Indikator tersebut antara lain: anak mampu menyebut Asmaul Husna beserta artinya; anak mampu menjelaskan Asmaul Husna; anak mampu berdoa sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan; anak mampu mengucapkan kata terpuji (misalnya alhamdulillah, maaf, tolong, permisi, terima kasih) pada saat bermain dengan teman.

Menurut [Syamsudin \(2012:112\)](#), nilai agama adalah nilai kehidupan yang berkaitan dengan apa yang diyakini dan bersumber dari Tuhan yang Mahakuasa sebagai pedoman bagi para manusia dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Memberikan pemahaman nilai agama untuk anak usia dini adalah sebagai upaya untuk memaksimalkan potensi dari aspek nilai agama pada seseorang. Seorang anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang melaksanakan adab dan sopan santun sesuai dengan aturan agama. Agama menjadi landasan pertama dan utama untuk menumbuhkan keimanan dalam diri anak. Agama memiliki unsur-unsur yang sangat penting yaitu keimanan (keyakinan) serta ibadah (tata cara melaksanakan ibadah). Kedua unsur tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Kesadaran tentang nilai-nilai agama serta cara menerapkannya di dalam aktivitas keseharian merupakan penitikberatan dari pendidikan agama. Untuk anak usia dini, persepsi terhadap ajaran agama diselaraskan dengan fase tumbuh kembang anak. Selain itu pemahaman nilai agama perlu diselaraskan dengan karakteristik setiap anak. Pada masa golden age, anak berada pada masa di mana imajinasi dan abstraksi berada pada puncaknya, alam bawah sadar masih terbuka lebar, oleh karena itu citra atau imaji-imaji tentang Allah, Rasulullah, kebajikan, ciptaanNya akan mudah dibangkitkan pada usia ini. Contoh kegiatan yang bisa dilakukan yaitu mengenalkan Allah pada setiap momen, mengkontekskan setiap peristiwa kepada sifat Robb Allah (Pencipta, Pemberi Rizqi, Pengabul Doa, Pelindung, Pemelihara, dstnya).

Asmaul Husna merupakan nama-nama Allah yang berjumlah sembilan puluh sembilan. Nama-nama Allah, total 99 nama, mengandung sifat-sifat positif yang hanya dimiliki oleh Sang Pencipta dan mengandung makna, sehingga menjadi indikasi sifat manusia dan pedoman dalam kehidupan. Sifat Allah dengan segala kemahakuasaan-Nya mengarah pada jalan yang benar sehingga pemahaman Asma'ul Husna diharapkan dapat tercermin dalam perilaku sehari-hari, tentunya hal ini bersumber dari proses pendidikan ([Hartati, et al, 2021](#)). Pembelajaran tentang Asmaul Husna di usia dini akan dapat menghadirkan rasa cinta anak kepada Allah SWT ([Cahyani, dkk, 2021](#)). Anak yang telah mengenal Asmaul Husna, memiliki cara yang lebih baik untuk dalam menunjukkan kepada yang lebih muda usianya, teman sebaya, maupun orang yang lebih tua darinya ([Andriyani, 2018](#)). Mengamalkan Asmaul Husna memiliki banyak manfaat, terutama dapat memperkuat keimanan dan ketakwaan kita kepada Allah. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT memberikan jawaban yang baik kepada hambanya yang mencantumkan Asmaul Husnah dalam setiap doanya ([Nursyamsi, et al, 2022](#)). Di dalam Al Quran, kata Asmaul Husna disebutkan sebanyak empat kali yaitu pada Quran Surat Al-A'raf : 180 yang

artinya, “Dan Allah memiliki Asma’ul-husna (nama-nama yang terbaik), maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebutnya Asma’ul-husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalahartikan nama-nama-Nya. Mereka kelak akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.”

Dalam Quran Surat Al-Isra’: 110 yang artinya, “Katakanlah (Muhammad), “Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. Dengan nama yang mana saja kamu dapat menyeru, karena Dia mempunyai nama-nama yang terbaik (Asma’ul husna) dan janganlah engkau mengeraskan suaramu dalam shalat dan janganlah (pula) merendahnya dan usahakan jalan tengah di antara kedua itu”

Dalam Quran Surat Thaha: 8 yang artinya, “(Dialah) Allah, tidak ada tuhan selain Dia, yang mempunyai nama-nama yang terbaik.” Sedangkan di dalam Quran Surat Al-Hasyr: 24 yang artinya, “Dialah Allah Yang Menciptakan, Yang Mengadakan, Yang Membentuk Rupa, Dia memiliki nama-nama yang indah. Apa yang di langit dan di bumi bertasbih kepada-Nya. Dan Dialah Yang Mahaperkasa, Mahabijaksana.”

