

## **ANALISIS KEBUTUHAN KEMAMPUAN MENGINGAT ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUDIO VISUAL LANTUNAN *ASMAUL HUSNA***

**Wulandari<sup>1✉</sup>, Sri Sumarni<sup>2</sup>, Umi Chotimah<sup>3</sup>**

<sup>(1)</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

<sup>(2)</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

<sup>(3)</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sriwijaya

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v7i1.12740

### **Abstrak**

Salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun yaitu mengenal ibadah sehari-hari dalam pembelajaran melantunkan *asmaul husna*. Tetapi dalam pembelajaran masih kurangnya keterampilan anak dalam melantunkan hal tersebut disebabkan karena variasi media yang masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual pada materi melantunkan *asmaul husna* untuk anak Taman Kanak-kanak yang valid, praktis dan efektif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara, observasi pada anak didik dan angket yang disebarakan kepada guru.

**Kata Kunci:** *Audio Visual; Lantunan Asmaul Husna; Kemampuan Mengingat; Anak Usia Dini.*

---

Copyright (c) 2023 Wulandari, Sri Sumarni, Umi Chotimah.

✉Corresponding author :

Email Address: 06032682226010@student.unsri.ac.id

Received 05 Oktober 2023. Accepted 04 Desember 2023. Published 06 Desember 2023.

## PENDAHULUAN

Pentingnya pengembangan penanaman nilai agama dan moral sejak dini menjadi modal untuk kehidupan yang akan datang. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek nilai agama dan moral untuk anak usia 4-6 tahun dimana anak telah mengenal agama yang dianut dan mengerjakan ibadah. Salah satu cara mengenal ibadah dalam agama islam yang dapat diajarkan pada AUD adalah mengenal asma-asma Allah atau disebut dengan *asmaul husna* (permendikbud 137 tahun 2014).

Media audio visual adalah sarana komunikasi dengar pandang yang meliputi suara dan gambar. Adapun pembahasan mengenai media audio visual ini adalah pengertian media audio visual, manfaat media audio visual, jenis media audio visual, kelebihan dan kekurangan media audio visual, media pembelajaran yang menggunakan audio visual dan aplikasi yang termasuk dalam media audio visual. Media audio visual juga menyajikan informasi berupa gambar dan suara agar orang bisa menyaksikan langsung gambar dan suara dari orang yang melakukannya. Penggunaan media ini bertujuan memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan sekaligus dapat memperlancar dan meningkatkan aktivitas, proses dan nilai hasil belajar.

Pentingnya pengembangan dalam penggunaan media audio visual lantunan asmaul husna dapat membantu pemahaman anak akan materi melantunkan *asmaul husna*, karena dengan adanya audio dan visual yang didalamnya terdapat gambar dan suara serta didesain menggunakan aplikasi sehingga menghasilkan media yang disajikan, sehingga mampu menghadirkan kesan kongkret dalam proses pembelajaran. Selain anak dapat melihat secara visual materi lantunan *asmaul husna*, media ini juga dilengkapi dengan fitur audio sehingga anak juga dapat mendengarkan bacaan dari asma-asma Allah atau *asmaul husna* tersebut.

Seperti halnya observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan yang dilakukan di TK Tahfidz Kiai Marogan Palembang, menghafal dan mengulang kembali hapalan *Asmaul Husna* setiap hari pukul 09:00-09:30 WIB, mendengarkan lantunan *Asmaul Husna* bertujuan agar anak-anak tersebut bisa menghafal dan mengenal nama-nama Allah swt. tersebut. Hasil observasi yang dilakukan di TK Tahfidz Kiai Marogan Palembang dengan lima orang siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwa masih kebanyakan siswa yang belum hafal *Asmaul Husna* disebabkan adanya rasa bosan mendengar *Asmaul Husna* setiap minggunya sehingga siswa cuek ketika diperdengarkan lantunan *Asmaul Husna* pada kegiatan berikutnya, karena terlalu banyak *Asmaul Husna* yang dihafal, dan terkadang siswa malas mendengar lantunan asmaul husna karena mereka merasa sudah bisa sehingga tidak mengasah lagi kemampuan untuk mengingat nama-nama Allah swt. tersebut.

