



**TEKNIK *ROLE PLAYING* MELALUI VIDEO ANIMASI  
NUSSA DAN RARA UNTUK MENINGKATKAN  
PERILAKU *AKHLAKUL KARIMAH* ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

**Nur Ulfa Alfiah**  
**NIM. B53216060**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
ISLAM FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2019**

## PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN OTENTISITAS SKRIPSI

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Ulfa Alfiah  
NIM : B53216060  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Anak Usia Dini adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudia hari terbukti pernyataan saya yang tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 30 Desember 2019  
Yang Menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
TGL. 30  
00D06AHF199190746  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Nur Ulfa Alfiah  
NIM. B53216060

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nur Ulfa Alfiah  
NIM : B53216060  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Judul : Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya,  
Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Hj. Sri Astutik, M. Si**

**Penguji I 6032004**

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara  
untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia  
Dini

SKRIPSI


Disusun Oleh  
Nur Ulfa Alfiah  
B53216060

Telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi  
Surabaya, 30 Desember 2019

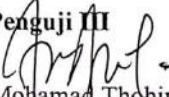
Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata  
Satu pada Tanggal 2 Januari 2020.....

### Tim Penguji


Penguji I

  
Dr. Hj. Sri Astutik, M. Si  
NIP. 195902051986032004


Penguji III

  
Mohamad Thohir, M. Pd.I  
NIP. 197905172009011007

Penguji II

  
M. Ams Bachtiar, M. Fil.I  
NIP. 196912192009011002


Penguji IV

  
Dr. Rudy Al Hana, M. Ag.  
NIP. 196803091911031001



2 Januari 2020

Bekas.

  
Abd. Halim, M. Ag  
196307251991031003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Ulfa Alfiah  
NIM : B53216060  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan komunikasi / Bimbingan dan Konseling Islam  
E-mail address : ulfauinsa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Teknik Role playing Melalui Video Animasi Nussa dan Rara  
Untuk Meningkatkan Perilaku Akhlak Karimah Anak Usia Dini

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 1 Januari 2019

Penulis

  
( NUR ULFA ALFIAH )  
nama terang dan tanda tangan

## ABSTRAK

Nur Ulfa Alfiah, Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini.

Fokus penelitian ini adalah, 1) Bagaimana Proses Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *akhlakul karimah* Anak Usia Dini? 2) Bagaimana Hasil Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *akhlakul karimah* Anak Usia Dini?

Pada penelitian ini, teknik *role playing* digunakan sebagai pendekatan konseling dan video animasi Nussa dan Rara sebagai media animasi untuk melakukan simulasi. Dengan demikian konseli melakukan bermain peran dengan meniru atau mensimulasikan setiap adegan yang dilakukan oleh Nussa dan Rara. Teknik tersebut digunakan sebagai intervensi untuk memodifikasi perilaku konseli dan melatih konseli untuk mempraktikkan perilaku yang diinginkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses konseling dengan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara dilaksanakan dengan alur berikut: identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, *treatment* dan diakhiri dengan *follow up*. Hasil akhir dari proses konseling yang telah dilaksanakan terhadap konseli dinyatakan cukup berhasil dengan persentase 60.5%. Hasil ini dapat dilihat dari persentase tes kualitatif dan perubahan perilaku yang ditampakkan oleh konseli dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan perilaku *akhlakul karimah* .

**Kata kunci:** Teknik *Role Playing* , *Akhlakul Karimah* , Anak Usia Dini

## **Abstract**

Nur Ulfa Alfiah, *Role Playing Techniques Through Nussa Dan Rara Animation Videos to Enhance Moral Behavior of Early Akhlakul Karimah.*

*The focus of this research is, 1) How is the Process of Implementing Role Playing Techniques through Nussa and Rara Video Animations to improve the Early akhlakul karimah Early Childhood? 2) How are the results of applying Role Playing Techniques through Nussa and Rara Animation Videos to Improve the akhlakul karimah of Early Childhood ?*

*In this research, the role playing technique is used as an approach to counseling and video animation of Nussa and Rara as an animation media to do simulation. Thus the counselee performs role playing by imitating or simulating every scene performed by Nussa and Rara. The technique is used as an intervention to modify the behavior of the counselee and train the counselee to practice the desired behavior in daily life. The counseling process with role playing techniques through Nussa and Rara's animated videos is carried out with the following plot: problem identification, diagnosis, prognosis, treatment and concludes with follow-up. The final results of the counseling process that has been carried out with the counselee have been quite successful with a percentage of 60.5%. This result can be seen from the percentage of qualitative tests and behavioral changes that are shown by the counselee in everyday life that shows akhlakul karimah.*

**Keywords:** *Role Playing Techniques, Akhlakul Karimah, Early Childhood*

## خلاصة

نور ألفا ألفية (B53216060)، طريقة لعب الأودار من خلال الفيديو المتحركة نوسا وارا لتحسين سلوك الأخلاق الكريمة في مرحلة الطفولة

ومحور هذا البحث ١. كيف علمية التطبيق لطريقة لعب الأودار من خلال الفيديو المتحركة نوسا وارا لتحسين سلوك الأخلاق الكريمة في مرحلة الطفولة؟، ٢. كيف نتيجة التطبيق لطريقة لعب الأودار من خلال الفيديو المتحركة نوسا وارا لتحسين سلوك الأخلاق الكريمة في مرحلة الطفولة؟

لإجابة هذه الأسئلة، استخدمت الباحثة منهجية النوعي باستخدام النسبة المئوية لنتائج إضافة مقياس ليكرت والتحليل الوصفي المقارن الذي عملته من خلال المقابلات، والملاحظات والاستبيانات. استخدم هذا البحث طريقة لعب الأودار من خلال الفيديو المتحركة نوسا وارا لتحديد سلوك مستشير الذي هدفه يحصل الأخلاق الكريمة.

في هذا البحث، استخدمت طريقة لعب الأودار كمدخل الاستشارة وفيديو المتحركة كوسيلة الاستشارة ليعمل التظاهر. ولذلك المستشير يعمل لعب الأودار بتقليد أو محاكاة كل مشهد الذي يعمل نوسا وارا. و استخدمت هذه الطريقة كالتدخل لتغيير سلوك المستشير وتدريب المنتشير ليمارس السلوك الذي يريده كل يوم. واستعملت طريقة لعب الأودار من خلال الفيديو المتحركة نوسا وارا بالخطوات كما يلي: تحديد المسألة، وتشخيص، إنذار، علاج وآخرها متابعة. ونتيجة الأخير من عملية التي قد عملت المستشير تؤكد الكفاية بالنسبة المئوية ٦٠،٥٪. وهذه النتيجة مرئي إلى تغيير السلوك الذي أظهره منتشير كل يوم ودل أن سلوكه أخلاق الكريمة

الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأودار ، الأخلاق الكريمة، مرحلة الطفولة



## DAFTAR ISI

Abstrak .....	vi
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Konsep.....	11
1. Teknik <i>Role Playing</i> .....	11
2. Video Animasi Nussa dan Rara .....	11
3. <i>Akhlakul Karimah</i> .....	13
4. Anak Usia Dini .....	16
F. Sistematika Pembahasan.....	17

### BAB II : KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teoritik .....	19
1. Teknik <i>Role Playing</i> (Bermain Peran) .....	19
a. Pengertian <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)....	19
b. Unsur-unsur Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	21
c. Langkah-langkah Teknik <i>Role Playing</i> .....	21
2. Video Animasi Nussa dan Rara.....	22
a. Pengertian Video Animasi .....	22
b. Fungsi Video Animasi .....	26
c. Video Animasi Nussa dan Rara .....	26
3. <i>Akhlakul Karimah</i> .....	28
a. Pengertian <i>Akhlakul Karimah</i> .....	28
b. Tujuan <i>Akhlakul Karimah</i> .....	34
c. Ruang Lingkup <i>Akhlakul Karimah</i> .....	34

4.	Anak Usia Dini .....	41
a.	Hakikat Anak Usia Dini .....	41
b.	Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.....	42
c.	Perkembangan Moral Anak Usia Dini .....	43
5.	Teknik <i>Role Playing</i> Melalui Video Animasi Nussa dan Rara .....	45
B.	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	50

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	53
B.	Lokasi Penelitian .....	54
C.	Jenis dan Sumber Data.....	54
D.	Tahap-tahap Penelitian.....	56
E.	Teknik Pengumpulan .....	59
F.	Teknik Validitasi Data .....	61
G.	Teknik Analisis Data.....	62

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

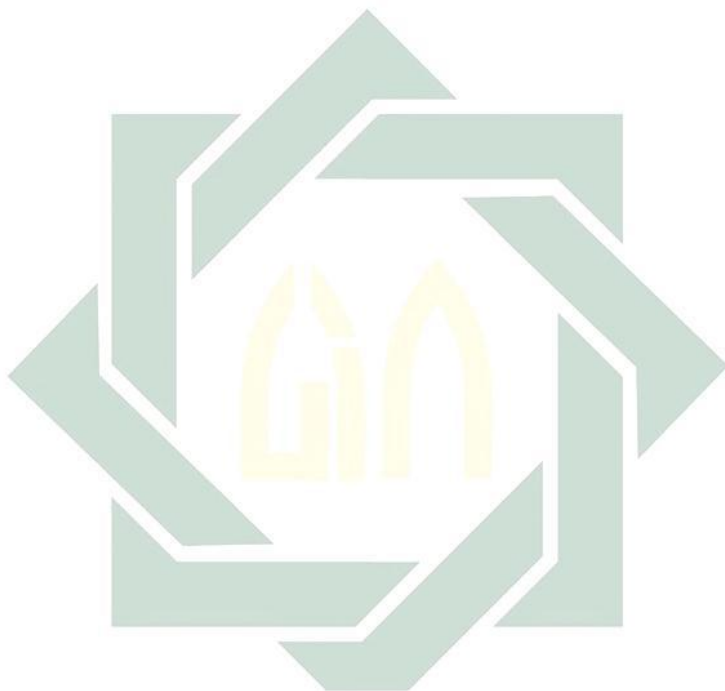
A.	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	64
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	64
2.	Deskripsi Konselor .....	70
3.	Deskripsi Konseli .....	71
B.	Penyajian Data.....	81
1.	Deskripsi Proses Teknik <i>Role Playing</i> .....	81
2.	Deskripsi Hasil Teknik <i>Role Playing</i> .....	120
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	122
1.	Analisis Proses Teknik <i>Role Playing</i> .....	122
2.	Analisis Hasil Teknik <i>Role Playing</i> .....	127

### **BAB V : PENUTUP**

A.	Kesimpulan .....	136
----	------------------	-----

B. Saran Dan Rekomendasi.....136  
C. Keterbatasan Penelitian .....138

**DAFTAR PUSTAKA .....140**

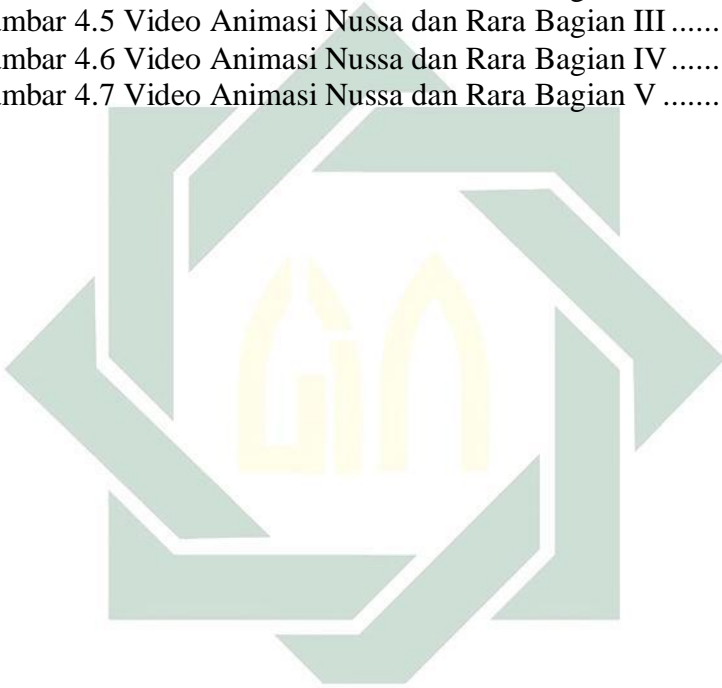


## DAFTAR TABEL

1.1 Jenis dan Tujuan Video .....	23
4.1 Identitas Konselor .....	70
4.2 Identitas Konseli I .....	71
4.3 Identitas Konseli II.....	73
4.4 Identitas Konseli III.....	75
4.5 Identitas Konseli IV .....	77
4.6 Identitas Konseli V.....	78
4.7 Alat Pengukur Keberhasilan .....	86
4.8 Materi Teknik <i>Role Playing</i> Bagian I .....	89
4.9 Materi Teknik <i>Role Playing</i> Bagian II .....	96
4.10 Materi Teknik <i>Role Playing</i> Bagian III .....	101
4.11 Materi Teknik <i>Role Playing</i> Bagian IV.....	108
4.12 Materi Teknik <i>Role Playing</i> Bagian V .....	114
4.13 Hasil Akhir Konseling dengan Teknik <i>Role Playing</i> ...	121
4.14 Tabel Perbandingan Data Teori dan Empiris.....	122
4.15 Analisis Keberhasilan Teknik <i>Role Playing</i> .....	129
4.16 Tingkat Keberhasilan Teknik <i>Role Playing</i> .....	131
4.17 Analisis Perbandingan .....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Lokasi Penelitian .....	66
Gambar 4.2 Susunan Kepengurusan .....	68
Gambar 4.3 Video Animasi Nussa dan Rara Bagian I.....	99
Gambar 4.4 Video Animasi Nussa dan Rara Bagian II .....	101
Gambar 4.5 Video Animasi Nussa dan Rara Bagian III .....	104
Gambar 4.6 Video Animasi Nussa dan Rara Bagian IV .....	111
Gambar 4.7 Video Animasi Nussa dan Rara Bagian V .....	117



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan orang lain agar dapat mempelajari suatu kejadian di sekitarnya. Dalam hal ini anak dapat meniru peran orang di sekitarnya, baik dari orang tua maupun teman sebayanya. Tahap perkembangan kanak-kanak dari 3-6 tahun, periode ini merupakan periode estetis atau masa mencoba dan masa bermain.<sup>1</sup> Secara umum, karakter anak itu sama. Rasa ingin tahunya tinggi, Suka bermain, dan lain sebagainya.

Dalam jenjang pendidikan anak usia dini, yaitu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak-anak sejak lahir sampai berumur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun psikis (moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, serta motorik).<sup>2</sup>

Setiap detik, anak mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan mental. Ketika berada pada fase kanak-kanak mereka bergantung penuh pada orang tua. Kapasitas fisik dan mental yang masih terbatas membuat anak secara “pasif” menunggu bentuk dari

---

<sup>1</sup> Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2004), hal. 45.

<sup>2</sup> Mukhtar Latif, Zulkhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Affandi, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 3.

orang tua. Pada fase ini, diharapkan orang tua mempunyai program pendidikan yang menyeluruh sehingga mampu menempa fisik dan mental agar fondasi keimanan makin kukuh sebelum mereka “melesat” bergabung dengan suatu kelompok dan menguji nilai yang dibawa dari rumah.<sup>3</sup>

Dinamika keluarga meliputi pola asuh orang tua yang dimanjakan anak akan mengembangkan harapan bahwa mereka harus menjadi fokus perhatian, menganggap orang lain harus melayani mereka, dan sering menjadi pengambil bukan pemberi, bergantung pada orang lain, tidak yakin akan diri sendiri, dan tidak mampu menghadapi tugas kehidupan, mereka bersikeras menerima bantuan dan perhatian, menuntut, dan memerintah orang lain, tidak menerima jawaban tidak, mereka tidak tahu bagaimana menghadapi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Kemudian akibat dari pola asuh orang tua yang mengabaikan adalah mereka cenderung terisolasi, curiga, mudah putus asa, dan membesar-besarkan masalah mereka, dan mereka meremehkan kemampuan mereka sendiri untuk menyelesaikan kesulitan. Mereka tidak terhubung secara positif dengan orang lain, sementara mereka menuntut diperlakukan dengan baik, mereka memperlakukan orang lain dengan buruk.

Untuk perkembangan yang optimal, orang tua mendapatkan kerja sama dari anak-anak mereka dan membimbing mereka untuk meminimalkan mereka inferioritas dengan berkontribusi kepada orang lain, menjadi aktif, dan melihat bahwa mereka adalah bagian dari keseluruhan, mereka membantu anak-anak dalam

---

<sup>3</sup> Nurul Chomaria, *Solusi Islami Menghadapi Permasalahan Remaja*, (Solo: Tinta Remaja, 2011), hal. 2-3.

menjadi orang dewasa yang kooperatif, produktif, dan puas yang merasakan independensi mereka dengan orang lain dan yang dibimbing oleh nilai-nilai universal keadilan dan kebenaran.<sup>4</sup>

Pada fase kanak-kanak ini mereka sudah mulai bergaul dengan dunia luar. Ketika berhubungan dengan orang-orang di sekelilingnya maka banyak hal yang ia saksikan. Dalam pergaulan inilah ia dapat mengenal Tuhan melalui ucapan-ucapan serta melihat perilaku orang yang menunjukkan rasa kagumnya pada Tuhan. Pada usia kanak-kanak belum mempunyai pemahaman dalam melaksanakan ajaran agama Islam, akan tetapi di sinilah peran orang tua dalam memperkenalkan dan mendidik dengan membiasakan anak dalam melakukan tindakan-tindakan agama sekalipun sifatnya meniru.<sup>5</sup>

Pada usia 3-6 tahun, konsep mengenal tuhan dapat dipengaruhi oleh fantasi dan emosi, sehingga ia dapat menanggapi agama masih menggunakan konsep fantastik, yang diliputi oleh cerita atau film-film yang dilihat oleh panca inderanya.<sup>6</sup> Kehidupan agama anak-anak sebageaian besar tumbuh mula-mula secara verbal (ucapan), mereka menghafal secara verbal kalimat-kalimat keagamaan dan selai itu pula dari perbuatan yang mereka lakukan berdasarkan pengalaman menurut tuntunan yang diajarkan kepada mereka.<sup>7</sup> Syariat Islam dapat membimbing manusia menuju ke jalan yang lurus dan mengantar mereka menuju kebahagiaan dunia akhirat. Dalam al-Qur'an telah banyak menyebutkan

---

<sup>4</sup> Carol ShawAustad, *Counseling and Psychotherapy Today Theory Practice and Research*, (New York: McGraw-Hill, 2009), hal. 131.

<sup>5</sup>Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, hal. 56.

<sup>6</sup>Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 85.

<sup>7</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, hal. 92.



tentang akhlak-akhlak mulia. Melalui firman Allah menyebut hamba dan Rasul-Nya Muhammad:<sup>8</sup>

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

“ Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung yang luhur”(Al-Qalam (68) : 4).<sup>9</sup>

Tidak ada seorang Nabi pun yang menyandang sifat ini selain Muhammad. Al- Qur'an memang menyebut sejumlah Nabi sebagai sosok yang bertakwa, lurus, penyantun, kembali (kepada Allah), dan pandai berterima kasih. Namun, tidak ada seorang pun di antara mereka yang menyandang sifat berbudi pekerti agung, selain Muhammad.

Hikmah Allah menjadikan Muhammad berada dipuncak tertinggi keagungan akhlak karena itu akhlak baik merupakan buah iman kepada Allah dan Hari Akhir. Inilah yang dijelaskan oleh sabda Nabi, “Sesungguhnya aku hanya diutus untuk menyempurnakan akhlak-akhlak yang baik”. Mengingat inilah sifat agung yang Allah sematkan secara khusus kepada Rasul-Nya maka kita sebagai orang tua harus menanamkan akhlak-akhlak mulia pada anak-anak kita. Kita biasakan mereka berakhlak mulia, kita ajari mereka setiap saat dan kita menjadi teladan baik bagi mereka. Kita tidak bisa menanamkan nilai-nilai utama dalam perilaku anak-anak selama kita sendiri tidak menerjemahkan nilai-nilai itu dalam perilaku nyata.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Hasan Syamsi, *Modern Islamic Parenting*, (Solo: Aisar, 2019), hal. 97.

<sup>9</sup> Al-Qur'an, al- Qalam: 4.

<sup>10</sup> Hasan Syamsi, *Modern Islamic Parenting*, (Solo: Aisar, 2019), hal. 98.

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam Islam. Pentingnya kedudukan akhlak, dapat dilihat dari berbagai *sunnah qauliyah* (sunnah dalam bentuk perkataan) Rasulullah.<sup>11</sup> Upaya menyelamatkan dan memperkokoh akidah Islamiyah anak usia dini, dalam menumbuh kembangkan pendidikan rohaninya ialah salah satunya dengan cara dilengkapinya pendidikan akhlak yang memadai sejak dini.<sup>12</sup> Membentuk akhlak sejak dini, anak akan memberikan warna dalam kehidupan karena perilakunya yang disanjung oleh orang-orang.

Adapun *akhlakul karimah* yang dimaksud pada penelitian ini ialah, *akhlakul karimah* ketika makan, *akhlakul karimah* ketika hendak tidur, *akhlakul karimah* ketika mendengarkan azan, *akhlakul karimah* ketika masuk dan keluar kamar mandi serta *akhlakul karimah* terhadap lingkungan. *Akhlakul karimah* yang telah disebutkan ialah perilaku sederhana yang dilakukan pada kegiatan sehari-hari akan tetapi beberapa orang tua kurang memperhatikan untuk anak-anaknya untuk melakukan perilaku yang terpuji di atas dengan pengajaran dan pemberian contoh.

Anak meniru dari apa yang dilihat dan didengar. Melihat fenomena zaman sekarang anak tidak hanya meniru dengan apa yang dilakukan oleh orang tua atau orang-orang di sekitarnya akan tetapi meniru apa yang dilihat dari sebuah gadget. Gadget merupakan sebuah peranti elektronik atau teknologi yang memiliki fungsi. Tidak sedikit orang tua mengizinkan anaknya untuk

---

<sup>11</sup> Mohamad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1998), hal. 348.

<sup>12</sup> Yuliani Nurani Sujono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 43

bermain gadget, atau bahkan memberikan sebuah gadget untuk digunakan dengan tujuan menyenangkan hati anaknya. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan memiliki banyak fitur serta menyajikan banyak konten-konten film yang disukai oleh semua umur khususnya anak-anak, melalui gadget anak dapat mempelajari hal-hal yang baru dengan cara yang menyenangkan. Media sosial memberikan pembahasan sains modern yang aplikatif sesuai kehidupan. Misalnya, proses pertumbuhan tanaman, mulai dari kecambah, tumbuh menjadi pohon, berbunga, hingga berbuah. Proses tersebut memerlukan pengamatan yang panjang dengan ditampilkan melalui film gawai. Hal ini memudahkan anak untuk melakukan pengamatan dan mempelajarinya. Sebab, tentu lebih mudah mempelajari sesuatu secara visual, yaitu melalui tontonan aplikasi film.<sup>13</sup>

Gadget menyajikan sebuah web atau aplikasi yang dipakai untuk menonton film atau video, aplikasi tersebut yaitu *YouTube*. ***YouTube*** adalah sebuah situs web [berbagi film](#) atau video yang dibuat untuk memberikan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi film.<sup>14</sup> Rata-rata, anak usia dini sangat menyukai menonton film di *YouTube* dibanding menonton di televisi karena konten film yang disenangi anak semuanya ada di dalam *YouTube*. Misalnya, film kartun upin-ipin, *ultraman*, *spiderman*, dan lain sebagainya. Anak tidak hanya sekadar menonton tapi, juga meniru apa yang ditangkap oleh panca inderanya

---

<sup>13</sup> Kayla Mubarak, dkk, *Smartmom Untuk Generasi Smart*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2017), hal. 34-35.

<sup>14</sup> Wikipedia, <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>, Diakses pada tanggal 16 September 2019.

dalam *YouTube* tersebut. Seringkali orang tua lalai untuk membimbing anaknya dengan memantau apa yang ditonton dalam gadget sehingga dampak yang ditimbulkan akan berpengaruh pada perilakunya. Maka dari itu ketika anak yang lebih senang bermain gadget, sebaiknya orang tua memperkenalkan film atau video animasi kartun yang memiliki unsur edukasi Islami agar anak dapat terbiasa dengan apa yang dilihat dan meniru hal-hal yang baik.

Teknologi, dapat memberikan pengaruh pendidikan akhlak anak. Melihat Anak zaman sekarang banyak menggunakan gadget untuk hal-hal yang bisa mempengaruhi perilakunya, baik itu akan berdampak buruk atau sebaliknya. Misalnya, anak yang suka menonton film *power rangers* maka anak itu akan meniru apa yang dilakukan dalam film tersebut, seperti perilaku pukul memukul dan lain sebagainya. Masalah yang sering terjadi pada anak usia dini ada pada pendidikan Islami. Terkadang orang tua lalai akan hal itu, mereka menganggap apa yang dipelajari anak dalam sebuah gadget adalah hal yang baik tapi, malah sebaliknya. Dampak dari tidak diberinya pendidikan Islami anak akan berpengaruh ketika dewasa kelak.

