



## **PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN PENGETAHUAN "ASMAUL HUSNA" BAGI SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**Mila Merliana Ridwan<sup>1</sup>, Dhea Syania<sup>2</sup>, Aliffia Annissa Firdaus<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia Sumedang<sup>1,2,3,4</sup>

Email Korespondensi: [milamerliana@upi.edu](mailto:milamerliana@upi.edu)

### **Info Artikel**

#### **Histori Artikel:**

#### **Masuk:**

05 April 2022

#### **Diterima:**

22 Mei 2022

#### **Diterbitkan:**

30 Mei 2022

#### **Kata Kunci:**

Animasi;  
Asmaul Husna;  
Sekolah Dasar.

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik sekolah dasar kelas 3 di SDN Sidamukti I mengenai materi pelajaran Asmaul Husna. Tidak hanya mengetahui Asmaul Husna saja, namun juga mengetahui tentang bagaimana cara meneladani asmaul husna sehingga peserta didik memiliki sifat atau akhlak yang baik dari mencontoh atau meneladani Asmaul Husna. Pemanfaatan video animasi dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga tidak timbul rasa bosan. Video animasi tersebut memiliki dampak positif untuk menstimulasi anak sehingga dapat termotivasi atau timbul minat siswa dalam pembelajaran terhadap materi pelajaran, selain itu strategi yang digunakan tidak berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik sehingga disini peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan "Asmaul Husna" Bagi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar, mengalami peningkatan yaitu diketahui dari pengetahuan pra siklus 30%, lalu pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 85%.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### **PENDAHULUAN**

Dewasa ini teknologi berkembang dengan cepat. hampir seluruh aspek kehidupan dalam masyarakat sudah berganti dengan mesin atau biasa disebut dengan revolusi industri 4.0. Memasuki masa revolusi industri 4.0 di negara Indonesia merupakan salah satu tantangan bagi masyarakat Indonesia, mengharuskan untuk menyesuaikan diri dengan berubahnya atau berkembangnya zaman. Negara Indonesia dengan jumlah besar mayoritas penduduknya yang beragama Islam, disini Indonesia memiliki banyak peluang untuk memanfaatkan berbagai macam teknologi baru sebagai alat atau sebagai sarana untuk kegiatan pembelajaran.

Masa revolusi industri 4.0 ini terdapat berbagai macam teknologi yang dapat dijadikan sebagai sarana atau alat untuk menunjang keberlangsungan dalam hal pendidikan, mengingat dengan berkembangnya zaman atau perubahan zaman banyak yang kurang mengetahui mengenai "Asmaul Husna" oleh peserta didik. Memberikan pengetahuan kepada anak sedini mungkin akan membuat anak dapat mengetahui mengenai "Asmaul Husna". Dari penelitian yang dilakukan di SDN Sidamukti I pada siswa kelas 3 sangat terlihat bahwa sebelumnya para siswa masih banyak yang belum mengetahui tentang "Asmaul Husna" tetapi setelah penayangan produk yang sudah dibuat yaitu berupa video animasi BBM (Bersama Belajar Mengingat) sebagai sarana meningkatkan pengetahuan "Asmaul Husna" bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar terjadi peningkatan yang dapat dilihat para siswa bisa mengetahui dan menghafal mengenai "Asmaul Husna" dari video animasi BBM ini ternyata dapat sangat membantu proses pembelajaran bagi para guru dan juga para siswa di sekolah dasar.

M. Ali Hasan Umar mendefinisikan asmaul husna sebagai nama-nama atau gelar yang dimiliki oleh Allah yang mulia dan agung sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Nama-nama yang dimiliki Allah yang baik dan mulia itu adalah satu kesatuan yang ada dalam kebesaran dan kehebatan hanya milik Allah SWT. Bagi orang-orang muslim cara bagi mereka mengenal Tuhan-Nya adalah dengan cara mengetahui 99 nama-nama Allah yang agung dan mulia. Mengetahui asmaul husna adalah sesuatu hal yang sangat penting bagi siswa dengan tujuan agar mereka dapat mengetahui bahwa Asmaul Husna tersebut adalah nama-nama Allah yang wajib diketahui bagi orang-orang muslim.