Jumlah Asmaul Husna secara keseluruhan ada 99. Namun, pada pengembangan media video hanya akan membahas empat Asmaul Husna, yaitu Ar Rahman; As Salaam; Al Kholiq; Ar Razaq.

Ar Rahman (Yang Maha Pengasih). Artinya Allah Maha Pengasih dengan KesempurnaanNya berkuasa memberikan apa pun yang ingin diberikanNya pada manusia dan apa pun yang diminta oleh manusia. Allah SWT mengasihani semua ciptaanNya mulai dari binatang melata, manusia, bumi dan seluruh isinya.

As Salaam (Yang Maha Memberi Keselamatan). Artinya bahwa Allah memberikan keselamatan dan kesejahteraan untuk semua makhlukNya. Kapal yang berlayar di lautan lepas, pesawat-pesawat yang terbang di langit luas, satelit yang mengudara di angkasa, bukan karena manusia yang hebat, bukan karena mesinnya yang canggih tetapi semua atas izin Allah. Allah yang memberikan keselamatan.

Al Kholiq (Yang Maha Menciptakan). Artinya Allah sang Maha Pencipta dari yang sebelumnya tidak ada menjadi ada dengan aneka rupa. Bumi dan seluruh isinya adalah ciptaan Allah. Gunung yang besar, langit yang tinggi, lautan yang dalam, aneka ragam tanaman yang bermanfaat untuk manusia maupun yang berbahaya bagi manusia, semuanya adalah ciptaan Allah.

Ar Razaq (Yang Maha Memberi Rizki). Allah yang Maha memberi Rizki telah menjamin kebutuhan hidup manusia. Allah menempatkan rizki makhluknya di tempat yang Allah inginkan agar makhluknya mau berusaha dan iktiar. Banyak orang yang harus menempuh perjalanan puluhan kilometer menuju tempat kerjanya untuk menjemput rezeki.

Video pembelajaran dikatakan layak jika materinya berkualitas. Aspek dari kualitas materi yang harus dipenuhi terdiri dari lima hal. Pertama, berkaitan dengan kebenaran isi materi Asmaul Husna. Kedua, tidak ada kesalahan konsep Asmaul Husna atau dengan kata lain bebas dari kesalahan konsep asmaul Husna. Aspek ketiga adalah kekinian materi yang disajikan, sedangkan aspek yang keempat adalah berkaitan dengan kecakupan dan kedalaman materi Asmaul Husna. Aspek kelima adalah kememadaian acuan atau sumber referensi yang digunakan untuk menyusun materi Asmaul Husna.

3.2.4 Analisis Sasaran Media Pembelajaran (Siswa)

Masa usia dini merupakan masa peka. Pada masa ini anak sangat reseptif terhadap rangsangan dari lingkungan, artinya anak sangat mudah menyerap rangsangan dari lingkungan yang diterima oleh panca inderanya. Anak-anak melakukan berbagai aktivitas untuk menambah pemahaman serta mengendalikan lingkungan. Lebih lanjut,

menurut Montessori, anak-anak mulai tanggap terhadap rangsangan pendidikan dari yang diterimanya baik yang terprogram maupun yang bersifat spontan/tidak sengaja semenjak mereka memasuki masa keemasan atau golden age. Pada masa peka anak-anak mengalami pematangan fungsi fisik dan psikologis. Ini menjadi pertanda kesiapan anak untuk merespon serta merealisasikan tugas-tugas perkembangan dalam kesehariannya. Pendidikan anak usia dini ialah tempat untuk anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya (Huliyah, 2016). Hal ini telah dijelaskan dalam firman Allah pada Quran Surat An Nahl ayat 78, yang artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan Dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.” Pada usia 0-2 tahun, anak berada pada masa ketergantungan terhadap orangtua. Anak kecil mendapatkan perilakunya melalui pola meniru. Konsepsi anak kecil tentang Allah sangat ditentukan oleh konsep dan sikap orangtua terhadap Allah.