Beranjak dari masalah di atas, peneliti menemukan sebuah video animasi yang disebar melalui media *YouTube*, video animasi tersebut berjudul “Nussa dan Rara”. Nussa dan Rara *Official* hadir sebagai bentuk edukasi bagi anak-anak yang disajikan melalui tampilan animasi<sup>15</sup> dan memiliki unsur nilai-nilai Islami

---

<sup>15</sup> Rizky Ayu Nabila,  
<https://www.kompasiana.com/rizkyayunabila/5c1eee87677ffb0b7b42d9a5/nussa-official-edukasi-islami-melalui-animasi?page=all>, Diakses pada tanggal 17 September 2019, pukul 23:34 WIB.

serta menunjukkan akhlak-akhlak mulia dari seorang anak dari usia dini. Hadirnya video animasi Nussa dan Rara dapat menjadikan contoh bagi anak-anak dalam berperilaku yang baik.

Dengan demikian peneliti ingin mengangkat permasalahan tersebut menggunakan metode bermain peran dengan mensimulasikan peran yang terdapat pada video animasi Nussa dan Rara, untuk menarik perhatian anak yang masih berada dalam usia dini. hal tersebut dilakukan agar anak-anak dapat mengetahui akhlak-akhlak mulia itu seperti apa. Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan salah satu guru di Taman Kanak-kanak tersebut mengenai anak yang suka bermain gadget dan menonton film. Dari hasil wawancara terdapat beberapa anak yang setiap pulang sekolah ia langsung mengambil gadget dan menonton film atau video animasi kesukaannya. Setelah melakukan survey anak-anak di Taman Kanak-kanak Sekar Melati, mereka lebih suka menonton film kartun atau video animasi yang memiliki unsur-unsur perkelahian seperti film kartun *super hero*. Secara tersirat adegan di dalam film merupakan wujud pengajaran yang memberikan contoh nyata kepada anak-anak melalui tokoh dalam film tersebut. Dengan demikian peneliti akan menunjukkan video animasi pendek Nussa dan Rara kepada anak-anak di Taman Kanak-kanak tersebut dan setelah menonton peneliti akan mengintruksinya untuk melakukan simulasi dengan menggunakan teknik *role playing* (bermain peran) seperti dalam video animasi Nussa dan Rara.

Teknik *Role Playing* (bermain peran) merupakan sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam

tentang, atau melakukan perubahan pada dirinya sendiri.<sup>16</sup> Teknik *role playing* dilakukan para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.<sup>17</sup> Melalui teknik ini, konselor akan memberikan pengalaman belajar bagi mereka. Anak akan belajar pada pengalaman-pengalaman dari tokoh dalam video animasi Nussa dan Rara, sehingga akan sering diingat dan diterapkan dalam kehidupannya.

Berpijak dari permasalahan di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengambil kasus tersebut. Di mana, peneliti juga berperan sebagai konselor sekaligus fasilitator yang menangani perilaku kurang baik di Taman Kanak-kanak Sekar Melati melalui teknik bermain peran. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memberi judul **“Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Proses Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini?
2. Bagaimana Hasil Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk

---

<sup>16</sup> Bradley T. Erford, *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 358.

<sup>17</sup> <http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Role-Playing>, diakses pada tanggal 23 September 2012, pukul 23:20 WIB.

## Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini?

### C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Proses Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini.
2. Mengetahui Hasil Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan keislaman dari aplikasi konseling dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini.
2. Manfaat Praktisi
  - a. Bagi Peneliti  
Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan tentang teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini.
  - b. Bagi konselor  
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik pendekatan konseling kelompok yang efektif dalam membantu meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini.
  - c. Bagi Masyarakat

Masyarakat yang mengalami masalah yang sama dengan kasus dalam penelitian ini diharapkan dapat menemukan solusi dari hasil penelitian ini.

## E. Definisi Konsep

### 1. Teknik *Role Playing*

Menurut sayeketi (1996) teknik *role playing* merupakan teknik kelompok yang melibatkan berbagai peran dalam mengharapkan dari anggota-anggota untuk menunjuk ego tertentu. Melalui *role playing* ini, klien ditempatkan pada peran tertentu yang harus dia mainkan melalui permainan yang diciptakan ini dengan mengaharap mengubah perilakunya.<sup>18</sup>

### 2. Video Animasi Nussa dan Rara

Video animasi Nussa dan Rara merupakan karya cipta bangsa Indonesia dengan memberikan edukasi Islam dan penanaman akan nilai moral yang seharusnya didapatkan anak-anak sejak usia dini. Adapun karakter yang dimainkan yakni dua anak kecil, kakak beradik yang saling menyayangi.

Dikutip dari tulisan di akun resmi Nussa Official, [lahirnya animasi ini](#) dilatarbelakangi oleh kecemasan keluarga akan tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai-nilai Islami. Anak-anak sekarang yang sering sekali terpapar *gadget* juga kadang menonton hal-hal tak baik dan tidak layak untuk

---

<sup>18</sup> Y, Sartono, “peningkatan Tanggungjawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*”, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol. 16, No. 2, (Oktober, 2014), hal. 2.



usia mereka. Hadirnya Nussa dan Rara adalah sebagai contoh untuk si kecil dalam melakukan banyak hal baik.<sup>19</sup>

Video animasi berbentuk *web series* ini memiliki durasi yang singkat dan ber-episode. Video animasi Nussa dan Rara ditampilkan melalui media *YouTube* yang tayang setiap hari Jum'at. Salah satu episode yang menampilkan sebagai contoh penanaman nilai moral atau perilaku terpuji dengan berjudul "Makan jangan asal", video tersebut menceritakan tentang adab-adab saat makan sesuai sunah Rasulullah Saw. Misalnya, sebelum makan cuci tangan, baca Basmalah atau baca Doa makan, saat makan harus menggunakan tangan kanan, dan lain sebagainya, bentuk penyajian video diiringi dengan nyanyian yang mudah dihafal oleh semua kalangan khususnya anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, Nussa dan Rara merupakan serial video animasi anak yang berbasis Islam dengan memberikan edukasi yang di dalamnya terdapat nilai moral yang baik dan perilaku terpuji.

Maka dari itu, peneliti tertarik dengan menjadikan video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak-anak dari usia dini. Peneliti mengambil episode yang dijadikan sebagai intervensi konseling, episode tersebut yakni: 1) Nussa: makan jangan asal makan, 2) Nussa: sudah adzan jangan berisik, 3) Nussa: jangan bicara, 4) Nussa: tidur sendiri gak

---

<sup>19</sup> Ayu, <https://www.boombastis.com/animasi-nussa-dan-rara/191498>, diakses pada tanggal 30 September 2019, pukul 22.40.

takut, dan 5) Nussa: Viral – Kota Bersih Kita Kota Indonesia. Peneliti tertarik karena video animasi Nussa dan Rara adalah serial kartun yang banyak disukai oleh anak-anak dan dapat memberikan pengaruh bagi anak-anak sejak usia dini.

### 3. *Akhlakul Karimah*

Menurut Miqdad Yaljan, *akhlakul karimah* adalah setiap tingkah laku yang mulia, yang dilakukan oleh manusia dengan kemauan yang mulia dan untuk tujuan yang mulia pula. Maka dari itu manusia yang memiliki akhlak adalah seorang yang mulia dalam kehidupannya secara lahir dan batin, sesuai dengan dirinya sendiri dan juga sesuai dengan orang lain.<sup>20</sup>

Secara terminologi istilah akhlak juga dikemukakan Imam Al-Ghazali, yakni suatu sifat yang tertanam jiwa dari padanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan perbuatan.<sup>21</sup>

*Akhlakul Karimah* adalah suatu perilaku mulia yang tidak lahir begitu saja atau secara tiba-tiba, tetapi memerlukan proses panjang serta manifetasi seumur hidup melalui pembelajaran/pendidikan akhlak yang sistematis bersifat menyeluruh yang meliputi tiga dimensi kehidupan.<sup>22</sup> Islam menganjurkan setiap muslim

---

<sup>20</sup> Muhammad Abdurrahman, *Menjadi Seorang Muslim Berakhlak*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hal. 7.

<sup>21</sup> Nur Hidayat, *Akidah Akhlak*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), hal. 137.

<sup>22</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 209.

untuk berorientasi pada pembentukan dan pembinaan (*akhlakul karimah*). Akhlak seorang hamba bisa baik jika mengikuti jalannya (sunah) Rasulullah Saw., karena orang yang akhlaknya terbaik adalah beliau.<sup>23</sup> Allah Swt. berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ

يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

“*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.*”(Q.S. al- Ahzab 33: 21)<sup>24</sup>

Pada ayat di atas menjelaskan bahwa Rasulullah Saw. Merupakan *role modeling* untuk menggambarkan perilaku *akhlakul karimah*. Rasulullah Saw. Mempunyai misi untuk umat manusia dengan ajarannya, yaitu Islam, tidak lain dan tidak bukan untuk menyempurnakan akhlak manusia.<sup>25</sup>

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *akhlakul karimah* adalah suatu perilaku atau *behavior* baik yang mencerminkan karakter atau sifat seseorang sesuai dengan pelajaran Islam yang diterapkan dalam kehidupan.

---

<sup>23</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 256.

<sup>24</sup> al- Qur'an, al- Ahzab: 21.

<sup>25</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 257

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa indikator *akhlakul karimah* seorang anak usia dini dalam menampakkan perilaku yang baik dapat dipelajari melalui media video animasi Islam Nussa dan Rara di *YouTube*, dengan mencakup beberapa ruang lingkup, sebagai berikut:

- a. Akhlak ketika makan, yakni dengan membaca doa makan, menggunakan tangan kanan, makan dengan duduk.
- b. Akhlak ketika azan berkumandang yakni, diam ketika azan berkumandang dan membaca doa setelah azan berkumandang.
- c. Akhlak ketika tidur yakni, berdoa sebelum tidur.
- d. Akhlak terhadap lingkungan yakni, membuang sampah pada tempatnya.
- e. Akhlak ketika ke kamar mandi yakni, menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi, membaca doa masuk kamar mandi, keluar menggunakan kaki kanan dan membaca doa keluar kamar mandi.

Kelima indikator tersebut dipilih berdasarkan keadaan yang sering ditemui oleh konseli dan episode-episode dari video animasi “Nussa dan Rara” serta kemampuan peneliti sebagai konselor yang mendampingi konseli dalam meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* nya pada aspek verbal.

Dengan demikian penelitian ini berfokus pada meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* , yakni dengan ditekankan pada konseli untuk sering menampakkan perilaku-perilaku mulia melalui pembelajaran Islami dengan menggunakan media teknologi yakni video animasi Nussa dan Rara.

#### 4. Anak Usia Dini

Ada beragam pendapat tentang pengertian anak usia dini. menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.<sup>26</sup>

Setiap manusia mengalami perkembangan, dimulai dari perkembangan dalam rahim atau pra-natal sampai lanjut usia. Anak usia dini juga melalui beberapa tahap perkembangan diantaranya perkembangan perilaku, mental dan emosi, sosial, fisik dan kognitif dari umur 0-8 tahun.

Bowlby dengan teori *attachment* (kemelekatan) menyatakan, ada empat tahap perkembangan pada anak usia dini. Fase *pertama*, pada usia lahir hingga 3 bulan respons anak tidak terpilah. Pada fase ini anak lebih menyukai melihat wajah manusia dibanding melihat benda-benda. Fase *kedua*, anak usia 3-6 bulan disebut bayi yang selektif memberikan senyum. Hal ini terjadi karena bayi hanya tersenyum dengan orang-orang yang dikenalnya. Fase *ketiga*, anak usia 6 bulan- 3 tahun. Pada fase ini anak sering menunjukkan rasa cemas, misalnya, anak akan menangis jika ditinggal ibunya dan akan tersenyum jika melihat kembali ibunya. Fase *keempat*, anak berumur 3 tahun hingga akhir masa kanak-kanak. Pada fase ini anak- anak akan

---

<sup>26</sup> Mukti Amini, <http://repository.ut.ac.id/4707/1/PAUD4306-M1.pdf>, diakses pada tanggal, 2 oktober 2019, pukul 23.06

menunjukkan sisi bersahabatnya, anak akan berkonsentrasi pada kebutuhan untuk mempertahankan kedekatannya dengan orang tuanya atau orang terdekatnya.<sup>27</sup>

Pada fase anak usia dini, cenderung meniru dengan apa yang ditangkap oleh panca inderanya. Anak usia dini sudah mendapat pendidikan dari sejak pendidikan atau stimulus yang ditampakkan orang tua hingga pendidikan dari luar rumah.

Perilaku-perilaku yang ditampakkan adalah dari hasil apa yang dilihat dan apa yang didengar. Melihat fenomena yang terjadi dikalangan anak usia dini menunjukkan pendidikan moral atau etika tidak hanya didapatkan dari pengajaran dari orang tua atau guru akan tetapi, dari sebuah teknologi yang digandrungi anak-anak jaman sekarang.

Dalam penelitian ini, sasaran yang dijadikan subjek adalah anak-anak dari usia dini. karena anak sangat mudah dipengaruhi untuk mengubah perilaku atau kognitifnya.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Pada Bab pertama membahas tentang Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian (pendekatan dan jenis penelitian, sasaran dan lokasi penelitian, sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data), sistematika pembahasan.

---

<sup>27</sup> Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Depok: Prenadamedia, 2017), hal. 14-15

Pada Bab kedua membahas tentang Kajian Teoritik yang Menjelaskan tentang teknik *role playing* (pengertian, unsur-unsur pembelajaran *role playing*, langkah-langkah pelaksanaan teknik *role playing* ), video animasi Nussa dan Rara (pengertian video animasi, fungsi video animasi dalam bimbingan konseling dan latar belakang video animasi Nussa dan Rara), perilaku *akhlakul karimah* (pengertian *akhlakul karimah* , tujuan *akhlakul karimah* , dan ruang lingkup *akhlakul karimah* ), anak usia dini (hakikat anak usia dini, karakteristik perkembangan anak usia dini dan perkembangan moral anak usia dini), dan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah*.

Pada Bab ketiga membahas metode penelitian, bab ini akan menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, subjek penelitian, tahap-tahap penelitian, jenis dan sumber data teknik dan pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik validitasi data.

Pada Bab keempat membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan, meliputi gambaran umum subjek penelitian, penyajian data, dan pembahasan hasil penelitian (analisis data).

Pada Bab kelima membahas tentang penutup Bab ini terdiri dari kesimpulan secara keseluruhan dari pembahasan dan saran dan rekomendasi yang berhubungan dengan masalah skripsi ini dan keterbatasan penelitian.

## BAB II KAJIAN TEORITIK

### A. Kajian Teoritik

#### 1. Teknik Role Playing (Bermain Peran)

##### a. Pengertian *Role Playing* (Bermain Peran)

*Role playing* (bermain peran) merupakan suatu permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa atau peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup.<sup>28</sup> Menurut Joyce, “*role playing* merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu dan sosial. Melalui *role playing* peserta didik dapat secara bersama-sama mengemukakan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah” (Joyce, Weil, dan Calhoun, 2009).<sup>29</sup> Sedangkan menurut Syaiful, “*role playing* atau bermain peran merupakan suatu pengembangan dan penghayatan anak dengan cara penguasaan bahan pelajaran.”<sup>30</sup>

Teknik *role playing*, merupakan salah satu teknik konseling kelompok yang banyak digunakan oleh para ahli yang bekerja dibidang pelatihan. Dilihat dari pengertian konseling kelompok, merupakan

---

<sup>28</sup> Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Mitra Pelajar), hal. 4.15.

<sup>29</sup> Wirda Hanim, Aip Badrujaman, Elsyia Pratiwi, “*Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta*”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Desember, 2017, hal. 118.

<sup>30</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 237.



hubungan antara (beberapa) konselor dengan beberapa klien.<sup>31</sup>

Menurut Brown (1999), “*role playing* merupakan teknik konseling dimana anggota kelompok dapat mengekspresikan perasaannya, membuat anggota memahami bagian dari dirinya yang belum disadari dan dikenali, membuat anggota keluar dari konflik yang dialami, serta untuk mengembangkan spontanitas dan kreatifitas.” *Role playing* dapat melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, *problem solving*, kesadaran diri dan bekerja secara kooperatif dalam tim (Blatner dalam Cracium, 2010).<sup>32</sup>

Selain teknik *role playing* yang merupakan teknik simulasi dari hasil imajinatif peserta didik dengan secara dramatisasi, ada juga teknik sosiodrama yang juga memiliki kemiripan dari teknik *role playing*. Sosiodrama merupakan suatu tingkah laku mendramatisasi di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran (*role playing*) menekankan pada kenyataan dimana peserta didik diturut sertakan dalam memainkan peran di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.<sup>33</sup>

Beberapa penjelasan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* merupakan teknik yang dilakukan secara dramatisasi dengan

---

<sup>31</sup> Latipun, *Psikologi Konseling*, (Malang:UMM Press, 2015), hal. 128.

<sup>32</sup> Tara Mela Anjastuti, Syarifuddin Dahlan, Ratna Widiastuti, “*Penggunaan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial*”, hal.3.

<sup>33</sup> Winarno Surakhmad, *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1973), hal. 129.

mensimulasikan peran dari tokoh imajinatif, yang digunakan oleh para ahli bidang pelatihan untuk melatih peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilannya, mengeksplor perasaan dan memahami dirinya sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

b. Unsur-unsur Pembelajaran *Role Playing*

Adapun dalam kegiatan pembelajaran *role playing* ini menggunakan pendekatan SAVI, yaitu suatu pendekatan yang memunculkan konsep belajar dengan melakukan aktivitas belajar. Belajar yang dimaksud ialah berdasarkan aktivitas yakni aktif secara fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat alam proses belajar. Berikut unsur-unsur belajar model SAVI adalah sebagai berikut:

- 1) Somatis : Belajar dengan bergerak dan berbuat
- 2) Auditori : Belajar dengan berbicara dan mendengar
- 3) Visual : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan
- 4) Intelektual : Belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan<sup>34</sup>

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Teknik *Role Playing*

Adapun tahap-tahap teknik *role playing* yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga, 2009), hal. 129-130.

- a. *The Encounter* (Pertemuan)
- b. *The Stage* (Panggung)
- c. *Warm Up* (Pemanasan)
- d. *Selecting Roles* (memilih peran)
- d. *Action* (Tindakan)
- e. *Follow- Up*

Tahapan tersebut merupakan langkah-langkah penguasaan teknik *role playing* agar dapat memaksimalkan peran individu menjadi lebih efektif.

<sup>35</sup>

## 2. Video Animasi Nussa dan Rara

### a. Pengertian Video Animasi

Video animasi terdiri dari dua suku kata yakni video dan animasi. Video adalah karya seni masa kini atau *modern* yang merupakan suatu gabungan dari teknologi dan seni.<sup>36</sup> Kata video berasal dari bahasa latin *video-vidi-visum* yang artinya dapat melihat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa video adalah: 1) bagian gambar yang memancarkan pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup yang ditayangkan pada pesawat televisi.<sup>37</sup>

Berikut tabel menjelaskan jenis dan tujuan video:

---

<sup>35</sup> Uray Herlina, "*Teknik Role pLaying dalam Konseling Kelompok*", Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2 No.1, (Juni, 2015), hal. 98-99.

<sup>36</sup> Ensadi J Santoso, *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*, (Jakarta Selatan: PT TransMedia, 2013), hal. 89.

<sup>37</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2005), hal. 1261

**Tabel 1.1**  
**Jenis dan Tujuan Video**

No	Jenis video	Tujuan Video
1	Cerita	Video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
2	Dokumenter	Video yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
3	Berita	Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.
4	Pembelajaran	Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.

5	Presentasi	Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang. <sup>38</sup>
---	------------	--

Sedangkan pengertian animasi ialah berasal dari bahasa latin yakni *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. kemudian istilah tersebut diubah ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), *animation* yang diartikan membuat film kartun (*the making of cartoon*).<sup>39</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik-elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.<sup>40</sup> Sedangkan menurut pendapat lain mengatakan bahwa animasi (*animation*) merupakan pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara *stop motion* untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Mughnifar Ilham, <https://materibelajar.co.id/pengertian-video/>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2019 pukul 13:59.

<sup>39</sup> Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hal. 9.

<sup>40</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2005), hal. 53.

<sup>41</sup> Leli Achlina, Purnama Suwardi, *Kamus Pertelevisionian*, (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2011), hal. 8.

Adapun jenis-jenis animasi dalam kategori besar, yaitu:

1) Animasi Dua Dimensi

Animasi dua dimensi ini menggunakan kemampuan menggambar manual dan direkam kembali sehingga menghasilkan gambar bergerak. Tapi pembuata animasi dua dimensi ini hanya dapat menggunakan pentablet dan komputer walaupun masih mengguakan kemampuan untuk menggambar manual.

2) Animasi Tiga Dimensi

Pada teknik ini menggunakan komputer untuk membangun dunia maya tempat karakter dan benda-benda didalamnya dapat berinteraksi.

3) Animasi *Stop Motion*

Animasi *Stop Motion* merupakan jenis animasi yang menggunakan teknologi fotografi sehingga terlihat nyata karena objek yang difoto biasanya adalah objek nyata, dengan menggunakan teknik yang difoto sedikit demi sedikit dan digabungkan sehingga menimbulkan pergerakan, dengan kata lain jenis animasi ini adalah animasi yang pembuatannya sangat murah karena tidak membutuhkan manipulasi komputer yang banyak dibandingkan jenis animasi lainnya.

Berdasarkan media yang dipakai beberapa jenis animasi yaitu, animasi layar lebar, animasi web, animasi iklan, serial televisi, dan animasi game.<sup>42</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media gambar

---

<sup>42</sup> Partono Soenyoto, *Animasi 2D*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017), hal. 10.

yang dapat bergerak dan diproyeksikan dalam layar.

b. Fungsi Video Animasi dalam Bimbingan Konseling

Fungsi video animasi dalam bimbingan konseling ialah sebagai media pembelajaran. Video animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan, berupa gambar yang bergerak baik yang dilengkapi dengan audio ataupun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa dua dimensi atau tiga dimensi. Karakteristik animasi dapat menghibur dan interaktif untuk memiliki daya tarik visual, sehingga sangat memungkinkan animasi dijadikan sebagai sarana edukasi dalam bentuk media pembelajaran.

Menurut Furoidah (2009), penggunaan media animasi sebagai pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media animasi.<sup>43</sup>

c. Video Animasi Nussa dan Rara

Dunia perfilman Indonesia, khususnya dalam genre animasi memang cenderung berkembang dengan lambat. Tayangan-tayangan mendidik untuk anak-anak pun kian lama sulit untuk ditemukan. Tidak ingin kalah dengan serial animasi dari negeri tetangga, kini animasi Indonesia mulai melakukan

---

<sup>43</sup> Ignatius Rezha Atmojo, Made Wira Aditya, "Animasi Sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Bimbingan Konseling", jurnal Magenta, STMK Trisakti, Vol. 2 No. 01, (Januari, 2019), hal. 226.

gebrakan. Web series animasi Nussa dan Rara yang telah merilis episode/video pertamanya di *channel Youtube Nussa Official*, menjadi napas baru bagi dunia animasi Indonesia.

Video Animasi ini merupakan produksi dari rumah animasi *The Little Giantz* yang di gagas oleh Mario Irwinskyah dengan kolaborasi bersama 4 Stripe Production. Dari sisi pengisi suara, tokoh Nussa di-*dubbing* oleh Muzzaki Ramdhan dan karakter Rara diisi oleh Aysha Ocean Fajar. Muzakki Ramdhan adalah salah satu aktor cilik yang sudah pernah bermain di beberapa film Indonesia, salah satunya ialah film *The Returning* (2018), sedangkan Aysha Ocean adalah seorang gadis kecil berusia 4 tahun yang lahir di Dubai.

Karakter Nussa digambarkan sebagai seorang anak laki-laki yang berpakaian gamis lengkap dengan kopiah putihnya. Faktanya, karakter Nussa diciptakan sebagai tokoh penyandang disabilitas. Hal tersebut, tampak pada kaki kiri Nussa yang menggunakan sebuah kaki palsu.

Sedangkan untuk karakter Rara, digambarkan sebagai adik Nussa yang berusia 5 tahun dengan menggunakan gamis dan jilbab serta tampak sangat ceria. Nussa dan Rara seolah hadir sebagai jawaban dari keresahan para orang tua akan minimnya tayangan edukasi untuk anak-anak. Padatnya nilai-nilai keagamaan yang dibingkis dengan apiknya kualitas tayangan, tentunya membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya.

