

## Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengajarkan Asmaul Husna Kepada Anak di Ar Raziq Care Center Malaysia

<sup>1</sup>Anita Syafitri Zulfi, <sup>2</sup> Zailani

<sup>1-2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

anitasyafitrizulfi1312@gmail.com<sup>1</sup>, zailani@umsu.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to investigate how well interactive learning materials educate Asmaul Husna to kids at Ar Raziq Care Center Malaysia. For young children, interactive educational materials provide a more interesting and pleasurable way to understand abstract ideas like Allah's qualities. The study used a descriptive qualitative approach, gathering data via observations, interviews, and documentation. Teachers and kids at the Ar Raziq Care Center served as the study subjects. The findings showed that children's interest and active engagement in the learning process, as well as their comprehension of Asmaul Husna, were greatly enhanced by the use of interactive technology. The media also helped teachers by enabling more efficient and interesting information delivery. As a result, interactive learning materials have shown themselves to be a useful instrument in Islamic religious education, especially when it comes to educating young students Asmaul Husna.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Asmaul Husna, Early Childhood

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki seberapa baik materi pembelajaran interaktif mendidik Asmaul Husna untuk anak-anak di Ar Raziq Care Center Malaysia. Untuk anak-anak kecil, materi pendidikan interaktif memberikan cara yang lebih menarik dan menyenangkan untuk memahami ide-ide abstrak seperti kualitas Allah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Guru dan anak-anak di Ar Raziq Care Center berperan sebagai subjek penelitian. Temuan menunjukkan bahwa minat anak-anak dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta pemahaman mereka tentang Asmaul Husna, sangat ditingkatkan dengan penggunaan teknologi interaktif. Media juga membantu guru dengan memungkinkan penyampaian informasi yang lebih efisien dan menarik. Hasilnya, materi pembelajaran interaktif telah menunjukkan diri sebagai instrumen yang berguna dalam pendidikan agama Islam, terutama dalam hal mendidik siswa muda Asmaul Husna.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Asmaul Husna, Anak Usia Dini

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting, yaitu pada usia 0 hingga 6 tahun. Anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moral (Susanto, 2022). Masa ini sering disebut "masa keemasan" karena sangat berpengaruh dalam membentuk dasar kemampuan dan karakter anak di masa depan. Mereka sangat aktif

dan memiliki minat yang kuat terhadap dunia tempat mereka tinggal (Qorib et al., 2021). Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, terutama dengan cara bermain dan eksplorasi. Kegiatan bermain dan bereksplorasi merupakan metode alami bagi mereka untuk memahami lingkungan mereka. Anak merupakan generasi penerus memiliki peran strategis dalam menjamin keberlangsungan eksistensi agama, bangsa, dan negara pada masa depan (Ananda et al., 2024). Dengan demikian diperlukan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran tidak harus selalu berupa alat peraga yang mahal atau memerlukan biaya besar. Sebaliknya, media pembelajaran dapat berupa sumber daya yang sederhana namun tetap efektif untuk mendukung proses belajar anak-anak (Fikriyah et al., 2025).

Sebagai contoh, pemahaman Asmaul Husna sebagai materi dalam pembelajaran sehari-hari anak. Dalam situasi ini, Asmaul Husna menjadi pilihan terbaik bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya melalui konsep tema yang dikembangkan sekaligus menanamkan nilai-nilai kebesaran Allah dengan menyentuh aspek keagamaan dan moral melalui kecerdasan spiritualnya, yang memungkinkan terbentuknya karakter anak sejak dini (Selviani et al., 2023). Stimulasi dini sangat penting dari sudut pandang pendidikan untuk merangsang semua aspek perkembangan siswa, termasuk pengembangan keterampilan dasar (bahasa, motorik, kognitif, dan sosial), sikap (disiplin dan kemandirian), dan nilai-nilai dasar (agama dan moral) (Wathon, 2022). Namun, karena sifat-sifat ini bersifat abstrak, banyak siswa merasa kesulitan memahami maknanya dengan baik.