Penanaman pengetahuan keagamaan bagi peserta didik pada era 4.0 menjadi suatu tantangan bagi generasi milenial, perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat yang mana apapun itu dapat dijadikan sebagai sarana dalam segala hal bahkan dalam pendidikan. Oleh karena itu salah satu cara dalam menerapkan sikap pengetahuan bagi peserta didik adalah dengan cara memberikan pengetahuan dengan cara memanfaatkan teknologi atau kecanggihan teknologi berupa video animasi mengenai “Asmaul Husna”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan guna mengumpulkan data yang diperlukan guna melihat perkembangan kognitif peserta didik mengenai asmaul husna. Dengan memakai model desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Secara singkat model desain dan pengembangan atau Design and Development (D&D) yaitu merancang (desain) kemudian dikembangkan dan mengevaluasi produk yang telah dibuat. Model penelitian D&D ini berfokus pada analisis, perencanaan, produksi dan evaluasi. Sejalan dengan hal tersebut, Rickey dan Klein (2007) mendeskripsikan bahwa model penelitian D&D ini adalah cara membuat prosedur, alat, atau teknik yang menjelaskan berdasarkan pada hasil analisis terhadap suatu kasus. Model penelitian D&D ini sama dengan model penelitian lainnya yaitu mempunyai prosedur yang sistematis yang perlu dilakukan dari awal hingga akhir penelitian. Setidaknya terdapat enam prosedur yang harus dilalui dalam penggunaan model penelitian D&D ini, yaitu: identifikasi masalah (*Identify the problem*), mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, dan komunikasi hasil uji coba (Timothy J. Ellis, Yair Levy, 2010) seperti yang diuraikan pada Gambar 1 berikut ini.



**Gambar 1.** Desain Pengembangan

Untuk menguji instrumen penelitian, maka digunakan pendapat yang bersumber dari para ahli (Expert Judgment). Dalam hal yang dimaksud dengan para ahli atau Expert Judgment adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) atau ahli media pembelajaran dari SDN Sidamukti I. Setelah instrumen diwujudkan mengenai aspek-aspek tertentu, maka tindakan selanjutnya yaitu dikonsultasikan kepada ahli kemudian diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun.

Teknik analisis data yang dipergunakan ialah teknik analisis metode kualitatif Moh Kasiram (2010) mendeskripsikan proses analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan dua kali, yaitu analisis data sebelum di lapangan dan analisis data yang dilakukan setelah di lapangan. Berkenaan dengan metode penelitian yang digunakan, partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Sidamukti I yang berlokasi di Blok Curug, Desa Sidamukti, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat. 45411.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan "Asmaul Husna" Bagi Siswa Kelas 3 SDN Sidamukti I adalah sebagai berikut:

#### **1. Pra siklus**

Pada tahap pra siklus pertama-tama peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di lokasi penelitian, yaitu di SDN Sidamukti I. Selanjutnya, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai. Berkaca pada masalah yang telah diidentifikasi, peserta didik di SDN Sidamukti I mengalami sedikit kesulitan dalam hal menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang konvensional. Dengan demikian maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah peserta didik mampu memahami, menghafal, dan menerapkan materi yang telah ditayangkan melalui penayangan video. Setelah itu dilanjutkan dengan mendesain produk yang dapat mengatasi permasalahan yang ada dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Pemilihan video animasi dirasa cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, terutama di kelas rendah.

Kegiatan pembelajaran sebelum melakukan uji coba produk yaitu pada kegiatan pembelajaran pra siklus dilakukan melalui metode tanya jawab bersama 18 orang peserta didik, kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terhadap materi Asmaul Husna. Kegiatan pembelajaran dilakukan tanya jawab diketahui bahwa pengetahuan peserta didik terhadap materi Asmaul Husna masih rendah, yaitu sebanyak 77% dari 18 peserta didik kelas 3 belum mengetahui materi Asmaul Husna. 6 siswa sudah dapat menghafal dan mengetahui penerapan asmaul husna, 4 diantaranya dapat menghafal namun masih kebingungan dalam penerapan sifat asmaul husna, dan 7 diantaranya masih belum bisa menghafal dan menerapkan sikap.

#### **2. Siklus 2**

Pada siklus I dilakukan uji coba produk sebanyak satu kali. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menayangkan video animasi BBM (Bersama Belajar Mengingat) konten materi tentang Asmaul Husna kepada peserta didik, dengan durasi waktu 7 menit 29 detik. Setelah penayangan video kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah memberikan angket sebagai bahan evaluasi hasil uji coba yang berjumlah sepuluh butir pertanyaan pilihan ganda yang diberikan kepada 18 orang peserta didik.