Selain itu juga didapatkan observasi peneliti pada 21 Februari 2023 hasil hapalan berupa surat An Naba yang berjumlah 42 ayat, hasil tersebut didapatkan bahwa beberapa anak menyelesaikan hapalan surat tersebut (tuntas) namun ada juga siswa siswi yang belum menyelesaikan (belum tuntas). Terdapat 21 anak yang mana diantaranya TK A terdapat 5 anak yaitu 2 anak bisa menuntaskan hapalan Surat An-Naba dengan catatan bahwa dibantu dalam menyebutkan awal bacaan surat An-Naba, terdapat 2 anak bisa menuntaskan hapalan dengan catatan bahwa dibantu di awal dan di akhir bacaan Surat An-Naba dan dalam lafadz dan bacaan memerlukan bimbingan serta terdapat 1 anak yang belum bisa menuntaskan hapalan dengan catatan dibantu dari awal sampai akhir ketika menghafal dan mengulang hapalan. Untuk TK B berjumlah 16 anak diantaranya terdapat 5 anak menuntaskan hapalan dengan baik dalam artian dibantu untuk mengingatkan di awal surat, ada 8 anak bisa menuntaskan hapalan dengan diberi bantuan mengingat di awal dan ditengah-tengah bagian bacaan surat dan 3 anak menuntaskan hapalan dengan dibantu diingatkan pada bagian awal, tengah dan akhir bacaan surat pendek.

Berkaitan dengan hal di atas, bagi siswa tertentu keterampilan mengingat dapat dioptimalkan menggunakan strategi musik. Menurut Djohan (2016: 212) Dengan pengulangan irama dan lirik lagu akan membantu siswa untuk menginternalisasi suara dan pola bahasa serta irama, lirik dan melodi memiliki ketekaitan yang kuat terhadap memori. Ini berkaitan dengan teori Gardner *Multiple Intelligence Theory* atau dikenal dengan kecerdasan majemuk. Salah satunya kecerdasan musik.

Berbicara tentang musik, pengertian musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi atau suara yang mempunyai

kesatuan dan kesinambungan. Musik banyak jenisnya yaitu musik pop yakni musik yang memiliki irama sederhana sehingga banyak dikenal dan disukai banyak orang, ada juga musik rakyat yang dibuat oleh rakyat dan dimainkan dengan alat yang khas dari rakyat tersebut serta ada juga musik rock yakni musik yang dimainkan dengan peralatan ampielektronik dan dicirikan dengan nada berat terus menerus (KBBI, 2008).

Selain musik di atas juga terdapat musik *religi* yakni musik sekaligus sarana dakwah karena letak kekuatan musik religi terdapat pada syairnya yang memiliki makna yang mendalam karena bersifat mendekatkan diri kepada Allah swt. (Dani & Indri, 2010:3), Seperti halnya dengan lantunan *Asmaul Husna*. Lantunan *Asmaul Husna* bukan hanya enak didengar namun kita lebih asyik ketika mendengarkan *Asmaul Husna* dengan nada yang dilantunkan, dengan adanya lantunan pada saat mendengar *asmaul husna* bisa dijadikan cara yang efektif untuk kita menghafal dan terus belajar sehingga tidak bosan dengan cara yang itu-itu saja.

Dengan menyebutkan nama dan mengagungkan Allah termasuk dalam menerapkan profil pancasila yang berkaitan dengan beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia yang didalamnya terdapat akhlak beragama yang mencerminkan sifat-sifat ilahi dalam perilaku kehidupan sehari-hari seperti mengenal dan menghayati sifat-sifat atau nama-nama Allah (*Asmaul Husna*) yang dijadikan landasan dalam pelaksanaan ibadah serta mengeksplorasi guna memahami secara mendalam baik secara ajaran, simbol, kesakralan, struktur agama, sejarah, tokoh penting dalam agama dan kepercayaannya serta adanya implementasi akhlak beragama dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan penelitian relevan penelitian dari Nur Syifa Fitriana yang berjudul pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia yang di dalamnya terdapat hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan asmaul husna menggunakan media audio visual guna melihat kemampuan mengingat pada jenjang taman kanak-kanak. Dari penelitian biasanya menggunakan media permainan ular, sedangkan media yang akan digunakan peneliti yaitu menggunakan media audio visual dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* yang lebih valid, praktis dan efektif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah sebuah metode penelitian yang didalamnya terdapat menggunakan angka dan penafsirannya berupa deskriptif yang mana penafsiran dari hasil pembahasannya di deskripsikan dengan kata-kata atau sebuah simbol seperti gambar, grafik, tabel dan lain sebagainya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. Dan Teknik observasi digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektifitas penggunaan media audio visual lantunan *asmaul husna* pada materi lantunan *asmaul husna* untuk anak taman kanak-kanak. Teknik wawancara digunakan untuk mencari informasi mengenai kendala dan masalah yang dihadapi guru dan anak di sekolah. Teknik angket digunakan untuk mengajukan pernyataan kepada responden untuk mengetahui validitas materi, media dan bahasa pada media audio visual lantunan *asmaul husna*. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan pada metode pada penelitian ini yaitu:

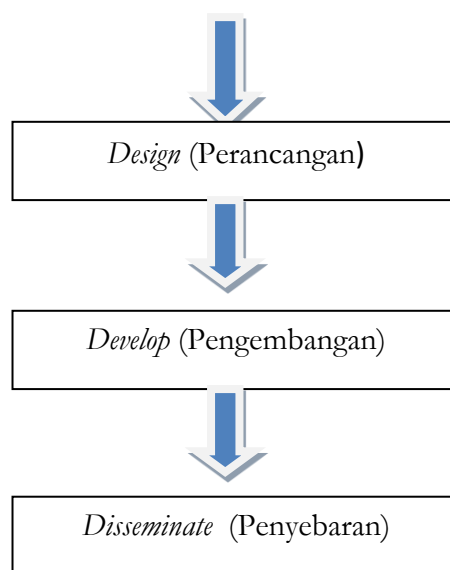
**Tabel 1.** Kisi-kisi Observasi Anak Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kognitif	1. Keterampilan mengingat 2. Keterampilan menghafal 3. Memahami perintah
2	Afektif	1. Perasaan 2. Minat siswa 3. Sikap 4. Nilai
3	Psikomotorik	1. Aktivitas fisik 2. Meniru perilaku

**Tabel 2.** Kisi-kisi Angket Guru

Aspek	Indikator	Deskripsi
Pola belajar	Persiapan belajar	1. Persiapan Mental 2. Persiapan Sarana
	Cara mengikuti pelajaran	1. Belajar sebelum proses pembelajaran dimulai 2. Kehadiran, konsentrasi dan partisipasi dalam belajar
	Penyajian materi	1. Membuat catatan tentang materi asmaul husna yang disampaikan 2. Membuat catatan tentang metode atau cara menyampaikan dalam proses belajar
	Evaluasi	1. Mengulang hapalan asmaul husna di depan kelas
Motivasi belajar	Ketekunan dalam belajar	1. Kehadiran di sekolah 2. Mengikuti pembelajaran di kelas 3. Mengulang pembelajaran di rumah
	Bisa menyelesaikan masalah dengan kreatif	1. Sikap terhadap kesulitan materi belajar 2. Usaha menghadapi kesulitan materi belajar

*Define* (Pendefinisian)



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model 4D

Tahap definisi ini digunakan sebagai kajian untuk mengidentifikasi masalah dan cara mengatasi masalah yang muncul dilapangan. Identifikasi kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru yang berada di sebagai bahan perencanaan Media Audio Visual Lantunan Asmaul Husna yang akan dikembangkan untuk mengatasi masalah yang ada.

Tahap selanjutnya adalah perancangan yakni meliputi software yang akan digunakan dalam pengembangan produk untuk mengembangkan media audio visual lantunan asmaul husna dalam pembelajaran, Membuat storyboard yang bertujuan untuk tujuan pembuatan media pembelajaran dan pembuatan flowchart dari hasil storyboard yang gunanya untuk menspesifikasikan alur materi tentang urutan bacaan Asmaul Husna beserta artinya yang berjumlah 99, dan Menyusun kisi-kisi angket untuk observasi anak didik dan angket pada guru, yang digunakan sebagai acuan untuk membuat butir-butir soal yang nantinya soal tersebut digunakan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan dan implementasi media audio visual lantunan asmaul husna dari desain yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya sesuai desain flowchart dan desain media secara umum. Pada tahap ini akan menghasilkan produk berupa media audio visual lantunan asmaul husna terhadap kemampuan mengingat anak di TK Tahfidz Kiai Marogan Palembang.