Besar harapan agar animasi karya anak bangsa ini dapat berkembang serta konsisten



menyajikan alur cerita yang mendidik untuk anak-anak Indonesia.<sup>44</sup>

### 3. Akhlakul Karimah

#### a. Pengertian Akhlakul Karimah

Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab (أخلاق) *akhlaq* dalam bentuk *jama'*, sedang mufradnya adalah (خلق) *khuluq*, berasal dari *fi'il madhi*, *khalaqa* yang dapat mempunyai arti bermacam-macam tergantung pada masdar yang digunakan. Ada beberapa kata Arab seakar dengan kata *al-khuluq* ini tapi, arti atau maknanya berbeda, Diantaranya adalah *al-khalq* artinya ciptaan.<sup>45</sup>

Akhlak (أخلاق) yang berasal dari bentuk *jama'* *khuluq* (خلق), ini mengandung arti “budi pekerti, tingkah laku, perangai dan tabiat” . Kata akhlak merupakan satu akar dengan kata خالق (pencipta), مخلوق (yang diciptakan) dan خلق (penciptaan). Di sini memberi makna bahwa antara kehendak Allah sebagai خالق dan perlakuan seorang مخلوق perlu adanya sebuah keterpaduan. Manusia harus menjalani hidup ini sebagaimana yang diinginkan oleh Allah (*khaliq*), segala perilaku, tindak tanduk, budi pekerti, tabiat manusia harus sesuai dengan apa yang disukai Allah. Jika tidak sesuai dengan keinginan Allah maka manusia itu dikatakan sebagai makhluk yang sombong, congkakan, dan melawan

---

<sup>44</sup> Nurfina Fitri Melina, “Nussa dan Rara: Gebrakan Animasi Indonesia, Siapa Sih di Belakngnya? <https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-Rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakngnya>, diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 pukul 14:55.

<sup>45</sup> Anwar Khoiri dkk, *Akhlak/Ta6sawuf*, (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005), hal. 5.

kehendak pencipta. Sebagaimana yang diketahui bahwa manusia adalah makhluk yang dhaif sekali di hadapan yang maha kuasa, oleh karena itu alangkah baiknya menjadi manusia yang taat dan patuh kepada segala ketentuan-Nya termasuk menjalankan akhlak sehari-hari dalam kehidupan ini.

Dalam *Lisan al- 'Arab*, makna akhlak adalah perilaku seseorang yang sudah menjadi kebiasaannya, dan kebiasaan atau tabiat tersebut selalu terjelma dalam perbuatannya secara lahir. Pada umumnya perbuatan atau sifat yang lahir tersebut akan memengaruhi batin seseorang.<sup>46</sup> Jadi, pemahaman akhlak adalah seseorang yang mengerti benar akan kebiasaan perilaku yang diamalkan dalam pergaulan sehari-hari semata-mata taat kepada Allah Swt. dan tunduk kepada-Nya. Oleh karena itu, seseorang yang sudah memahami akhlak, maka dalam bertingklaku akan timbul dari hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran, perasaan, bawaan, dan kebiasaan yang meyatui membentuk suatu kesatuan tindakan akhlak yang dihayati dalam kehidupan sehari-hari.

Akhlak dalam pengertian umum adalah sebuah sistem lengkap yang terdiri atas karakteristik-karakteristik akal atau tingkah laku yang membuat orang menjadi istimewa. Karakteristik tersebut membentuk kerangka psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda.

---

<sup>46</sup> Muhammad Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), hal. 6.

Ada empat hal yang harus ada jika seseorang ingin dikatakan berakhlak, yaitu:

- 1) Perbuatan yang baik atau buruk.
- 2) Kemampuan melakukan perbuatan.
- 3) Kesadaran akan sesuatu perbuatan.
- 4) Kondisi jiwa yang membuat kecenderungan melakukan sesuatu perbuatan.

Adapun secara terminologi akhlak adalah suatu keinginan di dalam jiwa yang akan dilakukan dengan perbuatan tanpa intervensi akal/pikiran. Sebagian ulama lain mengatakan akhlak adalah suatu yang tertanam di dalam jiwa seseorang dan sifat itu akan timbul ketika ia bertindak tanpa merasa sulit (timbul dengan mudah) karena sudah menjadi budaya sehari-hari. Sedangkan pengertian *al-Karimah* ialah kata yang digunakan untuk menunjukkan pada perbuatan dari akhlak yang terpuji yang ditampakkan didalam kehidupan sehari-hari.<sup>47</sup>

Ada beberapa definisi akhlak yang telah dikemukakan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) Menurut Imam Al- Ghazali dalam bukunya Veithzal Rivai Zainal mengatakan bahwa “Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.”
- 2) Menurut Ibnu Maskawih mengatakan bahwa Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong untuk melakukan perbuatan tanpa memikirkan dan mempertimbangkan. Atau, akhlak adalah suatu sikap yang digerakkan oleh jiwa yang menimbulkan tindakan dan perbuatan

---

<sup>47</sup> Abuddin Nata, *Akhlakul Karimah* , (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 119.

manusia baik terhadap Tuhan, sesama manusia, atau diri sendiri.

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam surat adz-Dzuriyat (51) ayat 56:<sup>48</sup>

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: “Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”<sup>49</sup>

Ayat di atas menegaskan bahwa Allah Swt. tidak menjadikan jin dan manusia melainkan untuk mengenal dan menyembah-Nya. pendapat ahli tafsir mengatakan bahwa maksud surat adz-Dzuriyat ayat 56 ialah Allah Swt. tidak menjadikan jin dan manusia kecuali tunduk kepada-Nya dan merendahkan diri. Oleh karena itu, setiap makhluk, baik jin atau manusia wajib tunduk pada peraturan Allah Swt. dan merendahkan diri terhadap kehendak-Nya. sudah selayaknya makhluk bersikap menerima dengan apa yang ditakdirkan, menerima segala sesuatu atas kehendak-Nya, dan mendapatkan rezeki yang telah ditentukan.<sup>50</sup>

Sebagaimana dalam sebuah hadis yang menjelaskan *akhlakul karimah*

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ كَثِيرٍ : حَدَّثَنَا سُفْيَانُ، عَنْ الْأَعْمَشِ، عَنْ أَبِي  
وَإِثْلٍ ، عَنْ مَسْرُوقٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍ وَ قَالَ : لَمْ يَكُنْ

<sup>48</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putri, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 10-14.

<sup>49</sup> al- Qur'an, asz-Dzuriyat: 56.

<sup>50</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putri, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 10-15.

النَّبِيُّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَاحِشًا وَلَا مُتَفَحِّشًا، وَكَانَ يَقُولُ  
 ((خَيْرُكُمْ أَحْسَنُكُمْ أَخْلَاقًا)) (رواه البخاري)

*Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Kasir, Telah menceritakan kepada kami Sufyan, Dari A'masy, dari Abi Wael, dari Masruk, dari Abdullah bin "Amr, ia berkata "Nabi Muhammad Saw. Bukanlah seseorang yang keji dan tidak pulamengejikan diri. Beliau bersabda," Sebaik-baik kalian adalah yang terbaik akhlaknya" (Diriwayatkan Bukhari Muslim)<sup>51</sup>*

Secara terminologi, para ahli memiliki perbedaan pendapat tapi, intinya sama, yaitu perilaku manusia. Pendapat-pendapat para ahli tersebut dihimpun sebagai berikut:

- 1) Abdul Hamid berpendapat akhlak adalah ilmu keutamaan yang harus dilakukan dengan cara mengikuti sehingga jiwanya terisi dengan kebaikan, dan tentang keburukan yang harus dihindari sehingga jiwanya kosong (bersih) dari segala bentuk keburukan.
- 2) Ibrahim Anis berpendapat bahwa akhlak adalah ilmu yang objeknya membahas nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatan manusia, dapat disifatkan dengan baik dan buruknya.
- 3) Ahmad Amin berpendapat bahwa akhlak adalah kebiasaan baik dan buruk. Misalnya, apabila kebiasaan memberi sesuatu yang baik, maka disebut *akhlakul karimah*, dan apabila perbuatan itu tidak baik maka disebut *akhlak madzmumah*.

---

<sup>51</sup> Muhammad Lukman as- Salafi, Al- Adab Al- Mufrad Jilid I (Syarah Adabul Mufrad Jilid I), (Jakarta Timur: Griya Ilmu, 2010), hal. 282.

- 4) Soegarda Poerbakawatja berpendapat bahwa akhlak adalah budi pekerti, watak, kesusilaan, dan kelakuan baik yang merupakan akibat dari sikap jiwa yang benar terhadap khaliknya dan terhadap sesama manusia.<sup>52</sup>

Akhlak terbagi menjadi dua yakni akhlak yang mulia (*al-akhlakul karima* atau *mahmudah*) dan akhlak yang buruk atau tercela (*al-akhlakul madzmumah*). *Akhlakul Karimah* merupakan segala tingkah laku yang terpuji (*mahmudah*) juga bisa dinamakan *fadhilah* (kelebihan). Karena<sup>53</sup> Sedangkan akhlak *madzmumah* merupakan akhlak yang dikendalikan oleh setan<sup>54</sup> yang memengaruhi hati kita untuk melakukan perbuatan tercela atau perbuatan buruk. Sedangkan akhlak *madzmumah* merupakan perangai yang tercermin dari tutur kata, tingkah laku, dan sikap yang tidak baik. Dalam arti *akhlakul madzmumah* akan menghasilkan pekerjaan buruk dan tingkah laku yang tidak baik.<sup>55</sup>

Dengan demikian, dari pengertian di atas dapat disimpulkan *akhlakul karimah* adalah suatu perilaku kebiasaan yang memberikan dampak baik terhadap sang khalik, sesama makhluk hidup dan terhadap dirinya sendiri.

---

<sup>52</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 10-14.

<sup>53</sup> M; Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif AlQuran*, (Jakarta: Amzah, 2007), hal. 38.

<sup>54</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 75.

<sup>55</sup> M; Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif AlQuran*, (Jakarta: Amzah, 2007), hal. 55.

b. Tujuan *Akhlakul Karimah*

Menurut Ali Abdul Halim Mahmud tujuan dari akhlak ialah mempersiapkan insan beriman dan saleh yang menjalani kehidupannya sesuai ajaran Islam, yakni dengan melaksanakan apa yang diperintahkan agama, meninggalkan apa yang diharamkan, menikmati hal-hal yang baik dan dibolehkan serta menjauhi segala sesuatu yang dilarang, keji, hina, buruk, tercela, dan munkar.<sup>56</sup>

Jadi, tujuan *akhlakul karimah* adalah mencapai kebahagiaan hidup umat manusia, baik di dunia maupun di akhirat. Jika seseorang dapat menjaga kualitas *mu'amalah mu'allah* (hubungan dengan Allah) dan *mu'amallah mu'annas* (hubungan dengan sesama manusia) maka akan memperoleh rida-Nya. orang yang mendapat rida Allah maka dapat memperoleh jaminan kebahagiaan hidup, baik duniawi maupun akhirat.

c. Ruang Lingkup *Akhlakul Karimah*

Pada pembahasan mengenai ruang lingkup akhlak, Kahar Masyhur menyebutkan bahwa ruang lingkup akhlak meliputi bagaimana seharusnya bersikap terhadap penciptaannya, terhadap sesama manusia seperti dirinya sendiri. Ahmad Azhar Basyir (1987) menyebutkan akhlak meliputi semua aspek kehidupan manusia sesuai dengan kedudukannya sebagai makhluk individu, makhluk sosia, makhluk penghuni yang memperoleh bahan kehidupan dari alam, dan makhluk ciptaan Allah Swt. dengan kata lain, akhlak meliputi akhlak pribadi, akhlak

---

<sup>56</sup> Ali Abdul Halim Mahmud, *Akhlak Mulia*, (Jakarta: Gema Insani, 2004), hal. 160.

keluargam akhlak sosial, akhlak politik, akhlak jabatan, akhlak terhadap Allah Swt., dan akhlak terhadap alam.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ruang lingkup akhlak adalah:<sup>57</sup>

1) Akhlak terhadap Allah Swt.

Berakhlak mulia terhadap Allah adalah berserah diri hanya kepada-Nya, bersabar, rida terhadap hukum-Nya baik dalam masalah syariat maupun takdir, dan tidak berkeluh kesah terhadap hukum syariat dan takdir-Nya. sebagai seorang hamba Allah yang sangat lemah dan tak berdaya, manusia diharuskan untuk mentaati dan patuh kepada Allah (*khalik*) yang Maha Perkasa.<sup>58</sup> Sebagaimana dalam surat al-Baqarah (2) ayat 165:

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَتَّخِذُ مِن دُونِ اللَّهِ أَندَادًا  
 يُحِبُّونَهُمْ كَحُبِّ اللَّهِ وَالَّذِينَ ءَامَنُوا أَشَدُّ حُبًّا لِلَّهِ  
 وَلَوْ يَرَى الَّذِينَ ظَلَمُوا إِذْ يَرُونَ الْعَذَابَ أَنَّ الْقُوَّةَ  
 لِلَّهِ جَمِيعًا وَأَنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعَذَابِ

Artinya: “Dan diantara manusia ada orang yang menyembah Tuhan selain Allah

<sup>57</sup> Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry, *Manajemen Akhlak*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2018), hal. 221.

<sup>58</sup> Muhammad Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), hal. 65.



*sebagai tandingan yang mereka cinta seperti mereka mencintai Allah. Adapun orang-orang yang beriman sangat besar cintanya kepada Allah. Sekiranya orang-orang yang berbuat zalim itu melihat, ketika mereka melihat azab (pada hari kiamat), bahwa kekuatan itu semuanya milik Allah sangat berat azab-Nya (niscaya mereka akan menyesal).*<sup>59</sup>

Titik tolak akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan yang patut disembah melainkan Allah Swt. Adapun perilaku yang dikerjakan adalah:

a) Bersyukur Kepada Allah Swt.

Manusia diciptakan untuk memuji dan bersyukur kepada Allah Swt. karena orang yang bersyukur akan mendapatkan kenikmatan, sedangkan orang yang ingkar akan mendapatkan siksaan.

b) Meyakini Kesempurnaan Allah Swt.

Meyakini bahwa kesempurnaan hanya dimiliki Allah Swt. setiap yang dilakukan adalah suatu yang baik dan terpuji.

c) Taat terhadap perintah-Nya

Tugas yang dijalankan oleh manusia di duniaini adalah semata-mata beribadah kepada Allah Swt. karena itu taat terhadap aturan\_nya merupakan bagian dari perbuatan baik.<sup>60</sup>

2) Akhlak Terhadap Rasulullah Saw.

Akhlak terhadap Rasulullah Swt. adalah sebagai *uswatun hasanah* yang bisa diteladani

---

<sup>59</sup>al- Qur'an, 2: 165.

<sup>60</sup> Quraish Shihab, *Wawasan al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 2000), hal. 261.

oleh seluruh manusia. Karena beliau telah mendapat kepercayaan oleh Allah sehingga diberi titel *al-amin*.

Akhlahk terhadap Rasulullah antara lain:

- a) Mencintai Rasulullah secara tulus dengan mengikuti sunahnya.
  - b) Menjadikan Rasulullah sebagai idola, suri teladan dalam hidup dan berkehidupan.
  - c) Menjalankan apa yang disuruhnya dan tidak melakukan apa yang dilarangnya.<sup>61</sup>
- 3) Akhlahk Terhadap Diri Sendiri

Untuk membekali kaum Muslim dengan akhlahk yang mulia terutama terhadap dirinya, di bawah ini akan dijelaskan beberapa bentuk akhlahk mulia terhadap diri sendiri dalam berbagai aspeknya. Di antara bentuk akhlahk mulia adalah dengan memelihara kesucian diri baik secara lahir maupun batin. Orang yang dapat memelihara dirinya dengan baik maka akan selalu berupaya untuk berpenampila sebaik-baiknya di hadapan Allah Swt., khususnya di hadapan manusia pada umumnya. Dengan memperhatikan bagaimana tingkah lakunya, baik dari penampilan fisiknya, dan dari pakaiannya. Pemeliharaan kesucian diri seseorang tidak hanya terbatas pada hal yang bersifat fisik (lahir) tetapi juga pemeliharaan nonfisik (batin). Yang pertama harus diperhatikan dalam hal pemeliharaan nonfisik ialah membekali akan dengan berbagai ilmu yang mendukungnya untuk dapat melakukan pendidikan, dimulai dari

---

<sup>61</sup> Muhammad Abdurrahman, *Akhlahk: Menjadi Seorang Muslim Berakhlahk Mulia*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), hal. 89.

lingkungan rumah tangganya kemudian melalui pendidikan formal hingga mendapatkan pengetahuan yang memadai untuk bekal hidupnya. Sebagaimana dalam surat al-Zumar (39): 9<sup>62</sup>

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ

الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ

يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو

الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

“(Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”<sup>63</sup>

Sedangkan dari penampilan fisiknya baik dan akalunya sudah dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan, maka berikutnya yang harus diperhatikan ialah bagaimana menghiasi jiwanya

<sup>62</sup> Nurhasan, “Pola Kerjasama Sekolah dan Keluarga dalam Pembinaan Akhlak (Studi Multi Kasus di MI Sunan Giri dan MI Al-Fattah Malang)”, Jurnal Al- Makrifat, Vol. 3 No. 1, (April, 2018), hal. 102.

<sup>63</sup> al- Qur’an, 39: 9.

dengan berbagai tingkah laku yang mencerminkan akhlak mulia. Dari sinilah seseorang dituntut untuk berakhlak mulia di hadapan Allah Swt., Rasulullah Saw., di hadapan orang tuanya, di tengah-tengah masyarakatnya, bahkan untuk dirinya sendiri.<sup>64</sup>

#### 4) Akhlak Terhadap Sesama Manusia

Banyak sekali rincian yang menjelaskan tentang perlakuan terhadap sesama. Petunjuk mengenai hal itu tidak hanya berbentuk larangan dalam melakukan hal-hal yang negatif seperti membunuh, menyakiti secara fisik, atau mengambil harta tanpa alasan yang benar, melainkan juga menyakiti dengan jalan menceritakan aib sesama.

Di sisi lain, manusia diberikan kedudukan yang sama karena Nabi Muhammad Saw. juga dinyatakan sebagai manusia seperti manusia lain, namun perbedaan Nabi Muhammad dengan manusia lain ialah beliau memperoleh wahyu Ilahi. atas dasar itu beliau memperoleh penghormatan melebihi manusia lainnya.<sup>65</sup>

Manusia adalah makhluk sosial yang kehidupannya tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara permanen. Kelahiran manusia di bumi ini dimungkinkan dari orang tuanya yang kemudian menjadi lingkungan pertamanya di dunia. Perkembangan manusia kemudian

---

<sup>64</sup> Nurhasan, *“Pola Kerjasama Sekolah dan Keluarga dalam Pembinaan Akhlak (Studi Multi Kasus di MI Sunan Giri dan MI Al-Fattah Malang)”*, Jurnal Al- Makrifat, Vol. 3 No. 1, (April, 2018), hal. 102.

<sup>65</sup> Firdaus, *“Membentuk Pribadi BerAkhlakul Karimah Secara Psikologis”*, Jurnal Al- Dzikra, Vol. XI No. 1 (Januari, 2017), hal. 64.

tergantung pada interaksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Pada akhirnya, manusia menempati posisi dan menjalankan tugas tertentu. Dalam hal ini, kewajiban manusia dengan orang lain harus dipenuhi untuk menciptakan kondisi yang harmonis dan dinamis yang menjamin kelangsungan hidup mereka. Hal ini dijelaskan dalam Al Qur'an surah Ali Imran ayat 112.

selalu memerintahkan manusia untuk memenuhi hak-hak pribadi mereka dan bersikap adil terhadap diri mereka sendiri, dalam memenuhi hak-hak pribadi mereka, mereka juga tidak boleh membahayakan hak-hak orang lain.<sup>66</sup>

##### 5) Akhlak Terhadap Lingkungan

Selama ini, masalah akhlak hanya sering terfokus terhadap hubungan antar manusia saja. Padahal, akhlak terhadap lingkungan juga sangat penting. Kita bisa lihat sekarang banyak sekali tingkah laku manusia yang tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, misalnya dengan menebang hutan, mengubah area hutan menjadi area pemukiman, sehingga akan berdampak pada pemanasan global karena hutan yang bisa digunakan untuk mengolah kadar karbondioksida di alam ini sudah mulai tiada.<sup>67</sup>

Adapun yang dimaksud lingkungan di sini adalah segala sesuatu yang berada disekitar manusia, baik binatang, tumbuh-tumbuhan

---

<sup>66</sup> <https://www.kumpulanmakalah.com/2017/09/pengertian-akhlak-dan-ruang-lingkupnya.html>, diakses pada tanggal 5 November 2019 pukul 1: 32.

<sup>67</sup> Nur Hidayat, *Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*, (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal. 180.

maupun benda-benda tak bernyawa. Akhlak terhadap lingkungan adalah tugas kekhalifahannya manusia di bumi yang mengandung arti pengayoman, pemeliharaan serta pembimbing agar setiap makhluk mencapai tujuan pencintaannya.<sup>68</sup>

#### 4. Anak Usia Dini

##### a. Hakikat Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini menurut Hibana S. Rahman yaitu “anak yang berada pada masa usia 0- 8 tahun”.<sup>69</sup> Sedangkan berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0- 6 Tahun”. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, maksudnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>70</sup>

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa yang

---

<sup>68</sup> Quraish Shihab, *Wawasan al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 2000), hal. 270.

<sup>69</sup> Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI, Press, tt) hal. 5.

<sup>70</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 87-88.

peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan pada setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak yang belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat bersamaan, ingin menang sendiri, dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian sangat dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi pada semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis.<sup>71</sup>

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa kanak-kanak yang memiliki potensi dan berkembang secara cepat. Perkembangan yang dimiliki anak usia dini meliputi pada aspek fisik, kognitif, emosi, dan psikisnya.

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Yusuf Syamsu (2001: 15), perkembangan adalah suatu perubahan –perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2004: 84), perkembangan merujuk kepada perubahan yang

---

<sup>71</sup> Idad, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 110.

progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsinya, misal kekuatan dan koordinasi. Dengan demikian dapat mengartikan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu.<sup>72</sup>

Tahap perkembangan dapat diartikan sebagai babak rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu.<sup>73</sup> Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial-emosional, moral, dan kogniti satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah tersebut berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah lainnya. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain. Sebagai contoh, keterampilan intelektual akan mempengaruhi keterampilan bahasa anak, begitu juga sebaliknya keterampilan bahasa dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak. hal ini membuktikan bahwa implikasi dari fenomena ini adalah para penduduk sebaiknya menggunakan jalinan keterkaitan dalam cara-cara yang dapat membantu anak berkembang secara optimal.<sup>74</sup>

### c. Perkembangan Moral Anak Usia Dini

---

<sup>72</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*, (Jakarta: KENCANA, 2011), hal. 19-20.

<sup>73</sup> Sulistyono Dwi Cahyaningsih, *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Trans Info Media, 2011), hal. 32.

<sup>74</sup> Dadan Suryana, *Modul Hakikat Anak Usia Dini*, hal. 1.10.



Kata “moral” berasal dari bahasa latin “*mos*” bentuk jamak dari *mores* yang berarti kebiasaan, adat. Kata “*mos*” (*mores*) dalam bahasa latin memiliki persamaan arti dengan *etos* dalam bahasa yunani. Dari kata *mos* timbul kata *mores* dan *moral* yang merupakan kata sifat yang semula berbunyi *moralis*.<sup>75</sup> Jadi, *Moral* merupakan adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai-nilai atau tatacara kehidupan.<sup>76</sup>

Dalam mewujudkan kehidupan moral bagi anak usia dini perlu memperhatikan strategi perjuangan secara struktural dan kultural secara bersama-sama. Strategi struktural dalam arti politis, perbaikan struktural yang merupakan sarana yang paling efektif melalui kurikulum pendidikan anak usia dini.<sup>77</sup>

Menanamkan nilai-nilai moral pada anak sejak dini adalah hal yang sangat penting, karena ini akan menjadi sebuah pondasi yang kokoh dan dinilai sangat penting akan keberadaannya. Apabila nilai-nilai moral sudah tertanam dalam jiwa dan diri anak sejak dini, maka hal ini merupakan awal yang baik bagi pendidikan anak selanjutnya. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi pendidikan moral anak usia dini yaitu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan keluarga. Keharmonisan keluarga menjadi salah satu hal yang berpengaruh dalam menanamkan moral pada anak. Ketika

---

<sup>75</sup> Imam Sukardi dkk, *Pilar Islam Bagi Pluralisme Modern*, (Solo: Tiga Serangkai, 2003), hal. 80.

<sup>76</sup> Elfi Mu'awwanah, Rifa Hidayah, *Bimbingan Konseling Islam di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012). hal. 15.

<sup>77</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: KENCANA, 2016), hal. 51.

semua anggota keluarga memperlihatkan perilaku yang positif, maka sudah dipastikan hal yang sama akan dilakukan dan dicontoh oleh anak. Begitupun sebaliknya apabila keluarga selalu memperlihatkan perilaku seperti berbohong, melakukan, kekerasan, bertengkar, dan sebagainya maka akan sulit menumbuhkan dan membiasakan perilaku yang baik pada anak.<sup>78</sup>

Nilai-nilai moral dalam agama Islam disebut dengan Akhlak. "Akhlak adalah perbuatan manusia dari dalam jiwanya yang menimbulkan perbuatan-perbuatan tanpa adanya pertimbangan yang mendalam."<sup>79</sup>

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran nilai-nilai moral pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangannya, karena ketika beranjak dewasa perilaku-perilaku yang ditimbulkan adalah suatu pembelajaran dari masa kanak-kanaknya.