Menurut Hurlock (Soetjningsih, 2018: 179) pada masa kanak-kanak awal (2-6 tahun), rasa ingin tahu anak perihal agama sangat besar. Anak senang bertanya dan menerima jawaban atas pertanyaan tersebut tanpa perasaan ragu. Ketertarikan anak terhadap agama bersifat egosentris, upacara keagamaan sangat menarik, sehingga mereka senang terlibat dalam upacara keagamaan. Bagi anak, nilai-nilai agama bersifat abstrak dan perlu direalisasikan secara lebih konkret melalui kegiatan sehari-hari, seperti saat anak berinteraksi dengan sesama manusia dan alam (Ihsan, 2022). Proses pembelajaran dan pendidikan untuk anak usia dini dilaksanakan dengan memberikan konsepsi dan persepsi dasar yang bermakna bagi anak. Selain itu dengan memberikan pengalaman dalam kehidupan nyata sehari-hari, sehingga anak memperoleh pengetahuan yang baru. Anak dapat menunjukkan daya kreativitas serta keingintahuan secara optimal. Menurut Mintarsih (2016) dalam Hartati (2021:224), hakikat pembelajaran adalah adanya proses interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Interaksi tersebut menyebabkan terjadinya perubahan perilaku menjadi lebih baik, yang artinya bahwa anak tersebut telah belajar.

Menurut Ki Hajar Dewantara, usia kronologis dari perkembangan manusia memiliki jarak tujuh tahunan dimana pada usia satu sampai tujuh tahun dikategorikan sebagai masa kanak-kanak. Pendidikan yang sesuai diterapkan pada fase ini adalah melalui teladan atau pemberian contoh serta diberikan pembiasaan yang dilakukan terus menerus setiap hari. Pada usia tujuh hingga 14 tahun dianggap sebagai fase di mana jiwa dan pikiran bertumbuh. Pendidikan yang selaras untuk diterapkan pada fase ini adalah melalui pembelajaran, serta pemberian perintah atau hukuman. Sedangkan pada saat berusia 14 hingga 21 tahun adalah masa terbentuknya budi pekerti pada anak. Pendidikan yang sesuai untuk diterapkan pada fase ini adalah dengan cara membiasakan diri sendiri untuk taat dan patuh pada aturan atau tata tertib. Dalam perkembangannya, anak usia dini mengalami peningkatan kesadaran dan kemampuan dalam mengenali dirinya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya. Perkembangan anak tersebut secara menyeluruh akan menekan pada pengembangan aspek perkembangan dirinya (Huliyah, 2016). Berdasarkan ciri karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat dibagi tiga tahapan yaitu: (a) masa bayi lahir sampai 12 bulan, (b) masa *toddler* usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan (d) masa kelas awal SD 6-8 tahun (Huliyah, 2016). Proses tumbuh kembang anak sangat penting untuk dipelajari agar kita memiliki pemahaman tentang aspek-aspek perkembangan anak.

Sehingga diharapkan mampu merencanakan proses pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Khaironi, 2018: 11).

Pembelajaran untuk anak usia dini sangat berbeda dengan pembelajaran di sekolah dasar atau orang dewasa. Bermain merupakan cara belajar anak usia dini. Bermain memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan, serta pembelajaran anak. Salah satu prinsip dalam pembelajaran untuk anak usia dini yang perlu dijadikan perhatian adalah pembelajaran harus kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Rahardjo & Maryati, 2021:24). Aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak menimbulkan dampak secara langsung terhadap semua aspek perkembangan anak. Mereka mendapatkan keleluasaan untuk mengenali diri mereka, orang-orang di sekitar, serta memahami dengan baik tentang lingkungannya. Perkembangan anak usia dini ini sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Maka, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dengan bermain (*learning through games*). Hal ini karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*), perasaannya dan berkreasi (*creation*) (Huliyah, 2016).

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video dibutuhkan guru untuk menjelaskan pembelajaran tentang penanaman aqidah/keimanan kepada Allah SWT, mengenal sifat-sifatNya melalui Asmaul Husna. Guru dapat membuat video pembelajaran sendiri. Keberadaan media video pembelajaran materi Asmaul Husna membantu guru untuk mengenalkan sifat Allah dan meletakkan dasar nilai-nilai keimanan pada anak.

Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi peneliti untuk mendesain media video pembelajaran materi asmaul husna untuk anak usia dini. Media video pembelajaran diharapkan dapat dirancang untuk tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak tentang Asmaul Husna namun juga bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Selanjutnya, sebagai tindak lanjut dari penelitian analisis kebutuhan ini adalah peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran materi Asmaul Husna dengan model pengembangan ADDIE.