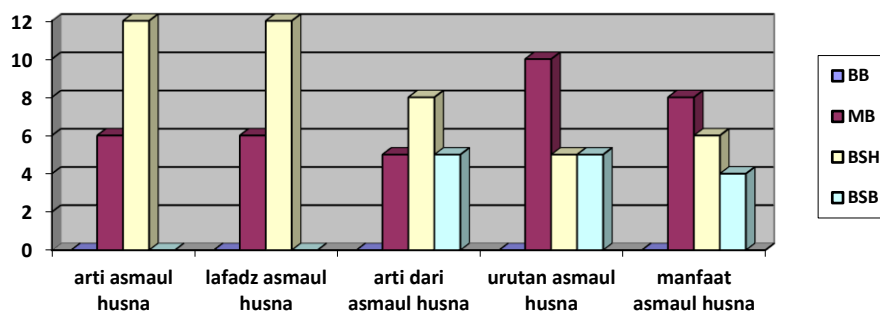
Tahapan pengembangan media audio visual lantunan asmaul husna ini adalah: 1) Pencarian dan pembuatan bahan atau materi. 2) Pengumpulan bahan berkaitan dengan produk yang dikembangkan, seperti gambar, audio, pemilihan warna dan materi. 3) Penyusunan materi. 4) Pembuatan petunjuk untuk memudahkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan 5) Pengembangan berbagai elemen menjadi media audio visual lantunan asmaul husna.

Selanjutnya media yang telah dikembangkan akan di implementasikan. untuk tahap ini berfungsi untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakannya produk dengan sebelumnya dilakukan validasi produk oleh para ahli dan uji coba produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap hasil dan pembahasan ini akan dibahas hasil dari teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari observasi, wawancara dan angket. Observasi adalah proses pengamatan terhadap suatu subjek penelitian yang akan kita jadikan dalam penelitian, sedangkan wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan adanya informan yaitu yang memberikan informasi yang kita ingin ketahui sedangkan angket adalah suatu pertanyaan tertulis

yang digunakan untuk memperoleh suatu informasi atau data dari sumbernya secara langsung. Adapun hasil dan pembahasan dari teknik observasi, wawancara dan angket sebagai berikut:



**Grafik 1.** Observasi Anak Didik

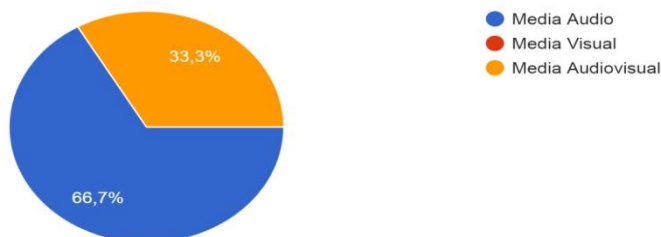
Dari grafik diatas bisa dikatakan bahwa: Pada aspek mengenal arti asmaul husna terdapat 67% anak mengetahui arti dari asmaul husna sesuai harapan, sedangkan 33% anak masih memerlukan bimbingan dalam mengetahui arti dari asmaul husna. Pada aspek menyebutkan lafadz asmaul husna terdapat 67% anak yang sudah berkembang sesuai harapan dalam menyebutkan lafadz asmaul husna sedangkan 33% anak masih memerlukan bimbingan dalam menyebutkan lafadz asmaul husna. Pada aspek mengenal arti dari asmaul husna yang berjumlah 99 terdapat 45% anak berkembang sesuai harapan dalam mengenal arti dari asmaul husna itu sendiri, sedangkan 31% anak memerlukan bimbingan dan 24% anak berkembang sangat baik dalam mengenal arti dari asmaul husna. Pada aspek mengetahui urutan asmaul husna terdapat 56% anak memerlukan bimbingan dalam mengetahui urutan asmaul husna, sedangkan 33% anak berkembang dengan baik dalam mengurutkan asmaul husna. Pada aspek memahami manfaat dari asmaul husna terdapat 44% anak memerlukan bimbingan tentang pemahaman asmaul husna, sedangkan 33% anak sudah bisa memahami manfaat dari asmaul husna dan terdapat 23% anak dapat memahami manfaat dari asmaul husna.