## **5. Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara untuk Meningkatkan *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini**

Menurut Nana Sudjana, "teknik *role playing* (bermain peran) merupakan bentuk permainan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa yang telah terjadi atau akan terjadi".<sup>80</sup> Bermain peran termasuk

---

<sup>78</sup> Kosasih, & Fithry Rahmaniah. Perilaku Moral Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Jisi UMJ*, Vol. 1 No. 1, (2013), Hlm. 1.

<sup>79</sup> Ainur rofiq, Dawan. *Pendidikan Multikultural*. (Yogyakarta: Mitra Fajar Indonesia, 2006), Hlm. 55.

<sup>80</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), hal. 64.

salah satu jenis bermain aktif yang dapat diartikan sebagai pemberian atribut terhadap suatu benda, situasi dan anak dapat memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata juga dapat diamati dan biasanya melibatkan pada penggunaan bahasa.<sup>81</sup>

Jenis permainan ini dapat bersifat produktif atau reproduktif yang bentuknya sering disebut “kreatif”. Dalam permainan peran produktif, anak-anak dapat menggunakan situasi, tindakan, dan bicara dari suatu kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Begitu pula sebaliknya, dalam permainan peran reproduktif, anak-anak berusaha mereproduksi suatu situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya, atau media massa dalam permainannya.<sup>82</sup>

Pada penelitian ini kegiatan bermain peran yang digunakan bersifat reproduktif, yakni dengan melakukan pengulangan dari apa yang dilihat atau dialami pada anak dan dilakukan sendirian. Pada umumnya kegiatan bermain peran yang dilakukan sangat disukai oleh anak usia dini (3-6 tahun) dan dalam kegiatan ini anak melakukan impersonalisasi (melakukan peniruan) terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, yakni dari tokoh yang ia lihat pada sebuah video animasi yang berjudul “Nussa dan Rara”.

Pada video animasi Nussa dan Rara menayangkan kebiasaan atau aktivitas sehari-hari yang dilakukan berdasarkan ajaran-ajaran Islam dengan cara penyampaian dari karakter yang mudah dipahami oleh

---

<sup>81</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hal. 57.

<sup>82</sup> Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), hal. 194.

penonton. Dapat dikatakan, penyampaian mengenai ajaran Islam pada video Nussa dan Rara dapat dilakukan dengan metode ceramah, dimana Nussa mengajarkan atau memberi nasehat pada adiknya Rara mengenai kebiasaan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, dan Rara sebagai adik Nussa senantiasa mendengarkan dengan antusias tentang apa yang dikatakan sang kakak. Sebaliknya, Rara juga mengingatkan Nussa, apabila sang kakak melupakan sesuatu dalam melakukan kebiasaan atau aktivitas sehari-hari. Misalnya, membaca Basmalah sebelum bepergian sehingga dalam hal ini, baik Nussa dan Rara juga mengajarkan untuk saling mengingatkan satu sama lain tentang hal baik yang diajarkan oleh Islam.<sup>83</sup> Kartun ini memiliki pesan moral dan nilai edukasi yang tinggi di setiap episodenya. Nussa dan Rara adalah kakak beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan. Selain itu dalam setiap episodenya, terdapat berbagai kandungan ajaran agama Islam.<sup>84</sup> Video animasi Nussa dan Rara, mencerminkan perilaku-perilaku baik atau akhlak yang baik yang dilakukan oleh anak-anak dari usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa upaya membentuk perilaku anak usia dini dapat menggunakan media pembelajaran seperti media video animasi Nussa dan Rara. Dengan menggunakan metode role playing yang merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong

---

<sup>83</sup> Airani Demillah, "Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD", *Jurnal Interaksi*, Vol. 3 No. 2, (Juli, 2019), hal. 115-116.

<sup>84</sup> Nur Luthfiana Hardian, <https://www.brilio.net/film/7-fakta-kartun-islam-nussa-dan-rara-yang-jarang-diketahui-orang-190318p.html>, diakses pada tanggal 10 November 2019 pukul 7.05.

dalam metode simulasi. Menurut Ali metode simulasi merupakan suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.<sup>85</sup>

*Akhlakul Karimah* yang dimaksud adalah suatu bentuk usaha sungguh-sungguh dalam rangka membentuk perilaku terpuji anak, dengan menggunakan saran pendidikan dan pembinaan yang terprogram dengan baik dan dilaksanakan dengan sungguh dan konsisten.<sup>86</sup> *Akhlakul Karimah* dalam dimensi ini ialah suatu membentuk perilaku yang ditampakkan termasuk perilaku verbal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *akhlakul karimah* dalam dimensi ini dapat dimodifikasi (ditingkatkan) dengan cara memodifikasi aktivitas kognitif dan behavior subjek penelitian.

Sebagaimana yang telah disebutkan, bahwa subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang umumnya berusia 3 Tahun ke atas dan sudah mulai dimasukkan ke taman kanak-kanak, maka teknik yang dipilih dalam penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini harus disesuaikan.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan kata lain ketika anak diajak bermain maka terjadilah proses belajar yang ditangkap dari panca indera anak. melalui teknik *role playing* dengan mensimulasikan setiap peran dalam video animasi Nussa dan Rara, anak akan merasa bahwa dirinya sedang bermain tapi, juga terjadi proses pembelajaran di dalamnya tetap ada.

---

<sup>85</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran*, hal. 199.

<sup>86</sup> Deswita, *Akhlak Tasawuf*, (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2010), hal. 92.

Adapun tujuan dari teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara ialah untuk meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa video animasi Nussa dan Rara hadir karena melihat kecemasan orang tua akan hal tontonan anak yang kurang mendidik dalam hal kebaikan dan kurangnya nilai-nilai Islam, maka video animasi Nussa dan Rara menampilkan penanaman nilai-nilai agama dan perilaku-perilaku yang terpuji (*akhlakul karimah*).

Dengan demikian, *akhlakul karimah* anak usia dini dapat dimodifikasi (ditingkatkan) dengan menggunakan pendekatan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara dengan memilih teknik-teknik yang sesuai dengan usia perkembangan, yakni usia bermain. Maka teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. *The Encounter* (Pertemuan)

Langkah awal teknik *role playing* ini bertujuan untuk mengenali situasi dan memahami subjek, begitupun sebaliknya. Dalam pertemuan awal peneliti melakukan pendekatan dengan mengajak bermain dan berbicara bersama dengan subjek.

b. *The Stage* (Panggung)

*The stage* atau panggung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ruangan yang dijadikan tempat melakukan simulasi dengan menggunakan alat-alat bantu sederhana yakni, sebuah laptop.

c. *Warm Up* (Pemanasan)

Langkah selanjutnya *warm up* atau pemanasan. *Warm up* dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau

memperkenalkan kepada subjek mengenai video animasi Nussa dan Rarra. Selain itu, peneliti memperlihatkan atau memberikan waktu untuk menonton video animasi tersebut.

d. *Selecting Roles* (memilih peran)

Setelah melakukan *warm up* (pemanasan) dengan memperlihatkan video animasi Nussa dan Rarra, peneliti memilih subjek untuk mengambil peran dalam video animasi tersebut.

e. *Action* (Tindakan)

Langkah ini adalah paling penting dalam teknik *role playing* karena subjek akan melakukan simulasi dengan mengikuti tiap adegan dalam video animasi Nussa dan Rarra.

f. *Follow-Up*

Langkah terakhir ini subjek atau konseli memberitahu peneliti atau konselor tentang hasil atau kemajuan latihannya.<sup>87</sup>

## B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Rosyidah Nur Zulfah, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas Tahun Pelajar 2015/2016* (Universitas Negeri Semarang).

a. Persamaan

Penelitian milik Rosyidah Nur Zulfah memiliki persamaan dengan milik peneliti yakni penerapan teknik *role playing*. Tujuan dari

---

<sup>87</sup> Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 360

menerapkan teknik ini untuk meningkatkan sesuai dengan yang ditelitinya.

b. Perbedaan

Pada penelitian tersebut, meski sama-sama menggunakan teknik *role playing* akan tetapi subjek, tujuan dan metode penelitiannya berbeda. Subjek yang diteliti oleh Rosyidah ialah siswa kelas V, lalu tujuan dari penelitiannya ialah untuk meningkatkan minat belajar matematika dan metode penelitian yang digunakan ialah *pre-experiment*, Sedangkan milik peneliti mengambil subjek dari anak usia dini yakni berusia 3-4 Tahun dari salah satu TK di Surabaya, Tujuan dari peneliti untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* dan metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif dengan penggunaan skala pengukuran atau disebut skala likert.

Implementasi teknik *role playing* milik Rosyidah juga berbeda dengan milik peneliti. Rosyidah menggunakan bimbingan kelompok yang dilakukan melalui empat tahap yakni, tahap orientasi, tahap pertentangan-pertentangan dalam kelompok, tahap produktivitas dan tahap pengakhiran sedangkan, peneliti menggunakan beberapa tahap seperti *the encounter* (pertemuan), *warm-up* (pemanasan), *the stage* (panggung) dan *action* (tindakan).

2. Yulia Safitri, *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas Xi SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017* (Universitas Lampung).

a. Persamaan:

Penelitian milik Yulia Safitri dengan milik peneliti memiliki persamaan yakni menggunakan



teknik *role playing* untuk meningkatkan tujuan yang dipilih oleh para peneliti.

b. Perbedaan:

Perbedaan penelitian milik Yulia Safitri dengan milik peneliti berada pada subjek, tujuan, implementasi dan metode penelitian. Subjek yang diambil oleh Yulia Safitri ialah siswa kelas XI SMA, tujuan dari penelitian untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dan metode yang digunakannya ialah *experiment* dengan desain *one group pretest – posttest*. Sedangkan peneliti mengambil subjek dari anak usia dini dari salah satu TK di Surabaya, Tujuan dari peneliti untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* dan metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif.

Penelitian Yulia Safitri menggunakan *role playing* dengan melakukan tawar menawar suatu peran kepada konseli, interpretasi dinamika konseli tentang perannya dan peran orang lain, dan konseli harus mengetahui isi naskahnya. Sedangkan milik peneliti menerapkan dengan melalui media video animasi. Subjek melihat video tersebut sebagai modeling dan tahap selanjutnya memerankan atau mensimulasikan peran yang akan ditentukan oleh konseli.

3. Abdullah Mujib, *Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya* (Universitas UIN Sunan Ampel Surabaya).

a. Persamaan:

Penelitian milik Abdullah Mujib memiliki kesamaan dengan penelitian ini yakni, menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku

*akhlakul karimah* . Selain itu, persamaan lainnya terdapat pada metode penelitian yang digunakan yakni, kualitatif.

b. Perbedaan:

Meskipun teknik dan metode penelitian sama, fokus yang digunakan berbeda. Abdullah Mujib berfokus pada metode pembelajaran Akidah Akhlak dan juga fokus pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada video animasi genre Islami dan pendekatan metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif *purposive sampling*. Selain itu, subjek penelitiannya juga berbeda, Abdullah Mujib meneliti anak siswa SMA sedangkan penelitian ini mengambil subjek anak usia dini yakni, pendidikan TK.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan fenomena masalah yang telah ditentukan, maka jenis penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pendekatan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan salah satu teknik *nonprobability sampling* atau *non random* dengan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dan menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga permasalahan penelitian diharapkan dapat terjawab.<sup>88</sup> Selain itu teknik *non random* merupakan cara pengambilan sampel yang tidak semua anggota populasi diberi kesempatan untuk dipilih menjadi sampel karena pengambilan populasi digunakan dari masalah yang diangkat.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menggunakan pendekatan *purposive sampling* dengan teknik *non random*, karena mempertimbangkan faktor-faktor tertentu yang sesuai dengan judul penelitian ini. Faktor-faktor yang dimaksud ialah ciri khusus subjek yang telah ditentukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Beragama Islam
2. Gemar Menonton Youtube atau televisi
3. Anak yang masih berusia dini (3-6 Tahun)

Dari ciri khusus yang telah ditentukan peneliti, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini ialah anak-anak dari Taman Kanak-kanak Sekar Melati sebanyak 5 orang anak dari 21 orang anak. Peneliti mengambil sampel

---

<sup>88</sup>Anwar

Hidayat,

<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>, diakses pada tanggal 29 September 2019, pukul 22:48 WIB

sebanyak 5 orang anak karena dari 21 anak hanya ada 5 anak yang masuk dalam kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Selain itu, peneliti dalam hal ini memfokuskan pada sebuah fenomena yang marak di zaman milenial ini yakni kegemaran menonton video atau film animasi di gadget pada anak-anak yang masih berusia dini. Dengan demikian peneliti mengkaji secara mendalam pengaruh menonton video animasi pada perilakunya.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sekar Melati, Jl. Jemur Sari Utara V No. 36. Taman Kanak-Kanak Sekar Melati merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang bangunannya tidak terlalu besar dan jumlah murid atau anak yang sedang menimba ilmu di sana tidak terlalu banyak. Lokasi tempat penelitian dengan tempat tinggal peneliti tidaklah jauh, hanya berjarak 140m.

Peneliti menetapkan lokasi ini sebagai tempat penelitian karena di TK tersebut belum pernah dijadikan tempat penelitian sehingga peneliti mendapatkan perizinan dari pengurus TK tersebut.

## **C. Jenis dan Sumber Data**

### **1. Jenis data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil dokumentasi, observasi terhadap subjek dan lingkungannya. Data tersebut dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Jika dilihat dari jenisnya, maka dapat kita bedakan data kualitatif sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data berupa teks hasil wawancara yang diperoleh oleh dari informan yang disedang dijadikan sampel penelitiannya<sup>89</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, maka data pertama yang dijadikan sebagai informan di lapangan yakni konseli yang sekaligus menjadi subjek penelitian. Data ini didapat langsung dari subjek penelitian yang berbentuk deskriptif tentang latar belakang masalah dan perilaku yang ditampakkan serta kuesioner (angket) yang diberikan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah tersedia sehingga kita hanya mencari dan mengumpulkan.<sup>90</sup> Dalam penelitian ini, data sekunder yang didapatkan peneliti ialah data berupa dokumen resmi/arsip dari TK Sekar Melati.

## 2. Sumber Data

Sumber data adalah asal mula data yang diperoleh dari penelitian. Adapun sumber data dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah penelitian yang diperoleh dari sumber yang berkaitan atau bersangkutan dengan subjek. Data ini diperoleh dari wawancara maupun observasi secara langsung dari subjek. Selain itu, melihat subjek yang diteliti adalah anak-anak yang masih berusia 5-6 Tahun maka data

---

<sup>89</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 209.

<sup>90</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 122.

yang diperoleh ialah dari *significant other* (orang tua dan guru-guru subjek).

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data pendukung, yakni *significant other* baik dari keluarga maupun guru-guru.

## D. Tahap-tahap Penelitian

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Pra lapangan

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Proses pertama dalam merancang penelitian ini ialah melihat fenomena yang sedang marak dilakukan oleh anak usia dini, yakni senang bermain dengan gadget. Pengaruh gadget pada perkembangan anak akan berdampak perilaku yang ditampakkan dalam kesehariannya.

Tidak sedikit anak-anak dari usia dini lebih gemar bermain dengan gadgetnya dibanding bermain dengan teman sebayanya atau bermain dengan kedua orang tuanya.

Perilaku-perilaku yang ditampakkan juga hasil dari meniru apa yang dilihat dari media gadget tersebut. Maka dari itu, peneliti mengangkat masalah ini untuk dijadikan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini, dengan menentukan karakteristik subjek yang diambil diantaranya, anak-anak dari usia dini (3-6 tahun), gemar bermain gadget, suka menonton televisi atau menonton *YouTube*, dan beragama Islam.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Setelah menemukan gambaran tentang rumusan masalah yang akan diteliti, peneliti pun menetapkan lapangan penelitian, yakni di TK Sekar Melati Surabaya. Lapangan penelitian ini dipilih karena sesuai dengan sasaran penelitian (anak usia dini/ kanak-kanak).

c. Mengurus Perizinan

Lapangan yang dipilih adalah sebuah taman kanak-kanak jenjang pendidikan anak usia dini, oleh karena itu peneliti meminta izin kepada salah satu pengurus sekaligus guru di TK Sekar Melati dan orang tua anak. Karena penelitian ini mengambil metode *purposive sampling* maka peneliti hanya mengambil beberapa anak yang dijadikan subjek penelitian.

d. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi lapangan dan latar belakang masalah penelitian maka peneliti membutuhkan informan yang terkait dari sasaran penelitian. Informan dalam penelitian kali ini adalah 5 orang anak dari usia 4-6 tahun, guru TK dan orang tua anak.

e. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Sebelum penelitian dimulai, peneliti menyiapkan beberapa perlengkapan yang akan digunakan selama proses penelitian, seperti laptop untuk menjadi alat media menonton video animasi “Nussa dan Rara”, alat tulis untuk mencatat hal-hal penting selama proses wawancara di tempat observasi dan angket untuk subjek.

f. Persoalan Etika Penelitian

Etika dalam penelitian adalah suatu yang penting dan harus diperhatikan ketika akan memulai penelitian. Hal ini dapat mempengaruhi proses lancarnya suatu penelitian ke depan. Berdasarkan etika penelitian, maka hal yang dilakukan peneliti adalah dengan pertama-tama menyampaikan maksud kedatangan peneliti pada pengurus/ guru di TK Sekar Melati Surabaya, serta menanyakan jadwal kegiatan apa saja yang ada di TK tersebut sehingga proses penelitian bisa dilaksanakan tanpa mengganggu kegiatan wajibnya.

## 2. Tahap Lapangan

a. Memahami Latar Belakang Penelitian dan Menyiapkan Diri

Pada tahap ini, peneliti memahami situasi dan kondisi penelitian. Situasi dan kondisi dari TK Sekar Melati hampir sama pada TK Umumnya, yakni TK tersebut memiliki banyak permainan yang bisa dimainkan dan disenangi oleh anak-anak seperti, seluncuran, ayunan, dan lain sebagainya. Di samping hal itu, peneliti juga harus mempersiapkan dirinya untuk tampil di depan anak-anak, orang tua dan guru.

Selama penelitian, peneliti akan berpenampilan rapi dan interaktif mengingat tempat tersebut adalah taman kanak-kanak maka, peneliti juga harus ikut bermain dengan subjek sebagai bentuk kedekatan dengan peneliti.

b. Memasuki Lapangan

Tahap memasuki lapangan dimanfaatkan oleh peneliti dengan membangun kedekatan dan *trust* (kepercayaan) kepada subjek serta *significant other*



penelitian. Peneliti melakukan wawancara kepada subjek dengan menyesuaikan bahasa yang mudah dipahami oleh kalangan anak-anak. Selain itu, cara membangun *trust* (kepercayaan) kepada konseli dan *significant other* yakni dengan membantu guru TK dalam hal pembelajaran anak-anak dan mengajak anak-anak bermain bersama. Adapun jadwal penelitian di TK Sekar Melati ialah Hari Selasa, Rabu dan Jumat.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan suatu data yang sesuai dengan tujuan, pengumpulan data hendaknya menggunakan teknik yang lazim. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Metode pengumpulan data kualitatif yang sering digunakan adalah observasi. Menurut Cartwright mendefinisikan bahwa observasi merupakan suatu proses melihat, mengamati dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu.<sup>91</sup> Observasi digunakan untuk pengumpulan data, *cross-check*, dan validitas data. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk meneliti subjek yang menjadi sasarannya, dengan melihat keadaan dan menggali data.

Jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipan. Observasi partisipan merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian pengamatan dan pengindraan dimana peneliti atau observer benar-benar

---

<sup>91</sup> Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal. 132.

dalam keseharian subjek atau pelaku yang diteliti, keberadaan peneliti dapat terlibat secara aktif maupun tidak aktif.<sup>92</sup>

Berdasarkan penjelasan jenis observasi di atas, adapun observasi partisipan yang dilakukan peneliti atau observer, yakni dengan ikut serta secara langsung dan terlibat dalam kegiatan sehari-hari konseli ketika berada di TK Sekar Melati. Selain itu, peneliti atau observer mengamati situasi secara langsung terhadap perilaku *akhlakul karimah* subjek yang tampak untuk dijadikan sebagai sumber data.

## 2. Wawancara

Wawancara atau interviu merupakan percakapan secara langsung untuk mengumpulkan data dengan maksud tertentu.<sup>93</sup> Pengumpulan data dengan teknik ini dapat digunakan untuk memperoleh data yang bersifat *real* atau fakta.

Dalam metode ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan sumber data primer dan sumber data sekunder yakni, wawancara dengan subjek, guru-guru dan orang tua subjek.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur yakni, wawancara yang dilakukan secara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Dengan demikian peneliti hanya mengajak sumber data untuk berbincang santai mengenai keadaan perilaku *akhlakul karimah* konseli.

---

<sup>92</sup> Albi Anggita, Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 117.

<sup>93</sup> Haris Hardiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal. 116.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang dilakukan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan harian, buku, transkrip, surat kabar, majalah, agenda, dan lain sebagainya.<sup>94</sup>

Berdasarkan pengertian di atas maka, peneliti menggunakan jenis dokumen berupa catatan harian untuk mencatat hasil wawancara dengan *significant other*, foto untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek dan dokumen resmi/ arsip dinamis dari TK Sekar Melati. Selain itu, dokumentasi yang digunakan bertujuan untuk membandingkan atau mengukur tingkat respon konseli dari awal proses konseling hingga akhir proses.

## F. Teknik Validitasi Data

Salah satu syarat bagi analisis data adalah dengan memiliki data yang valid dan reliabel. Untuk itu, upaya validasi data dengan menggunakan penelitian kualitatif. Reliabelitas dan validitas data dilakukan dengan melihat dari objektivitas dan keabsahan data penelitian. Agar penelitian ini berhasil dalam uji validitas data dari hasil penelitian kualitatif maka, strategi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan dengan melakukan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.<sup>95</sup>

Dalam menggali data peneliti melakukan pendekatan dengan mengikutsertakan diri dalam

---

<sup>94</sup> Suharsimi Ariskunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2002), hal. 200.

<sup>95</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R and D*, hal. 270.

kegiatan-kegiatan konseli seperti belajar dan bermain bersama.

## 2. Triangulasi

Triangulasi adalah penggunaan dua atau lebih sumber untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang suatu fenomena yang akan diteliti.<sup>96</sup>

Berdasarkan pengertian triangulasi di atas maka, peneliti menggabungkan hasil data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dokumentasi serta kuesioner (angket) yang diberikan untuk konseli untuk melakukan perbandingan dan pengecekan data dalam upaya meminimalisir data yang tidak valid.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan suatu penyelidikan dengan menelaah suatu hal pokok untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat. Analisis data merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian karena dengan analisis peneliti dapat mempertanggungjawabkan keabsahan datanya.

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif, di mana peneliti menganalisis seluruh proses yang telah dilaksanakan, lalu peneliti akan membandingkan kondisi subjek sebelum dan sesudah menerapkan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara.

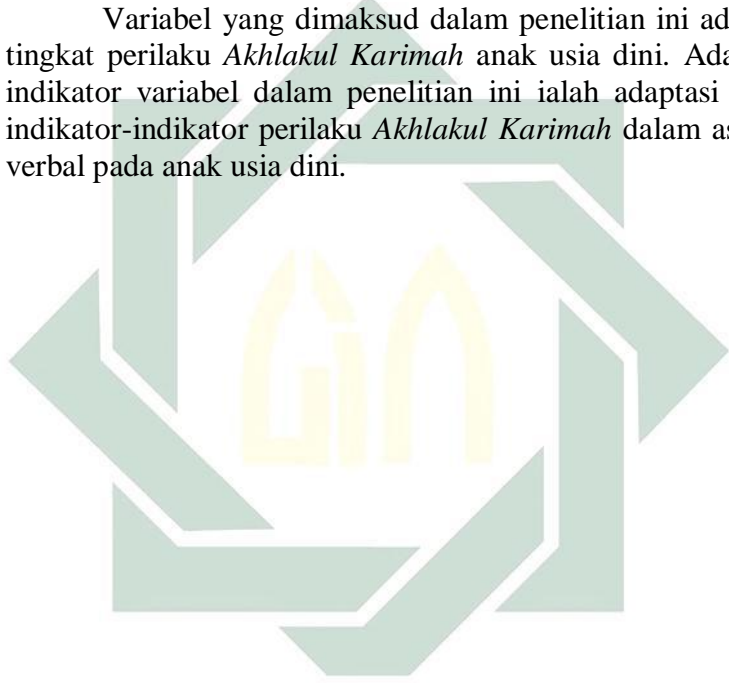
Dalam membandingkan perbedaan kondisis subjek sebelum dan sesudah penerapan teknik *role playing*, selain observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti menggunakan alat bantu berupa skala pengukuran, yaitu skala likert. Skala likert merupakan cara untuk mengukur

---

<sup>96</sup> Haris Hardiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hal. 201.

suatu sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian.<sup>97</sup> Pengukuran skala likert diimplementasikan dari hasil kuesioner (angket) yang diberikan oleh peneliti ke subjek.

Variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat perilaku *Akhlakul Karimah* anak usia dini. Adapun indikator variabel dalam penelitian ini ialah adaptasi dari indikator-indikator perilaku *Akhlakul Karimah* dalam aspek verbal pada anak usia dini.



---

<sup>97</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R and D*, Hal. 98

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Subjek Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Latar Belakang Taman Kanak-kanak Sekar Melati**

Taman Kanak-kanak Sekar Melati merupakan lembaga yang dikelola oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Taman Kanak-kanak Sekar Melati telah berganti nama untuk ketiga kalinya dan berganti tiga kali yayasan. yang pertama mempunyai nama Taman Kanak-kanak Wisma Surya, di bawah yayasan ibu-ibu Wisma Surya yang didirikan pada Tahun 1978. Lalu pada Tahun 1992 berganti nama menjadi Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ranting yang telah diambil alih oleh para Ibu-ibu dari yayasan Dharma Wanita Ranting Dinas Kecamatan Wonocolo.

Pada waktu Taman Kanak-kanak Wisma Surya dan Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ranting lokasi yang ditetapkan berada pada satu atap dengan SDN Jemurwonosari 1. Tapi, setelah adanya peraturan baru bahwa Taman Kanak-kanak tidak boleh satu atap dengan Sekolah Dasar (SD) Negeri, maka Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ranting pindah lokasi pada Tahun 2012. Ketika Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pindah lokasi, yayasan Dharma Wanita Ranting sudah tidak aktif dalam kegiatan.

Pada tanggal 27 November 2014, mendapat surat keputusan dari pemerintah kota Surabaya Dinas Pendidikan Cabang Dinas Kecamatan Wonocolo sebagai Taman Kanak-kanak yang resmi berdiri di Surabaya dan dalam daftar PAUD Diknas Surabaya dan peresmian Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ranting berganti nama menjadi Taman Kanak-kanak

Sekar Melati. Sesuai dengan surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Surabaya dengan Nomor 421.1/10114/436.6.4/2014. lokasi Taman Kanak-kanak Sekar Melati berada di Jalan Jemursari Utara V, No. 36, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Taman Kanak-kanak Sekar Melati hanya memiliki 1 kelas untuk TK A dan 1 kelas untuk TK B.<sup>98</sup>

b. Letak Geografis Taman Kanak-kanak Sekar Melati

Penelitian yang bertemakan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *Akhlakul Karimah* ini, mengambil objek penelitian di salah satu Taman Kanak-kanak yang berada di Surabaya. Taman Kanak-kanak tersebut ialah Taman Kanak-kanak Sekar Melati yang secara geografis terletak di Jalan Jemursari Utara V No. 36, RT. 04 RW. IX, Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya.

Lokasi Taman Kanak-kanak Sekar Melati sangat strategis, yakni berada di belakang atau bagian Barat terdapat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan sebelah Utara terdapat Rumah Sakit Islam Jemursari Surabaya.<sup>99</sup>

Berikut peta lokasi taman kanak-kanak Sekar Melati:

---

<sup>98</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 2.

<sup>99</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 4.

### Gambar 4.1

#### Lokasi Taman Kanak-kanak Sekar Melati



#### c. Visi, Misi, dan Tujuan

##### 1) Visi

Terwujudnya pendidikan yang bermutu dan berkualitas dengan mendepankan pendidikan pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri anak secara optimal sehingga siap melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar.

##### 2) Misi

- a) Mengembangkan pendidikan pembentukan karakter sehingga nantinya akan lahir sebagai generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.
- b) Mengenali potensi diri anak dan mewujudkan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- c) Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menumbuh kembangkan potensi diri, sportivitas, dan kreativitas peserta didik.



- d) Mengembangkan pendidikan yang berwawasan global dan kreatif yang berbasis Ilmu Pengetahuan dan teknologi.
- e) Menghasilkan lulusan yang unggul dan berdaya saing tinggi.<sup>100</sup>

### 3) Tujuan

Adapun tujuan lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak Sekar Melati ialah sebagai berikut:

- a) TK didirikan sebagai wadah pendidikan yang mengedepankan pendidikan berkarakter bangsa dan sangat peduli mengembangkan potensi diri anak secara optimal.
- b) Ikut mewujudkan tujuan pendidikan Nasional yaitu dengan mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.
- c) Menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang memadai dengan harapan dapat memfasilitasi upaya mengembangkan potensi diri anak.
- d) Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler yang digunakan sebagai wadah pengembangan minat dan bakat peserta didik.<sup>101</sup>

### d. Program Pendidikan

Program pendidikan Taman Kanak-kanak Sekar Melati meliputi pengajaran pengembangan nilai agama dan moral, pengembangan fisik motorik,

---

<sup>100</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 15

<sup>101</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 17

pengembangan bahasa, pengembangan sosial-emosional, dan pengembangan seni.<sup>102</sup>

e. Struktur Kepengurusan Lembaga

Lembaga Taman Kanak-kanak Sekar Melati diselenggarakan oleh yayasan Sekar Melati yang diketuai oleh Sunoko dan dikelola oleh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Adapun struktur kepengurusan lembaga Taman Kanak-kanak Sekar Melati ialah sebagai berikut:

**Gambar 4.2**  
**Susunan Kepengurusan**  
**Taman Kanak-kanak Sekar Melati**



Pada gambar 4.2 mengenai struktur kepengurusan Taman Kanak-kanak Sekar Melati

<sup>102</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 30

terlihat bahwa ketua yayasan membawahi langsung kepala TK dan begitu pula dengan kepala TK juga membawahi tenaga pendidik dan kependidikan.<sup>103</sup>

f. Kegiatan Unggulan Lembaga

Adapun Taman Kanak-kanak Sekar Melati memiliki kegiatan unggulan sebagai berikut:

1) Melatih Kepemimpinan

Dalam hal ini setiap hari sebelum masuk ruang kelas, satu per satu anak secara bergantian tiap hari menjadi pemimpin di depan kelas untuk menyiapkan teman-temannya memasuki ruang kelas. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memotivasi anak menjadi pemimpin yang tegas, jujur, dan adil.

2) *Inspiring Story*

*Inspiring Story* merupakan kegiatan menonton film-film animasi inspiratif sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan ini bisa disebut dengan bioskop mini NaSa. Pada saat film ditayangkan anak-anak akan merekam apa yang dilihat dan mulai berimajinasi dan pada akhir pemutaran guru akan mengajak refleksi mengenai film tersebut

3) Seni Tari

Kegiatan ini mengajarkan kesenian yang ada di TK Juwita, dalam hal ini anak-anak diajarkan tari kreasi baru, melatih kepekaan anak terhadap musik serta menyelaraskan antara irama musik dan gerakan tari.

4) Komputer Interaktif

---

<sup>103</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati, hal. 27

Kegiatan ini merupakan pembelajaran ekstrakurikuler dengan menggunakan CD Interaktif yang diproduksi oleh akal interaktif sesuai dengan kelompok usia tertentu. Pada pembelajaran ini anak dilatih untuk mengkolaborasi antara penglihatan dan gerakan tangan.<sup>104</sup>

## 2. Deskripsi Konselor

### a. Identitas Konselor

Konselor dalam penelitian ini merupakan seorang mahasiswi aktif UIN Sunan Ampel Surabaya Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Adapun identitas konselor adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**Identitas Konselor**

Nama	Nur Ulfa Alfiah
NIM	B53216060
Tempat, Lahir	Tanggal Makassar, 9 Februari 1998
Alamat Asal	Jalan Tinumbu Lr. 165 C No. 4
Domisili	Jalan Jemur Wonosari Gang Buntu No. 6 RT/RW 4/9

---

<sup>104</sup> Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati

Riwayat Pendidikan	a) SD Negeri Kalukuang III b) MTs. DDI Galesong Baru Makassar c) MA An-Nahdlah Layang Makassar
Nama Orang Tua	a) Ayah : Muh. Galih b) Ibu : Nur Asyiah

### b. Pengalaman Konselor

Pengalaman merupakan bekal hidup dan pelajaran yang akan diamalkan kembali oleh konselor. Dalam hal ini dengan mendalami ilmu konseling Islam merupakan suatu pengalaman berharga bagi konselor agar kelak dapat membantu orang lain. Selain itu, konselor memiliki pengalaman lainnya yakni menjadi fasilitator teknik *role playing* di Taman Kanak-kanak Sekar Melati dan pernah melakukan konseling di Lembaga Perlindungan Anak Jatim.<sup>105</sup>

## 3. Deskripsi Konseli

### a. Identitas Konseli

#### 1) Konseli 1

##### (a) Data Konseli

**Tabel 4.2**  
**Identitas Konseli I**

Nama	NF (Nama Samaran)
Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 13 Juni 2014

<sup>105</sup> Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di Lembaga Perlindungan Anak Jawa Timur (LPA Jatim), pada Bulan Agustus-Oktober 2019.

Nama Ayah	DA (Nama Samaran)
Nama Ibu	SS (Nama Samaran)
Alamat Tinggal	Jalan Jemursari Gang Buntu No. 14

(b) Latar Belakang Keluarga

Konseli I merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara. Ia memiliki dua orang kakak laki-laki dan yang paling tua masih berada di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Konseli I tinggal bersama Ayah, Ibu, dan saudara-saudaranya. Rumahnya tidak jauh dari Taman Kanak-kanak Sekar Melati.

Ayah konseli I bekerja sebagai supir *grab bike* dan ibunya bekerja sebagai *security* rumah sakit di salah satu rumah sakit Surabaya. Ayahnya bekerja dari pagi hingga malam, begitu juga ibunya. Ketika orang tua konseli I bekerja konseli I dan kakak-kakaknya diasuh oleh tantenya, yang rumahnya tidak jauh dari rumah konseli I.

Walaupun Ayah Ibu konseli I sama-sama bekerja tapi, mereka selalu menghadiri acara atau kegiatan sekolah anaknya, seperti kegiatan lomba antar TK dan pertemuan-pertemuan orang tua anak.<sup>106</sup>

(c) Latar Belakang Pendidikan

Konseli I menempuh pendidikan taman kanak-kanak di sekar melati kelas B atau

---

<sup>106</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SS, Ibu kandung NF, tanggal 18 November 2019

tingkatan B. Selain dari TK tersebut, konseli I tidak menerima pendidikan formal lainnya akan tetapi pendidikannya tetap dipantau oleh Ibunya, setiap malam Ibu konseli I mengajarkan atau mengulang kembali dari pelajaran yang didapatkan dari TK Sekar Melati.

(d) Latar Belakang Keagamaan

Konseli I hanya mendapatkan pelajaran agama dari sekolah dan dari rumah. Ketika di sekolah tiap hari Jumat konseli I mendapatkan tugas menghafal bacaan doa hari-hari, seperti doa sebelum dan sesudah makan. Selain itu juga menghafal surat-surat pendek, seperti surat an-Nas, dan lain sebagainya.

Ketika di rumah konseli I mendapatkan pelajaran agama dari Ibunya seperti belajar mengaji dan lain sebagainya, dan juga belajar dari serial televisi seperti dalam film kartun Upin dan Ipin.<sup>107</sup>

2) Konseli II

(a) Data Konseli

**Tabel 4.3**  
**Identitas Konseli II**

Nama	RWD (Nama Samaran)
Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 17 Mei 2014
Nama Ayah	RA (Nama Samaran)

---

<sup>107</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SS, Ibu kandung NF, tanggal 18 November 2019

Nama Ibu	EF (Nama Samaran)
Alamat Tinggal	Jalan Jemursari Gang Buntu 14

(b) Latar Belakang Keluarga

Konseli II merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ia memiliki seorang kakak perempuan yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar. Ayah konseli II bekerja sebagai supir *grab bike* dan Ibunya bekerja sebagai pedagang yang menjual berbagai jenis jajanan seperti jus buah dan gorengan. Konseli II tinggal bersama Ayah, Ibu, Kakak dan juga Neneknya (Ibu kandung dari Ibu konseli II). Nenek konseli II ikut membantu Ibu konseli II berdagang.

(c) Latar Belakang Pendidikan

Konseli II menempuh pendidikan taman kanak-kanak di sekar melati kelas B atau tingkatan B. ketika pulang sekolah konseli II tidak langsung balik ke rumahnya tapi, mengikuti les yang diadakan di TK Sekar Melati. Jumlah murid yang ikut les tersebut hanya ada enam anak dan salah satunya ialah konseli II.

Konseli II merupakan salah satu anak yang rajin di TK Sekar Melati. Dia tidak pernah meninggalkan tugas-tugas yang diberikan dari sekolah tersebut, juga anak yang aktif di kelas karena dia selalu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Dari hasil wawancara, ketika pulang sekolah konseli II tidak langsung bermain



bersama teman-temannya di luar rumah akan tetapi, dia mengerjakan tugas sekolahnya terlebih dahulu. Setelah tugas-tugasnya selesai konseli II memilih untuk tidur siang dibanding ikut bermain bersama teman-teman lainnya.<sup>108</sup>

(d) Latar Belakang Keagamaan

Selain dari sekolah sebagai tempat menimba ilmu, konseli II juga mendapatkan pendampingan keagamaan lainnya yakni di TPA Baitul Ummah, Jl. Jemur Wonosari. Di TPA Baitul Ummah konseli II melakukan kegiatan yang mengandung unsur keagamaan, seperti kegiatan mengaji bersama, menghafal surat-surat pendek, serta kegiatan keagamaan lainnya.<sup>109</sup>

3) Konseli III

(a) Data Konseli

**Tabel 4.4**  
**Identitas Konseli III**

Nama	APD (nama samaran)
Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 11 Juni 2015
Nama Ayah	SW (nama samaran)
Nama Ibu	DPNS (nama samaran)

<sup>108</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu WF, Ibu kandung RWD, tanggal 18 November 2019

<sup>109</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu WF, Ibu kandung RWD, tanggal 18 November 2019

Alamat Tinggal	Jalan Jemursari Gang Gang Lebar No.173
----------------	---

(b) Latar Belakang Keluarga

Konseli III merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ia memiliki seorang kakak perempuan yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar. Ayah konseli III bekerja sebagai satpam kompleks atau perumahan dan Ibu konseli III bekerja sebagai ibu rumah tangga yang mengurus dua anak perempuannya dan suaminya. Orang tua konseli III selalu menghadiri acara atau kegiatan sekolah anaknya, seperti kegiatan lomba antar TK dan pertemuan-pertemuan orang tua anak.

(c) Latar Belakang Pendidikan

Konseli III menempuh pendidikan usia dini di Taman Kanak-Kanak Sekar Melati kelas A atau tingkatan A, konseli III tidak menerima pendidikan formal dari akademik lainnya ataupun tidak mendapatkan pelajaran tambahan di luar sekolah kecuali di rumahnya yang diajarkan langsung oleh orang tuanya.

(d) Latar Belakang Keagamaan

Selain dari sekolah sebagai tempat menimba ilmu, konseli III juga mendapatkan pendampingan keagamaan lainnya yakni di TPA al-Jihad. Di masjid al-Jihad konseli III melakukan kegiatan yang mengandung unsur keagamaan, seperti kegiatan mengaji bersama,

menghafal surat-surat pendek, serta kegiatan keagamaan lainnya. Selain tempat menimba ilmu agama di TPA al- Jihad konseli III juga mendapatkan ajaran-ajaran agama dari orang tuanya.<sup>110</sup>

#### 4) Konseli IV

##### (a) Data Konseli

**Tabel 4.5**  
**Identitas Konseli IV**

Nama	ACR (nama samaran)
Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 10 Januari 2014
Nama Ayah	IM (nama samaran)
Nama Ibu	NY (nama samaran)
Alamat Tinggal	Jalan Jemursari Gang Buntu No. 15

##### (b) Latar Belakang Keluarga

Konseli IV merupakan anak tunggal dari persalinan ibu kandungnya NY dan ayah kandungnya yaitu IM. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada pihak sekolah TK Sekar Melati bahwa ibu dari konseli IV adalah istri kedua dari pernikahan ayah kandungnya yaitu IM. Ayah kandung konseli IV belum bercerai dengan istri pertamanya jadi, ayah kandung konseli IV mempunyai dua istri

---

<sup>110</sup> Wawancara Ibu DPNS, Ibu kandung APD, tanggal 19 November 2019

sekaligus. Meskipun demikian keluarga konseli IV terlihat harmonis dan ayah konseli IV sangat menyayangi anaknya (konseli IV).

Ayah konseli IV bekerja sebagai wiraswasta dan ibu konseli IV bekerja sebagai pedagang dan jasa *laundry*. Konseli IV tinggal bersama ayah dan ibunya.

(c) Latar Belakang Pendidikan

Latar belakang pendidikan konseli IV kini tercatat sebagai seorang murid di Taman Kanak-Kanak Sekar Melati kelas A atau tingkatan A. konseli IV tidak menerima pendidikan formal dari akademik lainnya ataupun tidak mendapatkan pelajaran tambahan di luar sekolah kecuali di rumahnya yang diajarkan langsung oleh orang tuanya.

(d) Latar Belakang Keagamaan

Konseli IV hanya mendapatkan wawasan keagamaan dari sekolah tempat ia menimba ilmu. Selebihnya, konseli IV tidak mendapatkan pendidikan keagamaan lain selain dari sekolah tersebut.<sup>111</sup>

5) Konseli V

(a) Data Konseli

**Tabel 4.6**  
**Identitas Konseli V**

Nama	SKR (nama samaran)
------	--------------------

---

<sup>111</sup>Hasil Wawancara dengan Nunuk Fauziyah, Guru TK Sekar Melati, 13 November 2019

Tempat, Tanggal Lahir	Surabaya, 10 Juli 2014
Nama Ayah	BM (nama samaran)
Nama Ibu	DW (nama samaran)
Alamat Tinggal	Jalan Jemursari Timur V/ Blok JD No. 18

(b) Latar Belakang Keluarga

Konseli V merupakan anak tunggal dari persalinan ibu kandungnya DW dan ayah kandungnya yaitu BM, kini telah bercerai dan tidak tinggal bersama lagi dengan SKR dan Ibu DW.

Berdasarkan hasil wawancara, setelah Ibu konseli bercerai dengan mantan suaminya ia tinggal bersama Neneknya (Ibu kandung dari Ibu DW). Ibu konseli V bekerja untuk membiayai anaknya (konseli V) dan dirinya serta ibu kandungnya (nenek konseli V). Ibu DW bekerja sebagai wiraswasta dan guru les privat.

Konseli V dididik untuk menjadi anak yang mandiri. Di saat ibu-ibu yang lain memberikan perhatian kepada anaknya dengan selalu mendampingi anaknya ketika mengikuti kegiatan perlombaan di luar sekolah, berberda dengan Ibu DW yang tidak selalu mendampingi anaknya ketika mengikuti perlombaan atau kegiatan sekolah lainnya karena Ibu DW ingin membiasakan anaknya untuk mandiri dan tidak selalu bergantung pada orang tuanya. Meskipun Ibu DW melakukan demikian akan tetapi, dia

tidak melepas anaknya atau melantarkannya begitu saja. Bentuk perhatian Ibu DW kepada anaknya memang berbeda dengan ibu-ibu lainnya di TK Sekar Melati.

Walaupun Ibu DW mengajarkan anaknya untuk mandiri akan tetapi Ibu DW tidak melepas tanggung jawabnya sebagai Ibu rumah tangga. Ibu DW selalu menyiapkan bekal makanan konseli V untuk dibawa ke sekolah dan selalu menyisipkan uang saku kepada konseli V.

Berbeda dengan Nenek konseli V, yang sangat memanjakan cucunya. Ketika Ibu konseli V pergi bekerja konseli V diasuh dengan neneknya dan neneknya sangat menuruti keinginan konseli V.

Konseli V rentan terkena penyakit seperti demam dan batuk. Konseli V memiliki larangan-larangan dari Ibunya seperti larangan meminum es sembarangan dan jajanan yang manis, agar tidak membahayakan konseli V.

### (c) Latar Belakang Pendidikan

Latar belakang pendidikan konseli V kini tercatat sebagai seorang murid di Taman Kanak-Kanak Sekar Melati kelas A atau tingkatan A. konseli V tidak menerima pendidikan formal dari akademik lainnya ataupun tidak mendapatkan pelajaran tambahan di luar sekolah kecuali di rumahnya yang diajarkan langsung oleh ibunya.

Meskipun konseli V berada di kelas A akan tetapi kemampuannya dalam hal belajar hampir sama dengan kelas B yang lebih atas satu tingkat dari kelas A. kemampuan yang dimaksud

ialah konseli V mampu dalam hal berhitung dan membaca, yang tidak semua teman-teman setaranya bisa melakukan demikian.

(d) Latar Belakang Keagamaan

Konseli V hanya mendapatkan wawasan keagamaan dari sekolah dan dari rumahnya yang diajarkan langsung oleh Ibu kandungnya. Selain itu konseli V belajar mengenali huruf-huruf hijaiyah dari buku dan dari media audio visual yang berbentuk mainan.<sup>112</sup>

## B. Penyajian Data

Pada pembahasan kali ini, peneliti akan menjelaskan tentang proses penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dia dan juga akan menjelaskan hasil penerapan teknik tersebut. Berikut adalah penyajian data tentang proses pelaksanaan dan hasil akhir dari proses konseling menggunakan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini:

### 1. Deskripsi Proses Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rarra untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini

#### a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah identifikasi masalah untuk mengumpulkan data dan menemukan sampel/subjek penelitian yang sesuai kriteria yang mengalami krisis perilaku *akhlakul*

---

<sup>112</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu DW, Ibu kandung SKR, tanggal 19 November 2019

*karimah* . Dalam melakukan identifikasi, peneliti melakukan pendekatan (*approach*) dengan menciptakan hubungan yang baik (*building trust and rapport*) dengan para murid dari TK Sekar Melati. Mulai dari pemberian salam peneliti kepada murid dari TK Sekar Melati, perkenalan hangat, penjelasan maksud dan tujuan peneliti, mengajak murid menonton bersama video animasi Nussa dan Rara, dan peneliti memilih murid untuk dijadikan sampel atau konseli.

Penggalian data dilakukan melalui observasi secara langsung oleh peneliti. Peneliti memilih 5 murid dari 21 murid dari TK Sekar Melati berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Dari hasil observasi, ketika peneliti memutar video animasi Nussa dan Rara melalui laptop pribadinya, hanya ada 5 murid yang menonton dengan serius dan beberapa di antaranya menyukai video animasi tersebut. Selain itu, peneliti memperkuat dalam mengambil sampel dengan mewawancarai kepala sekolah TK Sekar Melati mengenai 5 murid yang akan dijadikan sebagai konseli. Adapun kriteria pengambilan subjek ialah anak yang beragama Islam dan suka menonton *youtube* atau televisi. Dengan demikian peneliti dapat mengidentifikasi lebih dalam masalah yang nampak dengan berdasarkan perilaku *akhlakul karimah* .

Pada pertemuan selanjutnya peneliti kembali ke TK Sekar Melati untuk melakukan tindakan pengamatan yakni, memperhatikan masalah-masalah perilaku *akhlakul karimah* yang kurang dibiasakan oleh 5 subjek/ konseli. Dari pengamatan tersebut peneliti menemukan bahwa kelima subjek tidak mempraktikkan *akhlakul karimah* dalam kegiatan sehari-hari, salah satunya ialah mereka tidak membaca



doa sebelum makan, makan menggunakan tangan kiri, makan dengan berdiri, membuang sampah sembarangan. Selain pengamatan yang telah dilakukan, peneliti melakukan wawancara dan memberikan kuesioner/ angket kepada subjek, dari hasil wawancara dan angket tersebut ditemukan beberapa informasi yaitu, subjek tidak mengetahui tentang *akhlakul karimah* ketika masuk dan keluar kamar mandi, ketika mendengarkan azan dan ketika hendak tidur.

a. Diagnosis

Setelah melakukan identifikasi masalah konseli, langkah selanjutnya ialah diagnosis. Langkah diagnosis yang dilakukan ialah dengan merumuskan masalah yang dialami konseli sehingga konselor dapat menyimpulkan hakikat masalah yang dialami konseli beserta latar belakang atau penyebab terjadinya masalah. Pada tahap ini, peneliti menilik data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara serta kuesioner/angket terkait keadaan konseli, kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut berupa gambaran masalah yang dialami konseli.