Ke depan, penelitian perlu menambah jumlah pernyataan untuk melengkapi instrumen agar diperoleh gambaran kebutuhan pengembangan media, melihat kebutuhan guru tentang model dan format sajian media video pembelajaran yang dibutuhkan. Penelitian selanjutnya perlu melihat format sajian yang cocok diterapkan pada anak usia dini dengan mempertimbangkan kemenarikan, efektivitas sajian untuk meningkatkan pemahaman anak tentang Asmaul Husna.

5. PERNYATAAN PENULIS

Tidak ada benturan kepentingan yang mungkin berdampak pada publikasi artikel ini. Selama proses penulisan, penyusunan, dan pengembangan artikel, saya telah berupaya sungguh-sungguh untuk mempertahankan integritas dan kualitas isi. Dengan keyakinan penuh, saya ingin menegaskan bahwa tidak ada elemen pribadi, finansial, atau profesional yang akan memengaruhi sudut pandang obyektif yang diungkapkan dalam artikel ini.

Lebih lanjut, saya ingin mengklarifikasi bahwa naskah artikel ini adalah hasil karya orisinal dari saya. Saya telah melangkah dengan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencegah kemungkinan plagiarisme. Setiap sumber yang saya referensikan, termasuk ide, data, dan informasi lainnya, telah diidentifikasi secara akurat dan dikutip sesuai dengan pedoman yang berlaku. Saya dengan hormat menghormati prinsip-prinsip etika penulisan ilmiah dan memiliki komitmen kuat untuk menghasilkan konten yang jujur dan bermutu.

6. REFERENSI

- Andriyani, A., dan Mitrohardjono, M. (2018). Meningkatkan kemampuan mengenal sifat-sifat Allah melalui pembelajaran al-asma'al-husna dengan "metode 2-2" (studi kasus di Lab School FIP UMJ). *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 39-46.
- Cahyani, N. B., dan Arif, Z. (2021). Upaya mengenalkan asmaul husna melalui metode bercerita pada anak usia dini. *Pemikiran dan pencerahan*, 17(1). 46-52
- Elytasari, S. (2017). Esensi metode Montessori dalam pembelajaran anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 59-73.
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 50-69.
- Hartati, Y. S., Dewi, P. A., dan Ifadah, L. (2021). Penanaman karakter asma'ul husna pada anak usia dini di PAUD ELPIST Temanggung. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 220-234.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., dan Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85-88.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Ihsan, Z. (2022). Analisis kebijakan perubahan capaian pembelajaran (cp) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti elemen sejarah peradaban Islam pada kurikulum merdeka. *Polis: Jurnal Politik Islam*, 1(2).
- Jannah, M. (2015). Tugas-tugas perkembangan pada usia kanak-kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 87-98.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Kurniawati, I., Sarifudin, S., & Widawati, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran fisika jenjang SMA. *Jurnal Teknodik*, 107-118.

- Mulyana, E. H., Loita, A., dan Sunandar, A. K. T. (2022). Analisis dasar kebutuhan pengembangan media untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada pembelajaran geometri. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3741-3745.
- Munawaroh, S., Hamid, A., Al Hana, R., dan Salehudin, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan pemahaman qur'an dan makna (qurma) pada surat al-humazah di mi narrative quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85-102.
- Mustafida, F. (2013). Kajian media pembelajaran berdasarkan kecenderungan gaya belajar peserta didik SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nursyamsi, N., dan Nelly, A. (2022). Kecerdasan spiritual anak usia dini menghafal asmaul husna melalui metode gerakan tangan. *Jurnal Sibirantulang: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Oktadiana, B. (2019). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 5(2), 143-164.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., dan Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Saihu, M. (2022). The urgency of early childhood education in the qur'an and hadith and its relevance with life in modern times. *Alif Lam: Journal of Islamic Studies and Humanities*, 2(2), 29-46.
- Sandi, S. (2020). Media pembelajaran anak usia dini dengan animasi interaktif berbasis actionscript. *Jurnal Komunikasi*, 11(1), 9-16.
- Suparti, N., dan Susanti, M. (2016). Analisis kebutuhan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Teknodik*, 20(2), 130-130.
- Syamsudin, A. (2012). Pengembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 105-112.