Dari wawancara yang sudah dilakukan pada beberapa aspek diatas yaitu pada aspek media pembelajaran yang digunakan bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat anak bosan dan pembelajaran kurang efektif terutama dalam pembelajaran mengingat lantunan *asmaul husna* yang diberikan guru pada anak didik. Selanjutnya pada aspek proses pembelajaran menurut pendidik ketika diwawancarai yakni adanya anak yang kurang fokus jika disajikan dengan media yang seperti biasa yaitu pendidik melantunkan asmaul husna dengan menggunakan media kinestetik yakni pendidik membuat sebuah gerakan yang menyerupai dari arti *asmaul husna* tersebut. Setelah itu pada aspek kemampuan anak didik terutama dalam mengingat lantunan *asmaul husna* yakni beberapa anak cenderung ada yang mulai berkembang yaitu anak lupa dan pendidik mengingatkan urutan *asmaul husna* yang dipelajari, ada juga anak yang penilaiannya berkembang sesuai harapan yakni anak yang sudah bisa melantunkan *asmaul husna* namun terkadang masih lupa beberapa lafadz dan arti dari *asmaul husna* tersebut dan hanya sebagian anak yang berkembang sangat baik yakni anak yang sudah mampu melantunkan asmaul husna tanpa tuntunan pendidik. Maka wawancara ini dijadikan sebagai latar belakang dan analisis kebutuhan bagi penelitian sehingga peneliti berharap dapat membuat media pembelajaran audio visual lantunan *asmaul husna* yang valid, efektif dan praktis.

Pada angket angket yang sudah disebarakan didapatkan hasil berupa selama ini sekolah belum menggunakan media pembelajaran berupa video lantunan *asmaul husna*, namun selama ini dalam pembelajaran *asmaul husna* dilantunkan melalui metode gerakan asmaul husna dan bahan ajar berupa buku panduan *asmaul husna* yang dibuat dari sekolah itu sendiri. Dan dari angket tersebut didapatkan hasil bahwa sekolah khususnya guru ingin adanya inovasi dalam media pembelajaran *asmaul husna* untuk membuat anak didik lebih tertarik lagi dalam pembelajaran *asmaul husna*. Hasil angket guru berdasarkan *google form*:

Jika ada, jenis media apa yang sudah digunakan di sekolah Bapak/Ibu?

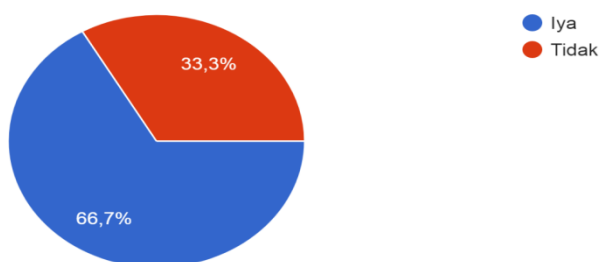
3 jawaban



Dari angket guru didapatkan bahwa sekolah TK Tahfidz Kiai Marogan sudah menggunakan media pembelajaran berupa media audio yang mana pembelajaran *asmaul husna* didengarkan melalui speaker yang dibantu dengan flashdisk yang didalamnya sudah terdapat bacaan surat-surat pendek, lafadz adzan dan asmaul husna.

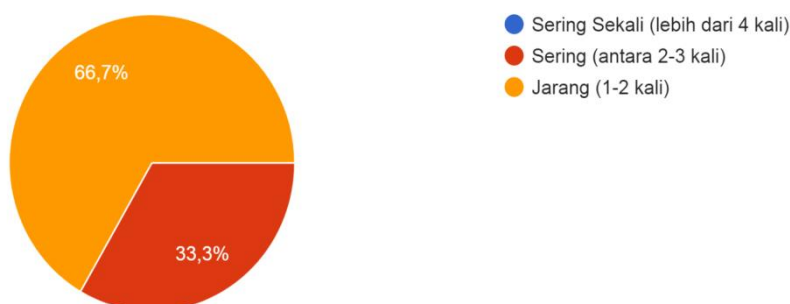
Ketika proses pembelajaran, adakah Bapak/Ibu membuat video tentang materi pembelajaran asmaul husna di dalam kelas?

3 jawaban



Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan video dalam pembelajaran asmaul husna?