Adapun gambaran masalah yang ditampakkan konseli ialah ketika makan konseli tidak membaca basmalah/ doa, terkadang konseli makan menggunakan tangan kiri, makan sambil berdiri dan tidak memperhatikan lingkungan atau suka membuang sampah sembarangan. Hasil dari kuesioner juga membuktikan bahwa konseli kurang membiasakan melakukan perilaku *akhlakul karimah* seperti mempraktikkan *akhlakul karimah* ketika makan, *akhlakul karimah* ketika tidur, *akhlakul karimah* ketika masuk kamar mandi, *akhlakul karimah* ketika

ketika mendengar azan berkumandang, dan *akhlakul karimah* terhadap lingkungan.

b. Prognosis

Langkah selanjutnya setelah menetapkan diagnosis ialah prognosis. Pronosis merupakan suatu tindakan bantuan yang akan diberikan oleh konseli yang telah ditetapkan oleh konselor. Berdasarkan diagnosis di atas, konselor membandingkan antara masalah konseli dengan teori untuk mengetahui jenis bantuan yang dibutuhkan oleh konseli, dan memutuskan *treatment* atau langkah yang digunakan dalam proses konseling.

Adapun jenis bantuan yang diberikan kepada konseli ialah teknik *role playing* yang berfokus untuk membantu individu dalam melakukan perubahan, baik secara tingkah laku maupun pemikirannya dalam menanamkan perilaku yang baik pada diri konseli yang berada pada anak usia dini dengan tujuan meningkatkan *akhlakul karimah*. Langkah-langkah *role playing* yang dilakukan ialah sebagai berikut:

a. *The Encounter* (Pertemuan)

Langkah awal teknik *role playing* ini bertujuan untuk mengenali situasi dan memahami subjek, begitupun sebaliknya. Dalam pertemuan awal peneliti melakukan pendekatan dengan mengajak bermain dan berbicara bersama dengan subjek.

b. *The Stage* (Panggung)

*The stage* atau panggung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ruangan yang dijadikan tempat melakukan simulasi dengan menggunakan alat-alat bantu sederhana yakni, sebuah laptop.

c. *Warm Up* (Pemanasan)

Langkah selanjutnya *warm up* atau pemanasan. *Warm up* dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau memperkenalkan kepada subjek mengenai video animasi Nussa dan Rara. Selain itu, peneliti memperlihatkan atau memberikan waktu untuk menonton video animasi tersebut.

d. *Selecting Roles* (memilih peran)

Setelah melakukan *warm up* (pemanasan) dengan memperlihatkan video animasi Nussa dan Rara, peneliti memilih subjek untuk mengambil peran dalam video animasi tersebut.

e. *Action* (Tindakan)

Langkah ini adalah paling penting dalam teknik *role playing* karena subjek akan melakukan simulasi dengan mengikuti tiap adegan dalam video animasi Nussa dan Rara.

f. *Follow- Up*

Langkah terakhir ini subjek atau konseli memberitahu peneliti atau konselor tentang hasil atau kemajuan latihannya.<sup>113</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengimplementasikan teknik *role playing* dengan melakukan dua kali pertemuan untuk memenuhi langkah-langkah di atas. Hari pertama perkenalan video dan menonton serta peneliti atau konselor memberikan penjelasan mengenai video tersebut, lalu hari selanjutnya simulasi dengan bermain peran dari

---

<sup>113</sup> Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 360

setiap subjek yang ditentukan oleh peneliti. Dalam video animasi Nussa dan Rara ada beberapa episode yang diangkat untuk dijadikan bahan *role playing*. episode yang diangkat ialah Nussa: makan jangan asal, Nussa: tidur sendiri gak takut, Nussa: jangan bicara, Nussa: viral- kota bersih, dan Nussa: sudah adzan jangan berisik. Episode-episode yang diangkat oleh peneliti berdasarkan masalah yang ditampakkan oleh konseli.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan *role playing* dalam meningkatkan *akhlakul karimah* anak usia dini Taman Kanak-kanak, maka konselor membuat skala pengukuran yang diadaptasi dari bagian indikator *akhlakul karimah* yang menunjukkan perilaku atau adab-adab Islam dalam kegiatan sehari-hari, sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Alat Pengukur Keberhasilan**

No	Indikator	S1	S2	K	TP
1	Saya Membaca Doa Makan Sebelum Makan				
2	Saya Menggunakan Tangan Kanan Ketika Makan				
3	Saya Duduk Ketika Makan				
4	Saya Diam Ketika Azan Berkumandang				
5	Saya Membaca Doa Setelah Azan				

	Berkumandang				
6	Saya Membaca Doa Tidur Sebelum Tidur				
7	Saya Membuang Sampah Pada Tempatnya				
8	Saya menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi dan menggunakan kaki kanan ketika keluar kamar mandi serta membaca doa				

Untuk melakukan perhitungan, maka yang harus ditentukan ialah kuantifikasi dan diberi angka-angka sebagai simbolnya. Pemberian kode angka yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat tidak setuju diberi angka 1
- 2) Tidak setuju diberi angka 2
- 3) Tidak tahu atau netral diberi angka 3
- 4) Setuju diberi angka 4
- 5) Sangat setuju diberi angka 5

Nilai dari angka-angka di atas relatif karena hanya merupakan simbol dan bukan angka sebenarnya.<sup>114</sup>

Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan empat pernyataan sebagai respon dari

---

<sup>114</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006) hal. 96

indikator, hal ini disebabkan peneliti mengharapkan jawaban yang tegas (tidak netral) dari subjek terkait dalam menilai sikapnya, yaitu sebagai berikut:

S1	: Selalu	(4)
S2	: Sering	(3)
K	: Kadang	(2)
TP	: Tidak Pernah	(1)

Adapun untuk mengukur tingkat keberhasilan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, konselor mengacu kepada prosentase tes kualitatif dengan standar uji sebagai berikut:

- 1)  $\geq 75\%$  - 100% (dikategorikan berhasil)
- 2) 50% - 75% (cukup berhasil)
- 3)  $\leq 50\%$  (kurang berhasil)

### c. *Treatment*

Pada penelitian ini, konselor menggunakan pendekatan *role playing* sebagai teknik utama yang digunakan dalam intervensi terhadap konseli yang kemudian dibantu video animasi Nussa dan Rara sebagai media untuk melakukan simulasi dari teknik *role playing*. Adapun tahap-tahap teknik *role playing* yang dilakukan oleh konselor ialah *The Encounter* (Pertemuan), *The Stage* (Panggung), *Warm Up* (Pemanasan), *Selecting Roles* (memilih peran), *Action* (Tindakan), *Follow- Up*.<sup>115</sup> Konselor melakukan *treatment* kepada konseli setiap hari Selasa, Rabu dan Jumat, sepulang sekolah. Adapun rangkuman dari *treatment* tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Pertemuan pertama

---

<sup>115</sup> Lihat di BAB I, Penjelasan tahapan-tahapan teknik *role playing*

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Hari Selasa, 24 September 2019 di kelas B TK Sekar Melati. Pada pertemuan pertama konseli hanya menonton video animasi Nussa dan Rara dan tidak melakukan *role playing*. Adapun materi pertama yang disampaikan dalam teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.8**  
**Materi Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara Bagian I**

Judul	:	Nussa: Makan Jangan Asal Makan
Durasi	:	2 Menit 21 Detik
Pelaksanaan	:	Selasa, 24 September 2019
Waktu	:	40 Menit
Tujuan	:	Melatih konseli untuk melakukan akhlak yang baik dengan membiasakan makan sesuai adab-adab sunah Rasul
Media	:	Laptop
Tahap-tahap	:	<p>a) <i>The Encounter</i> (Pertemuan)</p> <p>(1)Konselor Menyapa Konseli.</p> <p>(2)Duduk Membuat</p>

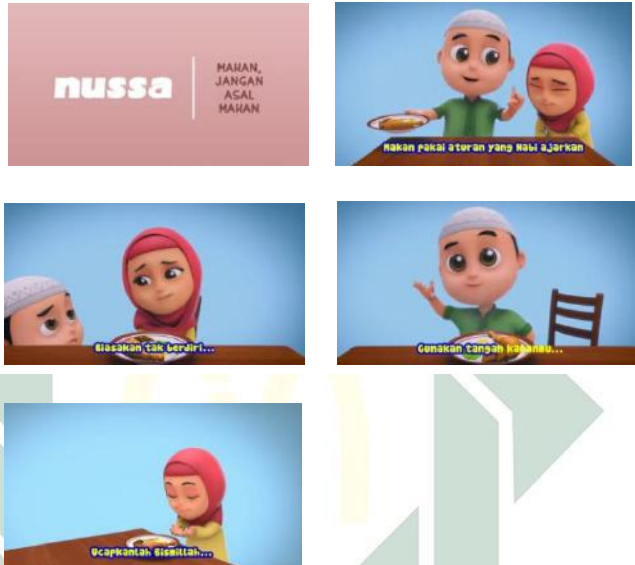
		<p>lingkaran.</p> <p>(3)Memberi Salam.</p> <p>(4)Memberi Penjelasan Mengenai Video Animasi Nussa dan Rara Pada Setiap Episode.</p> <p><b>b) <i>The Stage (Panggung)</i></b> Konselor dan Konseli Menonton Video Animasi Nussa dan Rara Bersama-sama.</p> <p><b>c) <i>Warm Up (Pemanasan)</i></b> Konselor Menginstruksikan Konseli Untuk Melakukan Simulasi Secara Bersama Sebelum Konselor Memilih Peran</p> <p><b>d) <i>Selecting Roles (memilih peran)</i></b> Tahap Ini Konselor Membagi Beberapa Kelompok Untuk Melakukan Bermain Peran Pada Setiap Episode Nussa dan Rara.</p>
Hikmah	:	Islam Mendidik Adab Kepada Kita Sampai Hal-hal yang Sederhana Karena Adab Itu Sebelum Ilmu, Dasar dari Segala Pelajaran. Dengan



		Demikian Jika Adabnya Baik Maka Akhlnaknya Juga Baik.
Tindakan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Konseli diajak menonton video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>b) Video animasi Nussa dan Rara diputar sebanyak 3 kali agar konseli bisa menangkap setiap gerakan dan ucapan pada video tersebut.</li> <li>c) Konseli diajak menjawab pertanyaan yang berkaitan pada video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>d) Konseli yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari konselor.</li> <li>e) Konselor menjelaskan hikmah dari cerita video animasi Nussa dan Rara.</li> </ul>

Sebagaimana yang telah disebutkan pada tabel di atas, media yang digunakan adalah laptop untuk memutar video animasi Nussa dan Rara. Berikut gambar dari video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Makan Jangan Asal Makan”:

**Gambar 4.3**  
**Video Animasi Nussa dan Rara**  
**Episode “Nussa: Makan Jangan Asal Makan”**



Pada pertemuan pertama, konselor memberikan instruksi kepada konseli untuk duduk yang tertib. Hal pertama yang dilakukan konselor ialah mengucapkan salam kepada konseli dan bertanya kepada mereka apakah mereka sudah siap menonton video animasi Nussa dan Rara. Pertanyaan tersebut dijawab dengan penuh semangat dan rasa tidak sabar untuk menontonnya. Beberapa dari konseli sudah pernah menonton video animasi Nussa dan Rara. Sebelum menonton video animasi Nussa dan Rara konselor menjelaskan sedikit kepada konseli tentang alur cerita video animasi tersebut.

Konselor mengaktifkan laptopnya lalu membuka file video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa makan jangan asal”. Konseli duduk di depan layar laptop sambil menunggu konselor membuka file video tersebut. Durasi video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: makan jangan asal” ialah 2 menit 21 detik, di dalamnya menceritakan tentang adab-adab makan sesuai anjuran Rasulullah. Pada episode “Nussa makan jangan asal” menampilkan Nussa dan Rara yang menjelaskan bagaimana makan yang baik sesuai anjuran Rasulullah sambil bernyanyi dan menari . ketika video dimulai konseli sangat senang dan tidak segan untuk ikut bernyanyi. Konselor memutar video tersebut sebanyak 3 kali agar konseli mudah menghafal setiap apa yang diucapkan dan setiap gerakan yang dilakukan oleh Nussa dan Rara.

Pada akhir sesi *role playing* konselor menginstruksikan kepada konseli untuk duduk melingkar dan tertib. Setelah itu, Konselor memberikan pertanyaan kepada konseli tentang isi video animasi Nussa dan Rara pada episode “Nussa makan jangan asal” seperti sebelum makan apa yang harus dilakukan, makan yang baik menggunakan tangan apa, dan lain sebagainya. Jika konseli bisa menjawab maka, konselor akan memberikan hadiah berupa jajanan yang disukai oleh konseli. Seperti yang diharapkan konselor, konseli bisa menjawab setiap pertanyaan dari konselor. Sesi berakhir lalu konselor berjanji akan kembali dengan memperlihatkan video animasi Nussa dan Rara dengan episode yang sama dan

melakukan *role playing* pada pertemuan selanjutnya.

## 2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Hari Rabu, 25 september 2019 di ruang kelas B TK Sekar Melati. Sebagaimana pada pertemuan sebelumnya konseli menonton video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: makan jangan asal” dan konseli akan melakukan simulasi pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan ini, konselor akan melakukan praktik atau tahap *Action* (Tindakan) teknik *role playing* bersama konseli. Sebelum melakukan teknik *role playing* konselor kembali mengaktifkan laptop dan memperlihatkan lagi video animasi Nussa dan Rara kepada konseli agar konseli kembali mengingat setiap adegan dalam cerita video tersebut.

Setelah konseli menonton video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa makan jangan asal”, langkah selanjutnya ialah *role playing* atau bermain peran. Konselor memberikan instruksi kepada konseli untuk melakukan simulasi seperti yang dilakukan oleh Nussa dan Rara pada video tersebut. Sebelum melakukan *role playing* konselor bertanya kepada konseli siapa yang ingin berperan sebagai Nussa dan Rara. Semua konseli mengacungkan tangan dan ingin menjadi Nussa dan Rara. Dalam video tersebut hanya terdapat dua karakter atau dua tokoh yang berperan jadi, konselor memilih satu kali simulasi ada dua konseli yang memerankan Nussa dan Rara. konselor membuat kelompok yang tiap kelompoknya

terdapat dua orang, karena jumlah konseli ada 5 anak jadi ada tiga kelompok di dalamnya, satu kelompok terakhir akan bermain peran dengan konselor.

Terdapat konseli yang belum menghafal setiap kata dan gerakan seperti yang dilakukan oleh Nussa dan Rara pada video tersebut. Ketika hal itu terjadi, konselor memutar video tersebut agar konseli bisa melihat setiap adegan sambil memerankan perannya seperti yang dilakukan oleh Nussa dan Rara.

Setelah melakukan teknik *role playing*, seperti yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya konselor menginstruksikan kepada konseli untuk duduk melingkar dan konselor memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: makan jangan asal”. Seperti biasanya jika konseli bisa menjawab pertanyaan konselor maka, konseli akan mendapatkan hadiah berupa jajanan yang disukai oleh anak-anak.

Pada sesi terakhir konselor memberikan tugas kepada konseli untuk menghafal doa sebelum makan dan menghimbau agar konseli bisa menerapkan adab-adab makan agar perilaku ini menjadi sebuah pembiasaan pada kehidupan sehari-hari.

### 3) Pertemuan Ketiga

Konselor kembali pada Hari Jumat, tanggal 27 September 2019. Seperti biasa konselor bertemu di ruang kelas B TK Sekar Melati. Ketika konseli pulang sekolah mereka langsung ke ruang kelas B dan memberi salam kepada konselor. Pada

pertemuan ketiga ini salah satu konseli tidak bisa ikut serta dikarenakan sakit, konseli tersebut ialah NF.

konselor membuka pertemuan dengan menyapa hangat konseli dan berdoa dengan membaca surat al- Fathihah bersama. setelah itu konselor mengeluarkan leptop dari tas lalu mengaktifkannya. Konseli terlihat tidak sabar untuk menonton Nussa dan Rara dari layar laptop milik konselor. berikut adalah materi yang disampaikan dari video animasi Nussa dan Rara:

**Tabel 4.9**  
**Materi teknik *role playing* melalui video animasi**  
**Nussa dan Rara**  
**Bagian II**

Judul	:	Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut
Durasi	:	3 Menit 28 Detik
Pelaksanaan	:	Jumat, 27 September 2019
Waktu	:	40 Menit
Tujuan	:	Melatih konseli untuk melakukan akhlak yang baik dengan membiasakan makan sesuai adab-adab sunah Rasul.
Media	:	Laptop
Tahap-	:	a) <i>The Encounter</i>

tahap		<p><b>(Pertemuan)</b></p> <p>(1)Konselor Menyapa Konseli.</p> <p>(2)Duduk Membuat lingkaran.</p> <p>(3)Memberi Salam.</p> <p>(4)Memberi Penjelasan Mengenai Video Animasi Nussa dan Rara Pada Setiap Episode.</p> <p>b) <b>The Stage (Panggung)</b> Konselor dan Konseli Menonton Video Animasi Nussa dan Rara Bersama-sama.</p> <p>c) <b>Warm Up (Pemanasan)</b> Konselor Menginstruksikan Konseli Untuk Melakukan Simulasi Secara Bersama Sebelum Konselor Memilih Peran.</p> <p>d) <b>Selecting Roles (memilih peran)</b> Tahap Ini Konselor Membagi Beberapa Kelompok Untuk Melakukan Bermain Peran Pada Setiap Episode Nussa dan Rara.</p>
Hikmah	:	Islam Mendidik Adab Kepada Kita Sampai Hal-hal yang

		Sederhana Karena Adab Itu Sebelum Ilmu, Dasar dari Segala Pelajaran Dengan Demikian Jika Adabnya Baik Maka Akhlaknya Juga Baik.
Tindakan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Konseli diajak menonton video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>b) Video animasi Nussa dan Rara diputar sebanyak 3 kali agar konseli bisa menangkap setiap gerakan dan ucapan pada video tersebut.</li> <li>c) Konseli diajak menjawab pertanyaan yang berkaitan pada video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>d) Konseli yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari konselor.</li> <li>e) Konselor menjelaskan hikmah dari cerita video animasi Nussa dan Rara.</li> </ul>

Pertemuan kali ini konselor memperlihatkan video animasi Nussa dan Rara dengan episode lain, yakni “Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut”. Episode “Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut” menjelaskan cerita tentang adab-adab ketika



tidur, seperti sebelum tidur mengambil wudu terlebih dahulu dan membaca doa sebelum tidur. Berikut gambar video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut”.

**Gambar 4.4**  
**Video Animasi Nussa dan Rara**  
**Episode “Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut”**



Ketika video tayang konseli duduk di hadapan layar laptop milik konselor dan menonton secara bersama. Ada beberapa konseli yang serius menonton video tersebut dan ada juga yang menonton sambil mengotak-atik laptop milik konselor. Konselor memutar video tersebut sebanyak 3 kali agar konseli dapat menghafal setiap kalimat yang diucapkan oleh Nussa dan Rara serta setiap gerakan dari dua tokoh tersebut. Selain itu konselor memutar hingga berulang-ulang karena atas permintaan konseli. Konseli sangat menyukai video animasi Nussa dan Rara.

Setelah menonton seperti pada pertemuan sebelumnya konseli akan melakukan bermain peran atau tahap *action* (tindakan) dengan mensimulasikan pada video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Tidur Sendiri Gak Takut”. Pada video tersebut ada 3 tokoh yang akan diperankan oleh konseli yakni, tokoh Nussa, Rara dan Ummah (Ibu Nussa dan Rara). Pada pertemuan ketiga ini hanya ada 3 konseli yang ingin melakukan *role playing*, salah satu konseli tidak ingin ikut serta untuk melakukan *role playing*. Konseli yang melakukan bermain peran ialah ADP sebagai Ummah, SKR sebagai Nussa dan ACR sebagai Rara. Mereka tidak begitu menghafal setiap adegan sehingga konseli melakukan *role playing* sambil melihat video tersebut.

Setelah melakukan *role playing* konselor menginstruksikan kepada konseli untuk duduk melingkar. Konselor memberikan penjelasan tentang adab tidur sesuai anjuran Rasul dengan menggunakan bahasa yang difahami oleh konseli dan memberikan pertanyaan yang berkaitan dari video tersebut. Konseli sangat semangat menjawab pertanyaan dari konselor karena akan mendapatkan hadiah dari konselor berupa jajanan. Konselor memberikan pertanyaan lalu yang ingin menjawabnya harus mengacungkan tangan, jika jawabannya benar konselor akan memberikan langsung hadiahnya dan jika jawabannya salah konselor memberikan kesempatan pada konseli yang lain untuk menjawabnya. Semua konseli bisa menjawab dengan benar dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan konselor dengan begitu konseli dapat mengetahui hal-hal yang belum

diketahui mengenai adab-adab tidur sesuai anjuran Rasul.

Sebelum sesi berakhir konselor mengajak konseli bermain agar konseli tidak bosan pada pertemuan kali ini dan pulang dalam keadaan bahagia. Setelah bermain konselor dan konseli menutup pertemuan dengan membaca doa, surat al-Ikhlas.

#### 4) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat yang merupakan sesi di mana konseli hanya menonton video animasi Nussa dan Rara. Sebelum memulai menonton video tersebut konselor mengajak konseli untuk berdoa terlebih dahulu dengan membaca surat al fatihah, setelah itu bernyanyi bersama menggunakan lagu di video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: makan, jangan asal makan”. Semua konseli sudah menghafalnya sehingga mereka bernyanyi dengan penuh semangat dan riang. Pada pertemuan kali ini materi yang disampaikan oleh konselor melalui video animasi Nussa dan Rara ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Materi teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara Bagian III**

Judul	:	Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik
Durasi	:	3 Menit 23 Detik
Pelaksanaan	:	Selasa, 24 September 2019

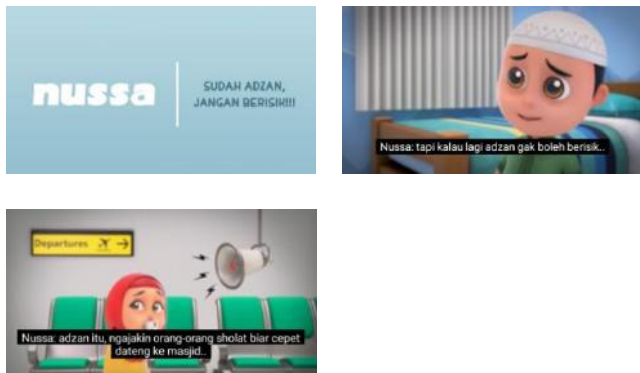
Waktu	:	40 Menit
Tujuan	:	Melatih konseli untuk melakukan akhlak yang baik dengan membiasakan makan sesuai adab-adab sunah Rasul
Media	:	Laptop
Tahap-tahap	:	<p><b>a) <i>The Encounter</i> (Pertemuan)</b></p> <p>(1)Konselor Menyapa Konseli.</p> <p>(2)Duduk Membuat lingkaran.</p> <p>(3)Memberi Salam.</p> <p>(4)Memberi Penjelasan Mengenai Video Animasi Nussa dan Rara Pada Setiap Episode.</p> <p><b>b) <i>The Stage</i> (Panggung)</b></p> <p>Konselor dan Konseli Menonton Video Animasi Nussa dan Rara Bersama-sama.</p> <p><b>c) <i>Warm Up</i> (Pemanasan)</b></p> <p>Konselor Menginstruksikan Konseli Untuk Melakukan Simulasi Secara Bersama Sebelum Konselor Memilih Peran.</p> <p><b>d) <i>Selecting Roles</i> (memilih peran)</b></p> <p>Tahap Ini Konselor</p>

		Membagi Beberapa Kelompok Untuk Melakukan Bermain Peran Pada Setiap Episode Nussa dan Rara.
Hikmah	:	Islam Mendidik Adab Kepada Kita Sampai Hal-hal yang Sederhana Karena Adab Itu Sebelum Ilmu, Dasar dari Segala Pelajaran Dengan Demikian Jika Adabnya Baik Maka Akhlaknya Juga Baik.
Tindakan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>a)Konseli diajak menonton video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>b) Video animasi Nussa dan Rara diputar sebanyak 3 kali agar konseli bisa menangkap setiap gerakan dan ucapan pada video tersebut.</li> <li>c) Konseli diajak menjawab pertanyaan yang berkaitan pada video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>d) Konseli yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari konselor.</li> <li>e) Konselor menjelaskan hikmah dari cerita video</li> </ul>

		animasi Nussa dan Rara.
--	--	-------------------------

Sebagaimana pada pertemuan sebelumnya konselor mengambil laptop dari tas lalu mengaktifkannya, setelah itu konselor menaruh laptop di tempat yang tidak rendah tidak pula tinggi, agar semua konseli bisa melihatnya bersama-sama. Pada video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik” menceritakan tentang perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh umat muslim ketika azan berkumandang. Berikut gambar video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik”

**Gambar 4.5**  
**Video Animasi Nussa dan Rara**  
**Episode “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik”**



Setelah menonton video animasi Nussa dan Rara konseli mengajak bermain konselor karena jenuh dan bosan menonton. Konselor mematuhi apa yang diinginkan oleh konseli dan bermain

bersama. Selain itu, konselor mengajak konseli bermain tebak-tebakan dengan mengaitkan video-video Nussa dan Rara yang telah ditontonnya.