Kesulitan yang dihadapi siswa untuk memahami Asmaul Husna terletak pada sifatnya yang tidak kasat mata. Konsep-konsep abstrak ini menuntut siswa untuk berpikir secara lebih mendalam dan reflektif, yang kadang-kadang menjadi tantangan tersendiri bagi anak-anak di usia dini. Untuk itu, peran media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting (Helmy & Zailani, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang bukan cuma menyampaikan informasi, namun juga melibatkan siswa secara aktif pada proses belajar, dapat membantu memfasilitasi pemahaman mereka. Media yang monoton dan kurang variatif dapat menimbulkan rasa jenuh di kalangan siswa (Utami & Zailani, 2022).

Ar Raziq Care Center, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di Malaysia yang berbasis Islam, juga menghadapi tantangan yang sama dalam mengajarkan nilai-nilai agama, termasuk Asmaul Husna, kepada anak-anak. Ar Raziq Care Center memiliki visi untuk menciptakan lingkungan belajar yang Islami dan mendukung perkembangan spiritual anak-anak, sehingga materi-materi keagamaan seperti pengajaran Asmaul Husna menjadi salah satu fokus utama dalam kurikulum mereka. Sebagai lembaga yang berfokus pada pendidikan anak usia dini, Ar Raziq Care Center menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang berdasarkan karakteristik anak-anak usia dini. Oleh karena itu, lembaga ini telah mulai menerapkan berbagai media pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran, termasuk dalam mengajarkan Asmaul Husna kepada anak-anak.

Di era teknologi informasi saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak (Aprian, 2025). Karena media interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Media interaktif juga membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif, yang membantu anak memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Dungio, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi kendala dalam mengajarkan Asmaul Husna kepada anak usia dini. Media interaktif memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, karena mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Arisetyawan et al., 2022). Dengan menggunakan media interaktif, anak-anak dapat belajar melalui permainan, animasi, suara, dan gambar yang menarik, sehingga mereka tidak hanya menghafal Asmaul Husna, tetapi juga memahami makna dan aplikasi sifat-sifat Allah dalam kehidupan sehari-hari (Sukatmiatun, 2024). Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi modern, seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, atau permainan edukatif, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi. Hal ini dapat membantu mengatasi kebosanan yang mungkin timbul jika anak-anak hanya belajar melalui metode konvensional (Tresnawati et al., 2022).

Hal ini didukung dengan studi-studi sebelumnya yang relevan seperti studi yang dilakukan oleh (Dungio, 2024) dari hasil temuannya menunjukkan bahwa aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, di mana mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran yang variatif dan menyenangkan memberikan dampak positif, membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan penggunaan metode konkret untuk konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Lesmana et al., 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa materi Asmaul Husana di kelas V memerlukan bahan ajar yang interaktif. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar interaktif sangat penting bagi pengajar dan siswa.

Berdasarkan studi-studi sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat secara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak terutama pada materi pembelajaran Asmaul Husna, sehingga dengan demikian dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berdampak positif pada anak terutama pada anak usia dini yang cenderung menyukai pembelajaran yang menarik seperti halnya video atau animasi, gambar dan lain-lain yang berbau visual ataupun audio visual.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki seberapa baik materi pembelajaran interaktif mengajarkan Asmaul Husna kepada anak-anak di Ar Raziq Care Center Malaysia. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi

besar terhadap terciptanya strategi pengajaran yang lebih menarik dan berhasil bagi anak-anak, khususnya dalam hal menanamkan keyakinan agama Islam. Lebih jauh, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan saran yang bermanfaat bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya yang ingin memasukkan materi pembelajaran interaktif ke dalam pengajaran agama mereka. Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijabarkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengajarkan Asmaul Husna Kepada Anak Di Ar Raziq Care Center Malaysia”

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran (Purbatua, 2016). Dalam konteks pembelajaran anak-anak, media interaktif mampu merangsang berbagai indera, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat (Arsyad, 2019).

Menurut (Mayer, 2011) teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika teks, gambar, dan suara dipadukan secara interaktif. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak jika disajikan melalui pengalaman visual dan audio yang menarik (Munir, 2017). Oleh karena itu, media interaktif menjadi pilihan yang tepat dalam mengajarkan konsep keagamaan seperti Asmaul Husna.

### **Pembelajaran Asmaul Husna pada Anak**

Asmaul Husna, yang terdiri dari 99 nama indah Allah, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter religius anak. Menurut Al-Ghazali (2014), memahami Asmaul Husna dapat menanamkan nilai-nilai positif seperti kasih sayang (Ar-Rahman), kesabaran (Ash-Shabur), dan kejujuran (Al-Haqq) sejak dini.