3 jawaban



Dari angket diatas didapatkan bahwa sekolah TK Tahfidz Kiai Marogan sudah pernah membuat media video pembelajaran *asmaul husna* yakni dengan merekam dan memperagakan gerakan *asmaul husna* itu sendiri guna anak bisa mengulang hapalan di rumah dengan bimbingan orang tua masing-masing. Namun dalam penggunaan video tersebut jarang dilakukan karena adanya keterbatasan dari waktu, tenaga dan ilmu terutama dalam bidang teknologi yakni pembuatan media pembelajaran berupa media video. Dalam hal ini, pihak sekolah sangat ingin sekali berinovasi dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yakni lantunan *asmaul husna* dengan harapan jika ada video pembelajaran media *asmaul husna* membuat anak menjadi tertarik dan semangat dalam menghafal dan memahami *asmaul husna*

## SIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini mengembangkan audio visual lantunan asmaul husna, namun sebelum melakukan penelitian, maka peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara, menyebarkan angket guru dan observasi pada anak didik. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui media seperti apa yang bisa membuat anak lebih baik dalam proses pembelajaran terutama dalam hal melantunkan *asmaul husna* yang kaitannya dengan kemampuan mengingat anak usia dini sehingga peneliti nantinya berharap bisa membuat media pengembangan audio visual lantunan *asmaul husna* yang valid, praktis dan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Sri Sumarni dan Dra. Umi Chotimah, M.Pd, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan proposal ini. Peneliti ucapkan kepada pihak sekolah, guru, anak TK Tahfidz Kiai Marogan Palembang dan teman-teman yang telah membantu penelitian ini berjalan dengan lancar. Teristimewa kepada tim pengelola jurnal golden age yakni Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Bandung yang telah bersedia menerbitkan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Maulana. 2009. *Khasiat Ampuh Asmaul Husna (Amalan Pembuka Rezeki, Kesehatan, dan Keselamatan Dunia Akhirat)*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Anonim. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*. *Kbbi.web.id*. diakses pada tanggal 16 Juli 2018, pukul 21.14 wib, Palembang.
- Dani, R Indriya & Indri Guli. 2010. *Kekuatan Musik Religi: Mengurai Cinta Merefleksi Iman Menuju Kebaikan Universal*. Jakarta: PT Gramedia.
- Djohan. 2016. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Best Publisher.
- Ghani, Moch Zuri & Aznan Che Ahmad. 2015. *Kaedah dan Strategi Pengajaran Anak-anak Bekeperluan Khusus*. University Sains Malaysia.
- Nasrullah, Khalifa Zain. 2002. *Bacaan Rutin Zikir Asmaul Husna dan Shalawat*. Yogyakarta: Mutiara Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Jurnal Penelitian* dari Gunadiah Annisa Septiningrum. 2017. *Pengaruh Senam Ergonomis dengan Musik Asmaul Husna terhadap Tekanan Darah pada Lansia Penderita Hipertensi di Posyandu Lansia Adjiyuswo TamanTirto Kasihan, Bantul*. Program Studi Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Jurnal Penelitian* dari Santi Jayani & Thomas Dicky Hastjarjo. *Jurnal Psikologi*. Vol: 06, No: 2. 2011. *Pengaruh Pemberian Tes terhadap Memori Jangka Panjang Bacaan pada Siswa SMA*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Jurnal Penelitian* dari Tan, dkk. *Jurnal Psikodimensia*. Vol:14, No:1. 2015. *Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang*. Fakultas Psikologi Katolik Soegijapranata Semarang.
- Jurnal Penelitian* dari Teresia Yuliyana Hardjoesanto & Siswanto. *Jurnal Psikodimensia*. Vol:13, No:1. 2014. *Pengaruh Belajar dengan Cara Menghafal terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata dalam Bahasa Inggris*. Fakultas Psikologi Katolik Soegijapranata Semarang.
- Jurnal Penelitian* dari Alifa Nisa Khuzaiifa. *Jurnal Bahasa Indonesia*. Vol: 5, No:1. 2012. *Pengaruh Musik terhadap Kecerdasan Otak*. Fakultas Bahasa dan Sasra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Skripsi dari Elsa Putri Desi. 2019. *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Ingatan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singingi*. Yayasan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau: Fakultas Agama Islam.
- Skripsi dari Christine Dyani. 2020. *Pengaruh Konsumsi Minuman Beralkohol Terhadap Memori Harian Pada Remaja Dan Dewasa Awal*. Universitas Airlangga.



Skripsi dari Nur Syifa Fitriana. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia*. Universitas Lampung.

Skripsi dari Murni Nur Cahyanti. 2019. *Keefektifan Musik Dan Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas II Sdn Wonolopo 02 - 03 Kecamatan Mijen Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.