Setelah bermain konselor menginstruksikan konseli untuk duduk melingkar seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Sebelum mengakhiri sesi pertemuan keempat konselor menjelaskan secara singkat bahwa ketika azan berkumandang kita dianjurkan untuk tidak bicara, tidak bermain, lalu setelah azan langsung mengambil wudu dan melaksanakan salat. Setelah itu, konselor memberikan tugas kepada konseli untuk menghafal doa setelah azan, tujuannya agar konseli tahu doa setelah azan dan membacanya tiap kali setelah azan berkumandang. Konselor bertanya apakah konseli siap untuk menghafal doa setelah azan, dan konseli menjawab “siap”! . melihat konseli sangat bersemangat konselor memberikan *reward* kepada konseli berupa jajanan sebagai bentuk apresiasi karena sudah mendengarkan dan mematuhi perintah-perintah konselor. Sesi ditutup dengan mengucapkan *hamdalah* dan membaca surat al ikhlas.

##### 5) Pertemuan Kelima

Setelah melakukan sesi menonton video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik” pertemuan kali ini adalah praktik *role playing* atau tahap action. Pertemuan ini dilaksanakan pada Hari Rabu, Tanggal 2 Oktober 2019 di tempat yang sama yakni ruang kelas B TK Sekar Melati.

Konseli memasuki ruangan dengan menyapa konselor dengan sebutan “mbak Ulfa” sambil

tersenyum, konselor menjawab sapaan konseli dengan mengatakan “Iya. Halo (Sebut nama)”. Beberapa konseli yang ketika masuk ruangan langsung duduk di hadapan konselor ada juga yang mengambil mainan di ruang kelas, mainan tersebut milik TK Sekar Melati.

Konselor memanggil konseli yang sedang bermain dan menginstruksikannya untuk duduk lalu membaca doa *basmalah* dan surat al fatihah. Setelah itu konselor bertanya kepada konseli apakah mereka masih ingat tugas yang diberikan oleh konselor, sebagian konseli menjawab “iya” sebagian hanya terdiam sambil tersenyum. Lalu konselor menyuruh konseli yang sudah menghafalnya untuk mengacungkan tangannya. Hanya tiga orang saja yang menghafalnya. Konselor menginstruksikan untuk membaca doa setelah azan berkumandang secara bersama-sama, agar konseli yang belum menghafalnya bisa ikut serta membacanya walau terbata-bata dan mengikuti konseli lainnya.

Setelah membacanya, semua konseli meminta kepada konselor untuk mengeluarkan laptop dan segera menonton video animasi Nussa dan Rara. Konselor mengaktifkan laptop dan memutar video animasi tersebut dengan episode yang sama yakni “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik”. Konseli nampak sudah faham apa yang harus dilakukan ketika menonton video animasi tersebut, mereka segera menghafal setiap adegan yang dilakukan oleh Nussa dan Rara. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, konseli hanya duduk diam sambil menonton video animasi Nussa dan Rara pada pertemuan kali ini para konseli menonton video



tersebut sambil mengikuti setiap gerakan dan setiap kalimat yang diucapkan oleh Nussa dan Rara.

Setelah tiga kali pemutaran video animasi Nussa dan Rara, konseli langsung mengacungkan tangan dan saling berebut peran untuk menjadi Rara. Meski mereka saling berebut peran yang menentukan setiap perannya itu adalah konselor. Pada episode “Nussa: Sudah Adzan Jangan Berisik” ada tiga tokoh yang diperankan dalam video tersebut. Konselor membuat kelompok untuk melakukan *role playing*. Satu kelompok akan bermain peran bersama konselor. Kelompok pertama yang menjadi Nussa ialah NF, SKR sebagai Rara dan ARL sebagai Ummah, sedangkan kelompok kedua konselor berperan sebagai Ummah, APD sebagai Rara dan RWD sebagai Nussa. Seperti pada pertemuan sebelumnya konseli melakukan *role playing* sambil melihat layar laptop yang sedang memutar video tersebut.

Video pada episode ini menceritakan bahwa Rara sedang asik bermain bersama kucingnya, lalu suara azan pun berkumandang. Nussa sang kakak melihat Rara yang masih bermain saat azan berkumandang dan dia segera menasehati adiknya agar berhenti bermain saat azan berkumandang dan melaksanakan salat lima waktu saat setelah azan berkumandang. Tidak lupa pula membaca doa setelah azan.

Setelah sesi *role playing* selesai konselor mengajak konseli berfoto bersama dan setelah itu menutup pertemuan dengan mengucapkan *hamdalah* bersama-sama.

## 6) Pertemuan keenam

Setelah melakukan praktik *role playing* pada pertemuan sebelumnya konselor kembali dengan membawa laptop karena akan memperlihatkan video animasi Nussa dan Rara dengan episode yang berbeda dari sebelumnya. Pada pertemuan kali ini konseli nampak bosan menonton video animasi yang sama, mereka meminta untuk menonton video animasi lainnya seperti *Upin Ipin*, *Masha and the bear* dan lain sebagainya. Namun, konselor menolak keinginan konseli dan berjanji jika konseli mau mematuhi instruksi yang diberikan, setelah selesai menonton dan praktik *role playing* konselor akan mengajak konseli bermain permainan balok yang dibawa oleh konselor.

Pada pertemuan kali ini konseli melaksanakan sesi menonton dan sesi praktik *role playing*. Adapun *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara dengan materi sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Materi teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara Bagian IV**

Judul	:	Nussa: Viral – Kota Bersih Kita Kota Indonesia
Durasi	:	6 Menit 4 Detik
Pelaksanaan	:	Selasa, 4 Oktober 2019
Waktu	:	40 Menit
Tujuan	:	Melatih konseli untuk

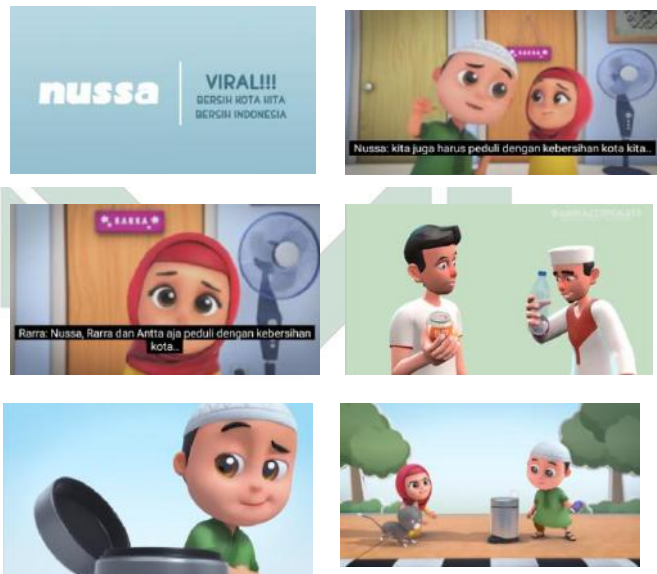
		melakukan akhlak yang baik dengan membiasakan makan sesuai adab-adab sunah Rasul
Media	:	Laptop
Tahap-tahap	:	<p><b>a) <i>The Encounter</i> (Pertemuan)</b></p> <p>(1)Konselor Menyapa Konseli.</p> <p>(2)Duduk Membuat lingkaran.</p> <p>(3)Memberi Salam.</p> <p>(4)Memberi Penjelasan Mengenai Video Animasi Nussa dan Rara Pada Setiap Episode.</p> <p><b>b) <i>The Stage</i> (Panggung)</b></p> <p>Konselor dan Konseli Menonton Video Animasi Nussa dan Rara Bersama-sama</p> <p><b>c) <i>Warm Up</i> (Pemanasan)</b></p> <p>Konselor Menginstruksikan Konseli Untuk Melakukan Simulasi Secara Bersama Sebelum Konselor Memilih Peran</p> <p><b>d) <i>Selecting Roles</i> (memilih peran)</b></p> <p>Tahap Ini Konselor Membagi Beberapa</p>

		<p>Kelompok Untuk Melakukan Bermain Peran Pada Setiap Episode Nussa dan Rara</p> <p>e) <b>Action (Tindakan)</b>          Tahap Ini Konseli Melakukan Simulasi Dengan Peran Yang Telah Dipilihkan Oleh Konselor</p>
Hikmah	:	<p>Islam Mendidik Adab Kepada Kita Sampai Hal-hal yang Sederhana Karena Adab Itu Sebelum Ilmu, Dasar dari Segala Pelajaran Dengan Demikian Jika Adabnya Baik Maka Akhlaknya Juga Baik</p>
Tindakan	:	<p>a) Konseli diajak menonton video animasi Nussa dan Rara</p> <p>b) Video animasi Nussa dan Rara diputar sebanyak 3 kali agar konseli bisa menangkap setiap gerakan dan ucapan pada video tersebut</p> <p>c) Konseli diajak menjawab pertanyaan yang berkaitan pada video animasi Nussa dan Rara</p> <p>d) Konseli yang menjawab</p>

		<p>dengan benar akan mendapatkan hadiah dari konselor</p> <p>e) Konselor menjelaskan hikmah dari cerita video animasi Nussa dan Rara</p>
--	--	--

Adapun gambar video animasi Nussa dan Rara Episode “Nussa: Viral – Kota Bersih Kita Kota Indonesia” adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.6**  
**Video Animasi Nussa dan Rara**  
**Episode Nussa: Viral – Kota Bersih Kita Kota**  
**Indonesia**



Setelah konselor dan konseli duduk dihadapan layar laptop milik konselor, sesi menonton dimulai.

Sebelum menonton video animasi tersebut konselor menjelaskan secara singkat tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Agar lingkungan sekitar kita bersih dan nyaman. Konselor juga mengajak konseli untuk membuang sampah yang berada disekitarnya ke tempat sampah.

Pada sesi kali ini konseli menonton dengan sangat gembira dan tertawa melihat tingkah dari tokoh Rara yang sangat menggemaskan. Setelah sesi menonton selesai selanjutnya sesi *role playing*. Konselor memilih konseli untuk memeran tokoh Nussa dan Rara. Konselor membuat kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya yakni kelompok pertama NF berperan sebagai Nussa dan SKR berperan Rara. Kelompok kedua RWD berperan sebagai Nussa dan APD berperan sebagai Rara. Salah satu konseli yakni ACR tidak ikut serta mengikuti sesi *role playing* dikarenakan pulang lebih cepat, orang tua nya datang dan menjemputnya.

Pada episode Nussa dan Rara kali ini menceritakan tentang betapa pentingnya kebersihan lingkungan dan menghimbau agar orang-orang membuang sampah pada tempatnya. Konselor membutuhkan tempat sampah sebagai sarana untuk meniru adegan dari video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Viral- Kota Bersih Kita Kota Indonesia”.

Konseli telah melakukan *role playing* dengan baik. Setelah itu, konselor mengajak konseli untuk keluar dari ruangan dan mencari sampah di lingkungan sekolah TK Sekar Melati lalu membuang pada tempatnya.

Sebelum sesi berakhir seperti yang telah dijanjikan oleh konselor untuk bermain balok, konselor menginstruksikan konseli untuk duduk melingkar terlebih dahulu. Konselor mengeluarkan permainan tersebut dari tasnya dan mengajak konseli untuk menyusunnya. Konselor dan konseli bermain selama 20 menit, setelah itu konseli kembali ke rumah masing-masing. Sebelum pulang konselor dan konseli mengucapkan *hamdalah* dan saliman satu persatu.

#### 7) Pertemuan ketujuh

Pertemuan ketujuh ini adalah pertemuan terakhir dari sesi menonton video animasi Nussa dan Rara dan *role playing*. Konselor datang ke sekolah sebelum konseli pulang sekolah jadi, konselor dapat mengikuti kegiatan konseli selama jam pelajaran berlangsung. Konselor membantu murid-murid TK Sekar Melati pada saat belajar, kemudian konselor membantu guru memberikan pekerjaan rumah (pr) untuk murid-murid TK Sekar Melati.

Setelah jam pelajaran telah usai konseli langsung ke tempat melakukan *role playing*, yakni di ruang kelas B TK Sekar Melati. Seperti biasa konselor dan konseli saling menyapa. Konseli menyapa konselor dengan sebutan “Mbak” dan konseli menyapa balik dengan menyebut namanya satu persatu.

Pada pertemuan terakhir ini konselor akan memperlihatkan video animasi Nussa dan Rara, setelah itu sesi *role playing* dan yang terakhir konselor menjelaskan hikmah dari video animasi Nussa dan Rara.

Adapun materi teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara, sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Materi teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara Bagian V**

Judul	:	Nussa: Jangan Bicara
Durasi	:	3 Menit 57 Detik
Pelaksanaan	:	Selasa, 11 Oktober 2019
Waktu	:	40 Menit
Tujuan	:	Melatih konseli untuk melakukan akhlak yang baik dengan membiasakan masuk kamar mandi sesuai adab-adab sunah Rasul.
Media	:	Laptop
Tahap-tahap	:	<p><b>a) <i>The Encounter</i> (Pertemuan)</b></p> <p>(1)Konselor Menyapa Konseli.</p> <p>(2)Duduk Membuat lingkaran.</p> <p>(3)Memberi Salam.</p> <p>(4)Memberi Penjelasan Mengenai Video Animasi Nussa dan Rara Pada Setiap Episode.</p> <p><b>b) <i>The Stage</i> (Panggung)</b></p>



		<p>Konselor dan Konseli Menonton Video Animasi Nussa dan Rara Bersamaan.</p> <p><b>c) Warm Up (Pemanasan)</b> Konselor Menginstruksikan Konseli Untuk Melakukan Simulasi Secara Bersama Sebelum Konselor Memilih Peran.</p> <p><b>d) Selecting Roles (memilih peran)</b> Tahap Ini Konselor Membagi Beberapa Kelompok Untuk Melakukan Bermain Peran Pada Setiap Episode Nussa dan Rara.</p> <p><b>e) Action (Tindakan)</b> Tahap Ini Konseli Melakukan Simulasi Dengan Peran Yang Telah Dipilihkan Oleh Konselor.</p>
Hikmah	:	Islam Mendidik Adab Kepada Kita Sampai Hal-hal yang Sederhana Karena Adab Itu Sebelum Ilmu, Dasar dari Segala Pelajaran Dengan Demikian Jika Adabnya Baik

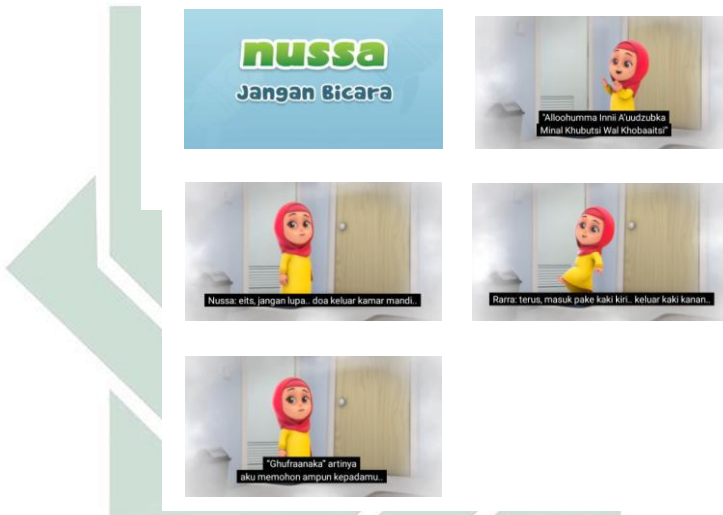
		Maka Akhlaknya Juga Baik
Tindakan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Konseli diajak menonton video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>b) Video animasi Nussa dan Rara diputar sebanyak 3 kali agar konseli bisa menangkap setiap gerakan dan ucapan pada video tersebut.</li> <li>c) Konseli diajak menjawab pertanyaan yang berkaitan pada video animasi Nussa dan Rara.</li> <li>d) Konseli yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari konselor.</li> <li>e) Konselor menjelaskan hikmah dari cerita video animasi Nussa dan Rara.</li> </ul>

Sebelum memulai sesi menonton video animasi Nussa dan Rara dan melakukan teknik *role playing*, konselor membuka pertemuan dengan menginstruksikan konseli untuk membaca *basmalah* dan membaca surat al fatimah secara bersama. Setelah itu, konselor menjelaskan sedikit materi tentang kisah dari video animasi Nussa dan Rara episode “Nussa: Jangan Bicara”. Konselor menjelaskan bahwa ketika hendak masuk kamar mandi harus membaca doa sebelum masuk kamar

mandi, masuk dengan menggunakan kaki kiri, keluar menggunakan kaki kanan dan membaca doa.

Berikut beberapa gambar potongan dari video animasi Nussa dan Rara episode: “Nussa: Jangan Bicara”

**Gambar 4.7**  
**Video Animasi Nussa dan Rara**  
**Episode Nussa: Jangan Bicara**



Sesi menonton video animasi Nussa dan Rara dilakukan seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Konseli terlihat sangat menikmati hingga membuatnya tertawa ketika menonton video animasi Nussa dan Rara pada episode kali ini. Sesi menonton telah usai lalu dilanjutkan sesi *role playing* pada konseli. Untuk pertemuan terakhir konseli melakukan secara bersama, tidak membentuk kelompok karena pada episode ini beberapa adegan Nussa dan Rara memperagakan adab-adab ketika hendak masuk kamar mandi.

Maksudnya ialah semua konseli mempunyai peran masing-masing yang diambil dari video animasi Nussa dan Rara. Adapun peran yang akan dimainkan oleh konseli ialah NF dan RWD sebagai Nussa, ADP dan ACR sebagai Rara, SKR sebagai Ummah.

Pada episode kali ini, menceritakan tentang kesalahan yang dilakukan oleh Rara karena berbicara dan bermain ketika di dalam kamar mandi sehingga Rara terjatuh dan ditolong oleh sang kakak Nussa. Setelah itu Nussa menjelaskan bagaimana adab-adab ketika ke kamar mandi. Melihat beberapa cuplikan pada gambar 4.8, Rara memperagakan cara yang benar ketika masuk mandi yakni menggunakan kaki kiri dan membaca doa masuk kamar mandi dan ketika keluar kamar mandi hendaknya menggunakan kaki kanan dan membaca doa keluar kamar mandi.

Konseli melakukan *role playing* dengan mengikuti alur cerita dari episode yang kali ini. konseli melakukan hal yang sama pada pertemuan sebelumnya yakni memainkan peran sambil melihat dilayar laptop milik konselor agar konseli mudah mengikuti setiap adegan Nussa dan Rara.

Konseli melakukan bermain peran sebanyak dua kali atas permintaan konselor. Setelah sesi *role playing* selesai konseli diminta kembali untuk duduk membentuk lingkaran bersama konselor, kemudia konselor menyampaikan hikmah dari bermain peran pada episode “Nussa: Jangan Bicara”, namun sebelumnya konselor membagikan minuman kemasan dan mempersilahkan konseli untuk meminum dengan catatan membaca *basmalah* terlebih dahulu.

Setelah membentuk lingkaran konselor memberikan pertanyaan kepada konseli yang berkaitan dengan video animasi Nussa dan Rara pada episode kali ini. ketika ditanya tentang doa-doa ketika masuk dan keluar kamar mandi ternyata konseli belum menghafal sehingga konselor memberikan tugas agar doa-doa tersebut dihafal dan dibaca ketika masuk dan keluar kamar mandi. Sesi berakhir dengan membaca surat al Ikhlas dan saling bersalaman antar konselor dan konseli.

d. *follow Up*

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh konselor setelah melakukan intervensi kepada konseli adalah *follow up*. *Follow Up* merupakan proses akhir dalam melakukan intervensi dengan memberikan beberapa tugas yang harus dilakukan oleh konseli.

Adapun *follow up* yang diberikan konselor untuk konseli ialah dengan membuat kesepakatan bersama untuk melakukan perilaku-perilaku seperti yang dilakukan pada proses teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara. Hal ini dilakukan agar perilaku *akhlakul karimah* konseli dapat ditampakkan sejak usia dini. setelah menetapkan *follow up*, konselor lebih sering mengunjungi Taman Kanak-kanak Sekar Melati untuk melihat progres konseli terhadap perilaku *akhlakul karimah* yang ditampakkan.

## 2. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini

Setelah pelaksanaan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah*, maka konselor mendapatkan beberapa hasil dari apa yang ditampakkan oleh konseli. Teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara cukup membawa perubahan dengan baik, perilaku-perilaku seperti membaca basmalah/doa ketika hendak makan, menggunakan tangan kanan, makan dalam keadaan duduk, dan membuang sampah pada tempatnya. Hasil yang didapatkan peneliti diatas berdasarkan observasi yang dilakukan ketika peneliti datang ke TK Sekar Melati pada saat jam istirahat.

Selain itu, perilaku konseli dikatakan membawa perubahan karena para konseli mengatakan bahwa mereka sudah melakukan tugas-tugas dari *follow up* yang diberikan oleh peneliti/konselor. Adapun ungkapan konseli ketika sudah melakukan perilaku yang diharapkan peneliti ialah “mbak, saya membaca doa sebelum makan loh”, ada juga “mbak, saya makan pakai tangan”.

Perkembangan perilaku konseli termodifikasi sesuai dengan hikmah yang diambil dari cerita pada video animasi Nussa dan Rara, hingga konseli mulai terbiasa menerapkan perilaku *akhlakul karimah* yang diajarkan melalui pendekatan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil pelaksanaan dilihat dari *post-test* yang diberikan oleh konseli.

Berikut adalah hasil akhir proses konseling menggunakan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Akhir Konseling dengan Teknik *Role Playing***

No	Pernyataan	S1	S2	K	TP
1	Saya Membaca Doa Makan Sebelum Makan	5			
2	Saya Menggunakan Tangan Kanan Ketika Makan	4	1		
3	Saya Duduk Ketika Makan	3	2		
4	Saya Diam Ketika Azan Berkumandang	4	1		
5	Saya Membaca Doa Setelah Azan Berkumandang	4	1		
6	Saya Membaca Doa Tidur Sebelum Tidur	5			
7	Saya Membuang Sampah Pada Tempatnya	5			
8	Saya menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi dan menggunakan kaki kanan ketika keluar kamar mandi serta membaca doa	5			

**Keterangan:**

- S1 : Selalu  
 S2 : Sering  
 K : Kadang  
 TP : Tidak Pernah

**C. Pembahasan Hasil Penelitian**

**1. Analisis Proses Konseling dengan Teknik *role playing* Melalui Video Animasi Nussa dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini**

Merujuk kepada data yang disajikan pada proses konseling dengan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, peneliti menggunakan langkah-langkah konseling, yaitu, identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, *treatment*, dan kemudia *follow up*.