Penelitian oleh Amalia (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia anak, seperti lagu, permainan, dan media visual, terbukti lebih efektif dalam membangun pemahaman anak terhadap konsep Asmaul Husna. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibanding metode konvensional, karena memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain (Hidayat, 2021).

### **Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Keagamaan**

Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap materi keagamaan. Studi yang dilakukan oleh Prasetyo (2018) menunjukkan peningkatan pemahaman siswa SD terhadap doa harian sebesar 45% setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif. Selain itu, penelitian dari Rahman (2022) menemukan bahwa anak-anak di usia 5-7 tahun lebih mampu mengingat materi

keagamaan saat diberikan dalam format permainan edukatif dan video animasi interaktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui eksplorasi dan interaksi. Dengan mengacu pada berbagai literatur di atas, penelitian ini berfokus pada mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan Asmaul Husna kepada anak-anak di Ar Raziq Care Center Malaysia, dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang berlandaskan filsafat dan diterapkan dalam konteks ilmiah (seperti eksperimen), di mana penganalisis berperan sebagai instrumen, sekaligus menerapkan metode menghimpun dan menelaah data yang kemudian lebih difokuskan pada pengertian dan makna yang terkandung dalam data tersebut. Tanpa memberikan perhatian khusus kepada subjek yang diteliti, hasil analisis dideskripsikan dengan baik dan berdasarkan temuan lapangan. Data yang dikumpulkan oleh peneliti tidak diubah, ditambah, dikurangi, atau dimanipulasi sesuai keinginan peneliti. Dalam hal ini, peneliti mengambil judul penelitian "Peran Perbankan Syariah Terhadap Literasi Keuangan Pada anak-anak di Satit Phatnawitya School". Karena menurut peneliti untuk mengembangkan literasi keuangan pada anak-anak di Satit Phatnawitya School maka dalam hal ini sangat di butuh kan peran dari Perbankan Syariah, sehingga dianggap perlu untuk diadakan penelitian secara kualitatif. Lokasi dalam penelitian ini adalah Satit Phatnawitya School di 19 Pangmuang 5 Road, Tambon Sateng, Chang Wat Yala 95000, Thailand. Sekolah ini dipilih sebagai tempat pelaksanaan penelitian untuk mengkaji dan menganalisis peran perbankan syariah terhadap literasi keuangan pada anak-anak. Dalam penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 17 hari yang kegiatannya meliputi observasi dan wawancara dengan guru wali kelas. Fokus penelitian ini adalah peran perbankan syariah dalam meningkatkan pengetahuan keuangan anak-anak di usia lima hingga tujuh tahun, khususnya anak-anak di kelas dua taman kanak-kanak Firdaus di sekolah Satit Phatnawitya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dari penelitian di Ar-Raziq Care Malaysia, Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan Asmaul Husna kepada anak-anak menunjukkan hasil yang positif, dimana terdapat beberapa hasil temuan penting yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu 1) Peningkatan pemahaman konsep Asmaul Husna pada siswa; 2) Motivasi belajar siswa yang meningkat hal ini terlihat dari siswa yang terlibat dalam diskusi; 3) Respons guru positif; 4) Keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran, hal

ini tercermin dari siswa yang lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya.

## Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan Asmaul Husna di Ar Raziq Care Center Malaysia memberikan sejumlah dampak positif, baik bagi guru maupun siswa. Berikut pembahasan terkait hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya.

### 1. Peningkatan Pemahaman Konsep Asmaul Husna

Salah satu tantangan dalam mengajarkan konsep-konsep keagamaan seperti Asmaul Husna adalah sifatnya yang abstrak. Pada anak usia dini, pemahaman konsep abstrak sering kali sulit dicapai tanpa dukungan visual atau aktivitas interaktif. Teori kognitivisme menjelaskan bahwa proses pemahaman terjadi ketika siswa mengaitkan informasi baru dengan skema yang sudah ada. Dalam konteks ini, media interaktif membantu siswa dalam mengaitkan konsep Asmaul Husna, yang abstrak, dengan visualisasi yang lebih konkret. Bruner dalam (Zahra et al., 2024) berpendapat bahwa visualisasi membantu dalam pembelajaran, terutama untuk konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks. Dari hasil penelitian, media interaktif yang memanfaatkan animasi dan gambar mampu menjembatani kesenjangan ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di Ar Raziq Care Center Malaysia menunjukkan bahwa media interaktif membantu memperjelas materi yang diajarkan. berikut hasil wawancaranya:

*“Sebelum menggunakan media ini, siswa hanya sekadar menghafal Asmaul Husna tanpa benar-benar mengerti artinya. Tetapi sekarang, setelah mereka melihat animasi yang menggambarkan sifat-sifat Allah, mereka bisa menjelaskan artinya dengan lebih baik. Misalnya, saat mereka melihat animasi tentang 'Ar-Rahman', mereka langsung menghubungkannya dengan kasih sayang.”*

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari sisi siswa, mereka merasa bahwa media interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan serta mudah dimengerti. Salah satu siswa berinisial AD menyebutkan:

*“Saya suka video tentang Asmaul Husna, terutama bagian tentang 'Al-Hakim'. Sekarang saya tahu bahwa Allah itu bijaksana dan keputusan-Nya selalu yang terbaik.”*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui jika media pembelajaran interaktif dapat secara efektif mendukung pemahaman anak-anak terhadap materi yang biasanya dianggap abstrak.

## 2. Motivasi Belajar Siswa Meningkatkan

Penelitian ini juga membuktikan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik seperti permainan edukatif dan video animasi memberikan stimulasi yang berbeda dari metode pengajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan Teori motivasi belajar dari B.F. Skinner dalam (Syawitri & Karneli, 2022) dalam pendekatan *behaviorism* menyebutkan bahwa penguatan (*reinforcement*) dapat meningkatkan motivasi. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini memberikan penguatan positif berupa visual yang menarik dan permainan edukatif. Ini sesuai dengan teori bahwa penghargaan langsung, seperti animasi dan poin dalam permainan, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di Ar Raziq Care Center Malaysia, menyatakan jika:

*“Anak-anak jadi lebih semangat saat belajar. Sebelum ada media ini, mereka cepat bosan, tapi sekarang mereka selalu menunggu sesi interaktif. Mereka termotivasi untuk menyelesaikan setiap tugas di media karena ada penghargaan, seperti video animasi yang muncul setelah mereka menjawab dengan benar.”*

Sedangkan hasil wawancara dari sisi siswa berinisial HA, menuturkan bahwa:

*“Saya senang belajar dengan media ini, karena setiap saya menyelesaikan soal, ada animasi keren yang muncul. Rasanya seperti bermain game, tapi sambil belajar.”*

Dari hasil wawancara tersebut, maka data diketahui jika media pembelajaran interaktif dapat mendorong motivasi eksternal melalui permainan, yang pada akhirnya menumbuhkan motivasi internal siswa untuk lebih memahami pelajaran.

## 3. Respons Guru dan Siswa yang Positif

Teori konstruktivisme oleh Vygotsky dalam (Nasution et al., 2024) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dengan adanya media interaktif, guru dapat lebih fokus pada peran mereka sebagai fasilitator, mengarahkan dan memberikan bimbingan yang diperlukan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Guru merasa terbantu dalam mengelola pembelajaran, karena media interaktif memudahkan penyampaian materi yang kompleks seperti Asmaul Husna. Berdasarkan wawancara dengan guru, mereka merasa terbantu dengan adanya media interaktif dalam mengajarkan materi Asmaul Husna. Beliau menyatakan:

*“Media ini sangat membantu saya dalam mengajar. Biasanya saya harus menjelaskan konsep yang sulit berkali-kali, tapi sekarang dengan bantuan visual, anak-anak bisa lebih cepat mengerti. Saya juga bisa lebih fokus*

*membantu siswa yang masih kesulitan, sementara yang lain belajar dari media.”*

Hal ini juga dengan respons positif dari siswa, dari hasil wawancara peneliti kepada siswa berinisial AW, menuturkan jika:

*“Saya lebih suka belajar dengan media ini karena lebih mudah dipahami daripada hanya mendengarkan guru bicara. Gambarnya jelas dan saya jadi cepat hafal Asmaul Husna.”*

Dari hasil wawancara tersebut, maka dapat diketahui jika media interaktif tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberikan dukungan bagi guru dalam proses mengajar. Dengan bantuan media visual dan audio, guru dapat menjelaskan konsep abstrak dengan lebih sederhana dan efektif, sehingga beban mengajar berkurang dan waktu pengajaran lebih efisien hal ini juga didukung dengan respons positif dari siswa.