Kegiatan pembelajaran pada tahap selanjutnya ialah mengkomunikasikan hasil uji coba. Melalui penayangan video animasi BBM (Belajar Bersama Mengingat) konten materi tentang Asmaul Husna, maka diperoleh hasil yaitu dari seluruh peserta didik yang berjumlah 18 orang peserta didik, 14 orang sudah dapat menghafal dan menerapkan sikap Asmaul Husna (77%), dapat dilihat dari perbedaan pada

pra siklus mengalami peningkatan, lalu 4 orang (22%) masih pada tahap yang perlu bimbingan khusus untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

Tahapan selanjutnya setelah mendapatkan bimbingan dari judgment expert diketahui diperlukan adanya perubahan mengenai isi konten video mulai dari durasi waktu yang terlalu panjang, animasi atau karakter yang digunakan perlu diperbaiki agar lebih menarik, lalu mengenai konten materi yang dipaparkan dalam video tidak terlalu panjang agar anak dapat fokus pada pembahasan tertentu saja. Selain mendapatkan koreksi dari judgment expert, peneliti juga mendapatkan komentar yang positif mengenai bagian desain yang menarik mulai dari warna, elemen bergerak, dan background yang sudah mendominasi dalam video animasi. Tampilan produk ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tampilan Produk

## Pembahasan

Kegiatan pembelajaran di dalamnya guru atau tenaga pendidik harus memiliki skill untuk mengelola kelas dan menciptakan suasana yang mendukung dan menyenangkan selama proses pembelajaran, agar peserta didik selalu bersemangat dan tidak mudah jenuh saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan enam prosedur dalam menggunakan penelitian D&D, yaitu:

### 1. Identify Masalah (Identify the problem)

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelum pada penayangan produk peneliti melakukan metode tanya jawab bersama 18 orang peserta didik mengenai sejauh mana pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas 3 sekolah dasar dengan konten materi tentang Asmaul Husna, sehingga diketahui dilapangan bahwa 77% dari 18 siswa kelas 3. 6 siswa sudah dapat menghafal dan mengetahui penerapan asmaul husna, 4 diantaranya dapat menghafal namun masih kebingungan dalam penerapan sifat asmaul husna, dan 7 diantaranya masih belum bisa menghafal dan menerapkan sikap.

### 2. Deskripsi tujuan

Kegiatan pembelajaran yang optimal adalah kegiatan pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran, setelah dilakukannya identifikasi masalah yang terjadi di lapangan peneliti menentukan tujuan yaitu agar peserta didik kelas 3 SDN Sidamukti I dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami, menghafal, dan menerapkan dari konten materi Asmaul Husna dari setelah dilakukannya penayangan video animasi.

### 3. Desain dan pengembangan produk

Media pembelajaran digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai penyampaian pesan kepada peserta didik, peneliti mengembangkan sebuah video animasi dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahap pengembangan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket. Dilanjutkan pada tahap desain dalam mendesain produk video animasi informasi yang telah didapat dari tahap analisis akan diolah ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini, naskah video di ubah menjadi video animasi yang sempurna untuk diberikan kepada peserta didik. Tahap terakhir ialah tahap penilaian atau evaluasi, dalam tahapan ini dilakukan penilaian untuk mengukur keefektifitasan media video animasi yang digunakan terhadap peningkatan pengetahuan mengenai materi Asmaul Husna.

#### 4. Uji coba produk

Produk berupa video animasi diuji cobakan melalui penayangan video pada 18 orang peserta didik dengan durasi waktu 7 menit 29 detik, apabila mutu video animasi tersebut dirasa masih kurang maksimal maka tindakan selanjutnya adalah melakukan revisi ulang.

#### 5. Evaluasi hasil uji coba produk

Kegiatan setelah penayangan video pembelajaran berupa video animasi kepada 18 orang peserta didik, peneliti melakukan evaluasi berupa pemberian angket 10 butir soal pilihan ganda. Evaluasi ini berlandaskan pada perolehan data yang bersumber dari angket dan respon para ahli (guru).

#### 6. Komunikasi hasil uji coba

Hasil dari analisis proses pemerolehan data kemudian diurutkan sehingga dapat ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sebagai laporan hasil penelitian.

Tindakan selanjutnya diperlukannya penyusunan sebuah perencanaan supaya kegiatan belajar mengajar dapat terealisasikan dengan baik. Perencanaan yang disiapkan adalah dengan membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi, video animasi ini memuat tentang materi pembelajaran Asmaul Husna serta didukung oleh menariknya karakter yang ada didalamnya. Media pembelajaran disini sangat berperan penting tentu sifatnya sangat diperlukan untuk membantu peserta didik selama proses belajar mengajar agar harapan mengenai tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sempurna.