Berikut adalah analisis perbandingan data teori dan data empiris lapangan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.14****Tabel Perbandingan Data Teori dan Empiris**

No	Data Teori	Data Empiris atau Lapangan
1	<b>Identifikasi Masalah</b> Tahap ini digunakan untuk menggali data subjek, sehingga data yang	Konselor mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi dan wawancara dari berbagai sumber data, mulai dari konseli sendiri, orang tua serta guru-guru dari Taman Kanak-kanak



	<p>terkumpul dari berbagai sumber digunakan untuk mengenali gejala-gejala masalah yang nampak pada diri konseli beserta penyebabnya.</p>	<p>Sekar Melati, untuk mengetahui masalah dan gejala-gejala yang muncul melalui perilaku yang dinampakkan oleh konseli. konselor membandingkan data-data yang terkumpul untuk mendapatkan gambaran masalah subjek. Pada tahap ini, konselor telah memperoleh informasi mengenai perilaku-perilaku yang nampak pada konseli.</p>
2	<p><b>Diagnosis</b> Tahap diagnosis merupakan tahap merumuskan masalah yang dialami beserta latar belakang atau penyebab terjadinya masalah.</p>	<p>Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan oleh konselor pada langkah-langkah sebelumnya yaitu dengan datang langsung konseli di Taman Kanak-kanak Sekar Melati di Jalan Jemur Sari Utara V No. 36 untuk mengobservasi, kemudian mewawancarai, melakukan <i>pre-test</i> untuk melihat perilaku yang nampak pada konseli, konselor mendiagnosa bahwa tingkat perilaku <i>akhlakul karimah</i> subjek relatif rendah. Hal ini disebabkan kurangnya pendampingan keagamaan dari orang tua atau</p>

		<p>pengasuh konseli sebagai <i>significant other</i> yang sering berinteraksi dengan konseli dan secara tidak langsung menjadi model yang dicontoh oleh konseli dalam mempelajari banyak hal. Selain itu <i>significant other</i> juga kurang mengawasi berbagai wawasan yang diterima oleh konseli sehingga tidak terdapat <i>filter</i> yang memilah wawasan yang baik dan yang buruk. adapun perilaku-perilaku tersebut adalah sebagai beriku:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Tidak tahu adab-adab makan.</li><li>b. Tidak tahu adab-adab tidur.</li><li>c. Tidak tahu adab-adab ketika azan berkumandang dan sesudah azan berkumandang.</li><li>d. Tidak tahu adab-adab dalam menjaga lingkungan, yakni suka membuang sampah sembarangan.</li><li>e. Tidak tahu ada-adab ketika masuk kamar</li></ol>
--	--	---

		mandi.
3	<p><b>Prognosis</b></p> <p>Pada tahap ini peneliti sekaligus konselor menentukan jenis bantuan atau <i>treatment</i> yang sesuai dengan permasalahan konseli</p>	<p>Berdasarkan hasil diagnosis, tingkat perilaku <i>akhlakul karimah</i> anak usia dini yang relatif rendah kemudian konselor menetapkan jenis bantuan yang dianggap sesuai dengan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan teknik <i>role playing</i> melalui video animasi Nussa dan Rara. Teknik ini berupaya untuk memodifikasi perilaku konseli agar terbiasa melakukan hal-hal baik dalam kehidupan sehari-hari sesuai anjuran Rasulullah Saw. Seperti, makan dan tidur dengan mengikuti adab Rasulullah.</p>
4	<p><b>Treatment</b></p> <p>Pemberian bantuan kepada konseli ini berdasarkan hasil diagnosis dan prognosis. Adapun intervensi yang digunakan adalah teknik <i>role playing</i> melalui</p>	<p>Pada tahap ini, peneliti menggunakan video animasi Nussa dan Rara sebagai acuan untuk mensimulasikan perilaku-perilaku yang dilakukan pada kegiatan sehari-hari. Dengan demikian teknik ini sangat bekerja karena bermain peran adalah salah satu teknik yang dilakukan</p>

	<p>video animasi Nussa dan Rara.</p>	<p>untuk mensimulasikan suatu kejadian. Selain itu konseli yang merupakan anak-anak yang masih berusia 5-6 Tahun sangat senang jika melakukan sesuatu dengan meniru apa yang dilihatnya. Adapun tahap-tahap teknik <i>role playing</i> yang dilakukan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:  <i>The Encounter</i> (Pertemuan),  <i>The Stage</i> (Panggung),  <i>Warm Up</i> (Pemanasan),  <i>Selecting Roles</i> (memilih peran),  <i>Action</i> (Tindakan),  <i>Follow- Up</i>.</p>
5	<p><b>Follow up</b>          Pada tahap terakhir ini konselor meninjau kembali untuk mengetahui sejauh mana langkah yang dilakukan dan mencapai hasil</p>	<p>Pada tahap ini, konselor mengarahkan konseli untuk mengisi angket satu persatu dengan didampingi oleh konselor. Hal ini bertujuan agar hasil dari angket tersebut lebih akurat. Selain itu, konselor dan konseli membuat kesepakatan agar membiasakan melakukan perilaku-perilaku seperti yang dilakukan Nussa dan Rara.</p>

## 2. Analisis Hasil Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku *Akhlakul Karimah* Anak Usia Dini

Analisis akhir ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perkembangan yang terjadi pada konseli setelah penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, peneliti sekaligus konselor mencari informasi mengenai hal tersebut dengan cara turun kembali ke lapangan untuk memberikan *post-test* dan melakukan observasi serta wawancara terhadap *significant other* (Guru dan orang tua).

Berikut adalah informasi naratif yang konselor dapatkan pada kondisi konseli sebelum dan sesudah penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara:

### a. Kondisi Konseli Sebelum Proses Konseling

Berbicara tentang keseharian, konseli tidak terbiasa mengucapkan basmalah atau membaca doa sebelum memulai sesuatu, misalnya makan tidak membaca doa, makan sambil berdiri, makan dengan menggunakan tangan kiri. Selain itu, ketika konselor bertanya kepada konseli tentang adab-adab tidur konseli menjawabnya “tidak tahu”, konseli juga mengaku bahwa mereka jarang berdoa sebelum tidur, konseli suka membuang sampah sembarangan, dan lain sebagainya.<sup>116</sup> Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendampingan keagamaan baik dari orang tua maupun dari pengasuh konseli, sehingga mereka tidak

---

<sup>116</sup> Hasil Wawancara kepada konseli dan Observasi pada tanggal 16 September 2019

mendapatkan contoh yang mengarahkan kepada hal tersebut.

b. Kondisi Konseli Setelah Proses Konseling

Sesudah menerapkan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara, konselor melihat banyak perubahan dari konseli. Adapun perubahan-perubahan tersebut jika dilihat dari proses konseling yang telah dilakukan ialah terdapat dua aspek perubahan signifikan pada konseli. Aspek yang pertama adalah dari segi kognitif konseli. Dalam hal ini konseli mampu mengidentifikasi diri sebagai tokoh yang berperan dalam cerita Nussa dan Rara. Selain itu, konseli juga mulai mampu mengambil hikmah dari cerita yang telah disampaikan oleh konselor dengan berbagai arahan.

Aspek kedua adalah aspek perilaku. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penelitian yang dilakukan berfokus pada perilaku yang memiliki nilai-nilai *akhlakul karimah* yang dinampakkan oleh konseli. Dalam hal ini, perubahan perilaku yang dinampakkan oleh konseli ialah ketika memulai sesuatu seperti makan dan minum konseli membaca basmalah dan membaca doa sebelum makan, ketika melihat melihat sampah tanpa disuruh konseli langsung membuang sampah pada tempatnya.

Selain itu, konseli mengaku bahwa ketika hendak tidur konseli membaca doa dan menghafalkan surat-surat pendek seperti surat an-Nas dan lain sebagainya. Konseli juga bercerita bahwa sekarang mereka suka menonton video animasi Nussa dan Rara.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai hasil akhir penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara, peneliti membuat tabel analisis sebagai berikut:

**Tabel**  
**Analisis Keberhasilan Teknik Role Playing**

No	Pernyataan	Sebelum				Sesudah			
		S 1	S 2	K	T P	S 1	S 2	K	T P
1	Saya Membaca Doa Makan Sebelum Makan			1	4	5			
2	Saya Menggunakan Tangan Kanan Ketika Makan			5		4	1		
3	Saya Duduk Ketika Makan				5	3	2		
4	Saya Diam Ketika Azan Berkumandang				5	4	1		
5	Saya Membaca Doa Setelah Azan Berkumandang				5	4	1		
6	Saya Membaca Doa Tidur Sebelum Tidur			2	3	5			

7	Saya Membuang Sampah Pada Tempatnya			3	2	5			
8	Saya menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi dan menggunakan kaki kanan ketika keluar kamar mandi serta membaca doa			2	3	5			

**Keterangan:**

S1 : Selalu (4)

S2 : Sering (3)

K : Kadang (2)

TP: Tidak Pernah (1)

Dari tabel di atas, diketahui perbandingan perilaku konseli sebelum dengan sesuatu penerapan teknik. Dapat dilihat bahwa terjadi perubahan perilaku pada diri konseli.

Adapun untuk mengukur tingkat keberhasilan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, konselor mengacu kepada persentase tes kualitatif dengan standar uji sebagai berikut:

1)  $\geq 75\%$  - 100% (dikategorikan berhasil)

2) 50% - 75% (cukup berhasil)

3)  $\leq 50\%$  (kurang berhasil)



Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah  $4 \times 8 = 32$  (seandainya semua menjawab S1). Untuk item soal pertama ialah skor yang diperoleh dari penelitian = 20 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} S1 \quad = 4 \times 5 = 20 \\ S2 \quad = 3 \times 0 = 0 \\ K \quad = 2 \times 0 = 0 \\ TP \quad = \frac{1 \times 0 = 0}{20} + \end{array}$$

Maka, berdasarkan data tersebut tingkat keberhasilan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara dalam mengajarkan dan membiasakan berperilaku yang baik pada adab-adab makan sesuai anjuran sunah Rasul adalah sebagai berikut:

$$(20:32) \times 100\% = 62.5 \%$$

Berikut adalah tingkat keberhasilan secara keseluruhan penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.16**

**Tingkat Keberhasilan Teknik *Role Playing* Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara**

No	Pernyataan	Persentase
1	Saya Membaca Doa Makan Sebelum Makan	$(20:32) \times 100\% = 62.5 \%$
2	Saya Menggunakan Tangan Kanan	$(19:32) \times 100\% = 59.3 \%$

	Ketika Makan	
3	Saya Duduk Ketika Makan	$(18:32) \times 100\% = 56.3 \%$
4	Saya Diam Ketika Azan Berkumandang	$(19:32) \times 100\% = 59.3 \%$
5	Saya Membaca Doa Setelah Azan Berkumandang	$(19:32) \times 100\% = 59.3 \%$
6	Saya Membaca Doa Tidur Sebelum Tidur	$(20:32) \times 100\% = 62.5 \%$
7	Saya Membuang Sampah Pada Tempatnya Saya	$(20:32) \times 100\% = 62.5 \%$
8	Saya menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi dan menggunakan kaki kanan ketika keluar kamar mandi serta membaca doa	$(20:32) \times 100\% = 62.5 \%$

Dari persentase tingkat keberhasilan di atas, dapat kita ketahui bahwa jumlah data (pernyataan) adalah 8 ( $n = 8$ ), kemudian dapat dilakukan perhitungan terakhir yang menentukan persentase keberhasilan rata-rata dari teknik yang

telah diterapkan untuk semua indikator yang ditentukan dengan menggunakan rumus mean, yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i \\ &= \frac{1}{8} (62.5\% + 59.3\% + 56.3\% + 59.3\% + 59.3\% + 62.5\% \\ &\quad + 62.5\% + 62.5\%) \\ &= \frac{1}{8} (484.2\%) \\ &= 60.5\%\end{aligned}$$

Hasil persentase yang menunjukkan di atas bahwa teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini dapat dikatakan cukup berhasil.

Adapun analisis hasil perbandingan setelah dilakukan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara dari pre-test dan post-test, akan dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.17**  
**Perbandingan Hasil pre-test dan post-test teknik *role playing* melalui video Animasi Nussa dan Rara**

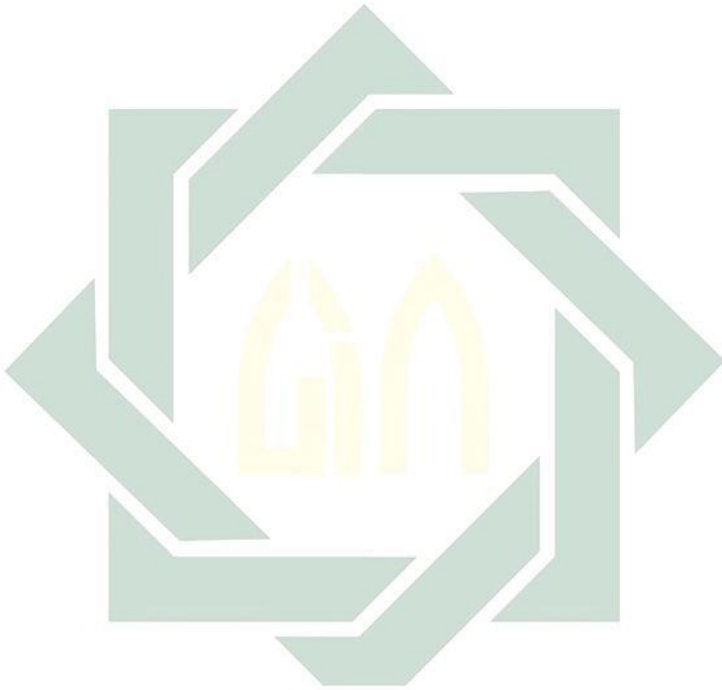
<b>Pre-test</b> <b>Sebelum Melakukan</b> <b>Teknik <i>Role Playing</i></b>	<b>Post-Test</b> <b>Setelah Melakukan</b> <b>Teknik <i>Role Playing</i></b>
Subjek makan tidak membaca doa sebelum makan	Subjek membaca doa sebelum makan

Subjek makan menggunakan tangan kiri	Subjek makan menggunakan tangan kanan
Subjek makan dengan berdiri	Subjek makan dengan duduk
Subjek berbicara dan bermain ketika azan berkumandang	Subjek diam ketika mendengarkan azan berkumandang
Subjek tidak membaca doa setelah mendengar azan berkumandang	Subjek membaca doa setelah mendengar azan berkumandang
Subjek tidak membaca doa sebelum tidur ketika hendak tidur	Subjek membaca doa sebelum tidur ketika hendak tidur
Subjek membuang sampah sembarangan	Subjek membuang sampah pada tempatnya
Subjek masuk kamar mandi menggunakan kaki kanan dan keluar menggunakan kaki kiri serta tidak membaca doa	Subjek menggunakan kaki kiri ketika masuk kamar mandi dan keluar menggunakan kaki kanan serta membaca doa

Dari tabel dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara terjadi perubahan terhadap perilaku *akhlakul karimah*. Hal ini dibuktikan dengan observasi langsung ke Taman Kanak-kanak Sekar Melati. Adapun indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya perilaku *akhlakul karimah* anak.

Dengan melihat hasil pelaksanaan konseling teknik *role playing* melalui video

animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, maka peneliti cukup berhasil dalam mencapai target. Dengan demikian proses konseling dalam penelitian ini berhasil.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah melalui proses konseling dan telah mendapatkan hasil dari teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan dari hasil proses tersebut yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini dilakukan sebagaimana proses dan tahapan bimbingan dan konseling pada umumnya yang dimulai dengan identifikasi masalah dan disambung dengan diagnosis, prognosis, *treatment*, lalu ditutup dengan *follow up*. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam penerapan teknik *role playing* ialah memperlihatkan kepada konseli video animasi Nussa dan Rara dengan pertemuan sebanyak 7 kali dan memperlihatkan sebanyak 5 episode yang berbeda pada video animasi tersebut. Setelah itu konseli melakukan *role playing*/bermain peran dengan mensimulasikan setiap adegan yang diperankan oleh tokoh Nussa dan Rara.
2. Hasil akhir dari penerapan teknik *role playing* melalui video animasi Nussa dan Rara untuk meningkatkan perilaku *akhlakul karimah* anak usia dini dikategorikan cukup berhasil. Dari proses konseling yang telah dilakukan, terdapat perkembangan positif pada perilaku konseli, namun perilaku tersebut belum dikembangkan atau belum menjadikan sebagai kebiasaan sehingga konselor masih harus kembali kepada konseli untuk melakukan intervensi lagi. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku yang cukup baik dan

memperhatikan adab-adab yang telah dilakukan ketika proses *role playing* sehingga menunjang *akhlakul karimah* yang lebih baik seperti: ketika hendak makan konseli membaca doa sebelum makan, menggunakan tangan kanan ketika makan, tidak berdiri ketika makan, masuk kamar mandi menggunakan kaki kiri sambil membaca doa masuk kamar mandi, membuang sampah pada tempatnya. Selain itu, dengan pendampingan dan intervensi yang berkesinambungan, perilaku-perilaku tersebut semakin melekat pada konseli. meskipun ada beberapa contoh perilaku dalam video animasi Nussa dan Rara belum ditampakkan oleh konseli.

## **B. Saran dan Rekomendasi**

Peneliti menyadari banyak kekurangan dalam penelitian ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memaksimalkan proses penelitian dengan harapan dapat menjadi penelitian yang lebih baik. Adapun saran-saran adalah sebagai berikut:

### **1) Bagi Keluarga**

Selama proses penelitian berlangsung, keluarga menyerahkan sepenuhnya konseli kepada konselor, hingga saat penelitian telah selesai, konselor masih harus kembali kepada konseli untuk melakukan intervensi lagi. Maka dari itu, konselor berharap agar keluarga konseli dapat bekerja sama untuk mendampingi perkembangan konseli dengan memberikan perhatian lebih kepada konseli, khususnya pada perilaku akhlak yang ditampakkan oleh konseli.

### **2) Bagi Konselor**

Hendaknya konselor diharapkan untuk terus memantau perkembangan konseli meskipun proses konseling telah selesai. Selain itu, konselor memberikan pemahaman

kepada orang tua konseli agar mau bekerjasama dengan konselor untuk memantau proses perkembangan konseli, sehingga intervensi tidak hanya dari konselor saja, namun juga dari orang tua konseli. Dengan seperti itu hasil yang dicapai akan lebih maksimal.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Jika penelitian ini dilanjutkan, hendaknya peneliti selanjutnya tidak hanya melakukan konseling kepada konseli akan tetapi juga memberikan arahan kepada orang tua agar konseli dapat menampakkan perilaku yang mendukung proses keberhasilan konseling dan mencapai hasil yang lebih maksimal. Selain itu, sebaiknya peneliti selanjutnya membahas mengenai *akhlakul karimah* kepada orang lain seperti akhlak kepada kedua orang tua, akhlak kepada guru, dan akhlak kepada orang yang lebih tua.

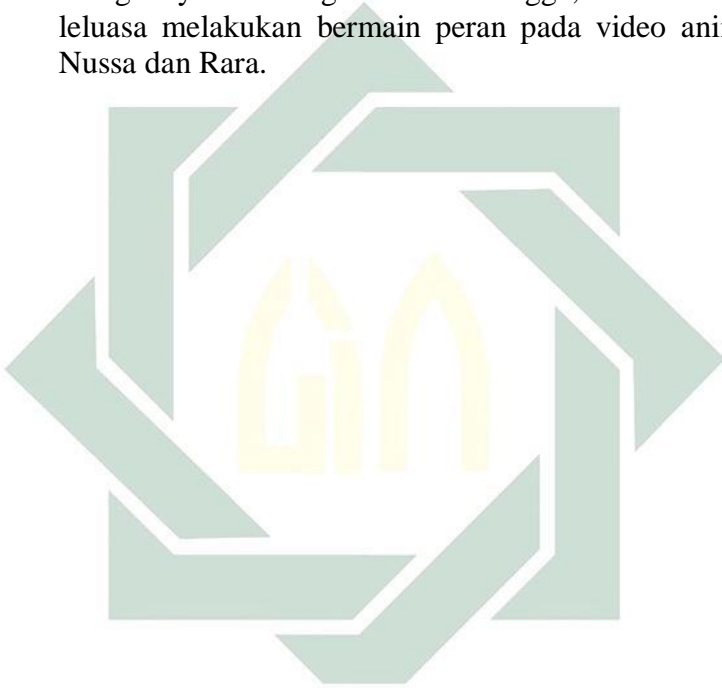
Akhirnya, dengan penuh rasa syukur kepada Allah, atas rahmat dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian skripsi ini. tentunya terdapat banyak kesalahan atau sesuatu yang terlupakan pada penulisan skripsi ini, mengingat bahwa penulis hanyalah manusia biasa yang merupakan tempatnya salah dan lupa, sehingga peneliti mengharapkan krikrit yang konstruktif dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya untuk bidang bimbingan dan konseling Islam.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa ini masih jauh dari kesempurnaan. Penelitian ini telah diusahakan agar dapat terlaksanakan sesuai dengan rencana, namun masih banyak keterbatasan-keterbatasan pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:



1. Keterbatasan pemahaman dalam melaksanakan *role playing* sehingga konseli tidak bisa menjalankan *treatment* dengan baik.
2. Keterbatasan tempat, di mana konseli hanya melaksanakan *role playing* pada satu tempat yang ruangnya tidak begitu besar sehingga, konseli kurang leluasa melakukan bermain peran pada video animasi Nussa dan Rara.



## DAFTAR PUSTAKA

- Austad, Carol Shaw. *Counseling and Psychotherapy Today Theory Practice and Research*, New York: McGraw-Hill, 2009.
- Ayu. <https://www.boombastis.com/animasi-nussa-dan-rara/191498>.
- Abdurrahman, Muhammad. *Menjadi Seorang Muslim Berakhlak*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- Amini, Mukti. <http://repository.ut.ac.id/4707/1/PAUD4306-M1.pdf>.
- Anwar Khoiri dkk. *Akhlaq/Tasawuf*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005.
- Jakarta Timur: Griya Ilmu, 2010.
- Abdullah, M. Yatimin. *Studi Akhlak dalam Perspektif AlQuran*. Jakarta: Amzah, 2007.
- Ainur rofiq, Dawan. *Pendidikan Multikultural*. .Yogyakarta: Mitra Fajar Indonesia, 2006.
- Albi Anggita, Johan Setiawan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Ariskunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2002.
- As- Salafi, Muhammad Lukman. *Al- Adab Al- Mufrad Jilid I (Syarah Adabul Mufrad Jilid I)*.
- Arsip Dokumen Taman Kanak-kanak Sekar Melati
- Budiarto, Eko. *Biostatika Untuk Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC, 2001.
- Chomaria, Nurul. *Solusi Islami Menghadapi Permasalahan Remaja*. Solo: Tinta Remaja, 2011.
- Cahyaningsih, Sulistywo Dwi. *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Trans Info Media, 2011.
- Demillah, Airani. "Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam

- Pada Pelajar SD*". Jurnal Interaksi, Vol. 3 No. 2, Juli, 2019.
- Deswita. *Akhlak Tasawuf*. Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2010.
- Erford, Bradley T. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Elfi Mu'awwanah, Rifa Hidayah. *Bimbingan Konseling Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Firdaus. "Membentuk Pribadi BerAkhlakul Karimah Secara Psikologis". Jurnal Al- Dzikra, Vol. XI No. 1. Januari, 2017.
- [Http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Role-Playing](http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Role-Playing)  
<https://www.kumpulanmakalah.com/2017/09/pengertian-akhlak-dan-ruang-lingkupnya.html>
- Hidayat, Nur. *Akidah Akhlak*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- Hamruni. *Edutainment Dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga, 2009.
- Herlina, Uray. "Teknik Role pLaying dalam Konseling Kelompok". Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2 No.1, Juni, 2015.
- Hidayat,Nur. *Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak, 2015.
- Hardian,Nur Luthfiana. <https://www.brilio.net/film/7-fakta-kartun-islam-nussa-dan-rara-yang-jarang-diketahui-orang-190318p.html>.
- Hamalik,Oemar. *Perencanaan Pengajaran*.
- Hidayat, Anwar.  
<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>
- Herdiansyah, Haris. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Ilham, Mughnifar. <https://materibelajar.co.id/pengertian-video/>.

- Ignatius Rezha Atmojo, Made Wira Aditya. “Animasi Sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Bimbingan Konseling”. jurnal Magenta. STMK Trisakti, Vol. 2 No. 01, Januari, 2019.
- Idad. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Imam Sukardi dkk. *Pilar Islam Bagi Pluralisme Modern*. Solo: Tiga Serangkai, 2003.
- Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2007.
- Kayla Mubarak, dkk, *Smartmom Untuk Generasi Smart*. Yogyakarta: DIVA Press, 2017.
- Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>.
- Kosasih, & Fithry Rahmaniah. *Perilaku Moral Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Jisi UMJ, Vol. 1 No. 1. 2013.
- Latipun. *Psikologi Konseling*. Malang: UMM Press, 2015.
- Leli Achlina, Purnama Suwardi. *Kamus Pertelevision*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2011.
- Mahmud, Ali Abdul Halim. *Akhlak Mulia*. Jakarta: Gema Insani, 2004.
- Mukhtar Latif, Zulkhairina, Rita Zubaidah, Muhammad Affandi. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Nurfina Fitri Melina, “Nussa dan Rara: Gebrakan Animasi Indonesia, Siapa Sih di Belakangnya? <https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-Rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya>, diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 pukul 14:55.

- Nata,Abuddin. *Akhlakul Karimah* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Nurhasan. “*Pola Kerjasama Sekolah dan Keluarga dalam Pembinaan Akhlak (Studi Multi Kasus di MI Sunan Giri dan MI Al- Fattah Malang)*”. Jurnal Al- Makrifat, Vol. 3 No. 1. April, 2018.
- Nurhasan. “*Pola Kerjasama Sekolah dan Keluarga dalam Pembinaan Akhlak (Studi Multi Kasus di MI Sunan Giri dan MI Al- Fattah Malang)*”. Jurnal Al- Makrifat, Vol. 3 No. 1. April, 2018.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta, Balai Pustaka, 2005.
- Rizky Ayu Nabila,  
<https://www.kompasiana.com/rizkyayunabila/5c1eee87677ffb0b7b42d9a5/nussa-official-edukasi-islami-melalui-animasi?page=all>.
- Rahman,Hibana S. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI, Press, tt
- Syamsi, Hasan. *Modern Islamic Parenting*. Solo: Aisar, 2019
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R and D*
- Sururin. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Rajawali Pers, 2004.
- Sujono,Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Sit,Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia, 2017.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Surakhmad,Winarno. *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*. Bandung: Tarsito, 1973).
- Santoso, Ensadi J. *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*. Jakarta Selatan: PT TransMedia, 2013.
- Soenyoto, Partono. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.

- Shihab, Quraish. *Wawasan al-Qur'an*. Bandung: Mizan, 2000.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA, 2011.
- Suryana, Dadan. *Modul Hakikat Anak Usia Dini*
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: KENCANA, 2016.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks, 2010.
- Udin S. Winataputra et.al. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Tara Mela Anjastuti, Syarifuddin Dahlan, Ratna Widiastuti. *“Penggunaan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial”*.
- Tedjasaputra, May S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Veithzal Rivai Zainal, Faisar Ananda, Yulina Putry. *Manajemen Akhlak*. Jakarta: Salemba Diniyah, 2018.
- Wirda Hanim, Aip Badrujaman, Elsy Pratiwi. *“Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta”*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Desember, 2017.
- Y, Sartono. *“peningkatan Tanggungjawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing”*, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol. 16, No. 2.