#### **4. Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran**

Teori partisipasi aktif oleh Rogers dalam (Wahyu & Sari, 2022) menyatakan bahwa siswa akan lebih belajar secara efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media interaktif ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dengan menyediakan berbagai aktivitas yang menarik, seperti permainan edukatif dan latihan interaktif yang mendorong mereka berpikir kritis. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berinteraksi dengan media, guru, dan teman-teman mereka. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif selama pelajaran kini lebih banyak berbicara, bertanya, dan memberikan tanggapan.

Dari hasil wawancara bersama guru di Ar Raziq Care Center Malaysia, menyatakan jika:

*“Siswa-siswa sekarang lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi setelah menggunakan media ini. Mereka lebih banyak mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam pembahasan, mungkin karena mereka merasa pembelajarannya lebih menyenangkan dan menantang.”*

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan siswa berinisial MR, ketika ditanya bagaimana perasaannya tentang penggunaan media interaktif, mengatakan:

*“Aku suka bermain game sambil belajar Asmaul Husna. Rasanya lebih seru dibandingkan hanya membaca buku atau mendengarkan guru. Kadang aku juga berkompetisi dengan teman-temanku untuk siapa yang bisa menyelesaikan lebih cepat.”*

Dari hasil wawancara tersebut, maka dapat diketahui jika media interaktif mampu menargetkan berbagai kecerdasan yang berbeda, seperti

kecerdasan visual, kinestetik, dan interpersonal. Dengan adanya berbagai aktivitas, siswa yang memiliki gaya belajar berbeda bisa tetap terlibat dan aktif selama proses pembelajaran.

Hal ini relevan terhadap penelitian terdahulu yakni penelitian (Dungio, 2024) dari hasil temuannya menunjukkan bahwa Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, di mana mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran yang variatif dan menyenangkan memberikan dampak positif, membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan penggunaan metode konkret untuk konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Lesmana et al., 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi Asmaul Husna untuk kelas V memerlukan bahan ajar yang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar interaktif sangat penting untuk dipelajari oleh pengajar dan peserta didik guna meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Berdasarkan penelitian (Moingo, 2022), sebanyak 8 peserta didik (62%) tamat pendidikannya pada siklus I, sedangkan 11 peserta didik (85%) tamat pendidikannya pada siklus II. Peserta didik merasa puas dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran sebagai hasil dari pembelajaran tersebut. Peserta didik berusaha keras untuk menemukan pasangan kartu yang diperoleh melalui media ini. Hal ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan penelitian (Laranti dkk., 2023), berbagai materi ajar diciptakan untuk membantu anak-anak mempelajari Asmaul Husna. Berdasarkan hasil penelitian (Wulandari, 2022), media interaktif seperti animasi merupakan cara yang paling efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan terkini selain sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari Asmaul Husna, atau dapat dikatakan jika media pembelajaran interaktif merupakan solusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mengenal lebih dalam tentang Asmaul Husna serta menerapkan nilai-nilai yang ada didalamnya ke dalam kehidupan sehari-hari.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan Asmaul Husna kepada anak di Ar Raziq Care Center Malaysia, dapat disimpulkan bahwa media interaktif ini secara signifikan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Asmaul Husna

Media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna dan sifat-sifat Asmaul Husna. Dengan visualisasi dan animasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah menghubungkan sifat-sifat Allah dengan kehidupan sehari-hari, sehingga tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami secara mendalam.

2. Meningkatkan Motivasi Belajar

Media interaktif juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur seperti animasi, permainan edukatif, dan penghargaan langsung membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Motivasi ini terbukti melalui peningkatan partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran.

3. Dukungan Guru dalam Pembelajaran

Guru merespons positif terhadap penggunaan media interaktif ini karena membantu mereka dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan efektif. Guru dapat lebih berfokus pada bimbingan individual dan memberikan dukungan berdasarkan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih terarah.