Pelaksanaan pada penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar, guru atau tenaga pendidik harus memiliki skill dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana yang mendukung dan menyenangkan selama proses pembelajaran, agar peserta didik selalu bersemangat dan tidak mudah jenuh saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian kami melakukan penyusunan sebuah perencanaan supaya kegiatan belajar mengajar dapat terealisasikan dengan baik. Perencanaan yang disiapkan adalah dengan membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi. Dengan media pembelajaran tentunya sangat diperlukan untuk membantu peserta didik selama proses belajar mengajar agar harapan mengenai tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan sempurna.

(Sari, P.I & Lies, Y. 2017) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma’ul Husna Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan” dalam penelitian ini tertera bahwa multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio maupun video. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan pengenalan Asma’ul Husna. Pembelajaran agama islam di sekolah dasar dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah selain itu di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar peserta didik ketika mempelajari pelajaran agama islam terutama mengenai pengenalan Asmaul Husna yang dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk menghafal dan memaknainya dengan baik.

(Dewi, M., Wardani, K. D. K., Suhatman, R., & Kamila, A. 2021) dengan judul penelitian Penerapan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SD Al-Ittihad Pekanbaru, dalam penelitian ini tertera bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan suasana baru, kondusif antara peserta didik dan sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas dapat disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti membuat sebuah produk yaitu berupa Video Animasi yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan "Asmaul Husna" Bagi Siswa Kelas 3 SD.” sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi BBM (Belajar Bersama Mengingat) dapat meningkatkan pengetahuan bagi kemampuan siswa dalam menghafal Asmaul Husna di kelas 3 SDN Sidamukti I. Hal tersebut dapat dilihat dari perlakuan yang dilakukan sebelum dan sesudah penayangan video animasi terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan. Pada saat sebelum penayangan video dilakukan ,sebanyak 30% dan saat sesudah penayangan video animasi siswa mampu mengingat dan menjawab pertanyaan dengan benar hasil yang didapatkan sebanyak 90% sehingga dikategorikan sudah optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Malinda, L., Aeni, A. N., & Kurnia, D. Tingkat Pemahaman Guru SD terhadap Media Berbasis ICT pada Pembelajaran IPS (Survei terhadap Guru SD se-Kecamatan Tanjungmedar). *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(2).
- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019, October). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1318, No. 1, p. 012046). IOP Publishing.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116-121.
- Khoirunnisa, L. (2017). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Asmaul Husna dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI MA Nurul Ummah Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 51-68.
- Nasution, A. T. (2009). Melejitkan SQ Dengan Prinsip 99 Asmaul Husna. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Faruq, U. (2021). *Khasiat & Fadhilah 99 Asma'ul Husna: Nama-nama Indah Allah SWT*. Pustaka Media.
- Patimah, P. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flipchart pada Siswa Kelas II SD Negeri 14 Pemulutan Kecamatan Pemulutan Selatan Kabupaten Ogan Ilir. (Skripsi) (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Asih, P., & Sunarso, A. (2020). Implementation of Character Education to Improve the Students Discipline Through Habituation of Nadzam Asmaul Husna Recitation at Grade IV. *Elementary School Teacher*, 3(1).
- Mustakim, Z., & MULYANI, A. E. (2013). TIDAK TERSAJI: Implementasi Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 02 Karangmoncol Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Supartinah, T. (2014). *Rahasia Kedahsyatan Asmaul Husna*. Lembar Langit Indonesia.
- Dewi, M., Wardani, K. D. K., Suhatman, R., & Kamila, A. (2021). Penerapan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SD Al-Ittihad Pekanbaru. *FLEKSIBEL: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 45-52.
- Sari, P. I., & Yulianto, L. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan. *SPEED-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 9(4).
- M. Ali Hasan Umar, *Khasiat dan Fadhilah Asmaul Husna* (Semarang: Kaifa Toha Putra, 1979), h.10
- Sari, P. I., & Yulianto, L. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Asma'ul Husna Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sooka 1 Punung Kabupaten Pacitan. *SPEED-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 9(4).
- Dewi, M., Wardani, K. D. K., Suhatman, R., & Kamila, A. (2021). Penerapan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SD Al-Ittihad Pekanbaru. *FLEKSIBEL: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 45-52.

- Timothy J. Ellis, Yair Levy. (2010). A Guide for Novice Research: Design and Development Research Method, (Informing Science Institute, 2010)
- Moh Kasiram, Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, UIN MALIKI PRESS Malang, 2010, hal 218
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). PENGEMBANGAN WEBSITE CARRD SEBAGAI SARANA DAKWAH. 7(1), 1–17.
- Rickey dan Klein (2007) <https://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/altsiq/article/view/2208>