4. Keterlibatan Aktif Siswa

Media interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa bukan cuma menjadi penerima pasif, namun juga berpartisipasi aktif melalui aktivitas interaktif yang menstimulasi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini mendukung pencapaian pembelajaran yang lebih holistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali. (2014). *The Ninety-Nine Beautiful Names of God*. Islamic Texts Society.
- Amalia, S. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Pemahaman Anak Usia Dini dalam Belajar Asmaul Husna*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 123-134.
- Ananda, A., Al Raihan, M. A., Silma, A. P., Syahbudi, M. R., & Fadhil, A. (2024). Analisis Efektivitas Pembelajaran Aktif PAI BK Terhadap Penguasaan Materi Asmaul Husna Kelas 2 SD. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 444-469.
- Aprian, E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Asmaul Husna Kelas IV SDN 062/VIII Teluk Pandan Rambahan. *Journal of Indonesian Profesional Teacher*, 1(2), 235-246.
- Arisetyawan, R. F., Bahruddin, M., & Yurisma, D. Y. (2022). Perancangan Motion Grapich "Asmaul Husna" Sebagai Media Pengenalan Pada Anak Usia 4-8 Tahun. *Jurnal Dinamika*, 1(2).

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dungio, M. L. (2024). Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Sifat-Sifat Allah SWT Yang Maha Kuasa Melalui Metode Pembelajaran Aktif dan Interaktif. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 198–206.
- Fikriyah, A. T., Suyadi, & Ichsan. (2025). Pemanfaatan Asmaul Husna Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Audhi*, 07(02), 141–150.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.
- Helmy, F., & Zailani. (2024). Implementation of Animated Film Media in Improving the Quality of Arabic Conversation for Students of Pondok Modern Tazakka. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 579–586.
- Hidayat, R. (2021). *Peran Media Interaktif dalam Pendidikan Karakter Anak*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 211-225.
- Iskandar. (2022). *Metode Penelitian*. Qiara Media.
- Laranti, T. A. A., Rusijono, & Maureen. (2023). Media Pembelajaran Mengenalkan Asmaul Husna Untuk Anak Usia Dini: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 337–345.
- Lesmana, R., Anindya, A., Rahmawati, E., Fujianti, N., & Rizqi, A. M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Asmaul Husna di Kelas V Sekolah Dasar. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 14–28.
- Manurung, P., Saragih, A. H., & Hasibuan, P. (2024). A Study of the Philosophy of Education and Analysis of the Principles of Implementing Education according to the Al-Qur'an. *Pharos Journal of Theology*, 105(2).
- Manurung, P., Tanjung, K., Kurniati, M., Siregar, M., & Maslan, M. (2024). Kegiatan Perlombaan Keagamaan Bagi Anak-Anak: Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Mengikuti Perlombaan. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 699-706.
- Manurung, P., Tumiyem, T., & Ghoffar, H. (2016). *Media pembelajaran dan pelayanan BK*.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Moingo, F. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 327–337.
- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841.
- Prasetyo, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Doa Harian Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-56.
- Qorib, M., Zailani, Radiman, Amrizal, & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Astronomi Rasi Bintang untuk Anak Usia Dini. *Al-Marshad: Jurnal Astronomi Islam Dan Ilmu-Ilmu Berkaitan*, 7(2), 162–169.
- Rahman, A. (2022). *Pengaruh Game Edukatif Terhadap Pemahaman Materi Keagamaan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 98-110.
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 14870–14880.
- Sukatmiatun, N. (2024). Pengenalan Asmaul Husna melalui Video Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaktif)*, 7(3), 309–314.
- Susanto, A. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara.
- Syawitri, M., & Karneli, Y. (2022). Konseling Individual Dengan Teknik Motivasional Interviewing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di Panti Asuhan. *COUNSENEsia: Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36728/cijgc.v3i1.1554>
- Tresnawati, D., Mulyani, A., & Ardiansyah, F. I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Asmaul Husna Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 201–210.
- Utami, K., & Zailani. (2022). Keterampilan Pembelajaran Bahasa Arab pada Anak Usia Dini di Tadika Tunasku Sayang Al Fikh Orchard Port-Klang Selangor Malaysia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7585–7591.
- Wahyu, D., & Sari, R. (2022). Partisipasi Orang Tua dan Keterampilan Teknologi dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 75–90.
- Wathon. (2022). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Kelompok Belajar. *OJS*, 2(1), 1–1.
- Wulandari, A. S. (2022). *Perencanaan Animasi Interaktif Pengenalan Asmaul Husna Untuk Anak TK [Diploma Tiga]*. Politeknik Harapan Bersama Tegal.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Dikdatika: Jurnal Kependidikan*, 13(1).