



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

“Pengembangan Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak di Desa Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur”

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :

Mahza Fadilah
NIM. B73218096

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Bismillahirrahmanirrahiim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Mahza Fadilah
NIM : B73218096
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat : Desa Alue Sentang, Kec. Birem Bayeun
Kab. Aceh Timur, Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapat gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 2 Februari 2021

Yang menyatakan



Mahza Fadilah

NIM. B73218096

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Mahza Fadilah
NIM : B73218096
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Judul : *“Pengembangan Video Animasi Berbasis
Konseling Spiritual Untuk Membangun
Karakter Islami pada Anak di Desa Alue
Sentang Kecamatan Birem Bayeun
Kabupaten Aceh Timur”*

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 22 Januari 2022

Menyetujui
Pembimbing



Drs. Suwatah, M.Si.
NIP. 196412152014111002

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

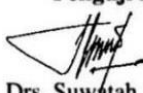
"PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KONSELING SPIRITUAL UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ISLAMI PADA ANAK DI DESA ALUE SENTANG KECAMATAN BIREM BAYEUN KABUPATEN ACEH TIMUR"

SKRIPSI

Disusun Oleh
Mahza Fadilah
NIM. B73218096

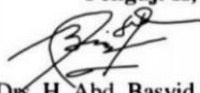
Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 2 Februari 2022
Tim Penguji

Penguji I,



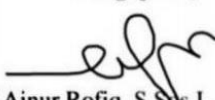
Drs. Suwatah, M.Si
NIP. 196412152014111002

Penguji II,



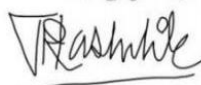
Drs. H. Abd. Basyid, MM
NIP. 196009011990031002

Penguji III,



Dr. Arif Ainur Rofiq, S.Sos.I., M.Pd., Kons
NIP. 197708082007101004

Penguji IV,



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



Surabaya, 2 Februari 2022

H. M. Ag
NIP. 1991031003



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@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 : Mahza Fadilah
NIM : B73218096
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Bimbingan Konseling Islam
E-mail address : mahzafadilah12@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 :

« Pengembangan Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak di Desa Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur »

beserta 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, 21 Juni 2022

Penulis

(Mahza Fadilah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Mahza Fadilah, 2022. *Pengembangan Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak di Desa Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur.*

Fokus masalah penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak dan bagaimana evaluasi pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik ; wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tahapan pengembangan media dilakukan dengan 10 tahapan diantaranya yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, uji validasi desain, revisi desain, uji coba produk kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk, dan terakhir produksi masal.

Hasil dari serangkaian proses penelitian ini yaitu video animasi ini masuk dalam ketagori layak berdasarkan hasil uji validasi dari tiga orang ahli dengan persentase nilai 81,25%. Ada perubahan signifikan sebelum uji coba produk dan setelah uji coba produk pada subjek dengan kategori mampu pada nilai kesopanan, mampu pada nilai disiplin, sangat mampu aspek kejujuran, mampu pada nilai amanah, dan sangat mampu pada nilai keta'atan beribadah.

Kata Kunci : Video Animasi, Konseling Spiritual, Pembangunan Karakter Islami

ABSTRACT

Mahza Fadilah, 2022. "Development of Animated Videos Based on Spiritual Counseling to Build Islamic Character in Children in Alue Sentang Village, Birem Bayeun District, East Aceh Regency"

The formulation of the research problem is how to develop an animated video based on spiritual counseling to build Islamic character in children and how to evaluate the development of an animated video based on spiritual counseling to build Islamic character in children.

In answering these problems, the researchers used a quantitative approach with the type of Research and Development (R&D) research. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and documentation. The media development stage is carried out with eleven stages, namely potential and problem search, data collection, product design, design validation, design revision, second stage design validation, product testing, product revision, usage trial, product revision, and mass production.

The results based on this research process are that this animated video is included in the appropriate category, the results of the validation test from three experts with a percentage of 81.25%. There was a significant change before the product trial and after the product trial on the subject with the category of being able to value discipline, able to aspects of honesty, able to value obedience to worship.

Keywords: Animated Video, Spiritual Counseling, Islamic Character Building

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Pentingnya Pengembangan.....	17
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
I. Definisi Istilah.....	18
BAB II.....	22
KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	22
A. Kajian Teori.....	22

1. Video Animasi	22
2. Konseling Spiritual	25
3. Pembentukan Karakter Islami	30
B. Keterkaitan Antara Video Animasi, Konseling Spiritual dan Islamic Character Building.....	33
C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	34
D. Kerangka Berpikir	37
E. Perumusan Hipotesis	37
BAB III	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Model Penelitian Pengembangan.....	39
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk.....	46
1. Desain Uji Coba	46
2. Subjek Uji Coba	47
3. Jenis dan Sumber Data.....	47
4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
5. Motode dan Teknik Analisis Data	50
BAB IV	52
HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Penyajian Data Uji Coba.....	52
2. Hasil Analisis Data.....	92
3. Revisi Produk	104
B. Pembahasan Hasil Penelitian	106
1. Perspektif Teori.....	106
2. Perspektif Islam.....	116

BAB V117
PENUTUP.....117
 A. Kesimpulan.....117
 B. Saran.....118
 C. Keterbatasan Penelitian119
DAFTAR PUSTAKA.....120



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Kriteria Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak</i>	9
Tabel 3.1 <i>Uji Validasi Desain</i>	42
Tabel 3.2 <i>Instrumen Observasi Sebelum dan Setelah Uji Coba</i>	49
Tabel 4. 1 <i>Hasil Uji Intereter Ahli I</i>	65
Tabel 4. 2 <i>Hasil Uji Intereter Ahli II</i>	67
Tabel 4. 3 <i>Hasil Uji Intereter Ahli III</i>	70
Tabel 4. 4 <i>Total Hasil Uji Intereter Ahli Sebelum Revisi</i>	72
Tabel 4. 5 <i>Hasil Uji Intereter Ahli II</i>	80
Tabel 4. 6 <i>Total Hasil Uji Intereter Ahli Setelah Revisi</i>	83
Tabel 4.6 <i>Hasil Observasi Sebelum Uji Coba Produk</i>	95
Tabel 4.7 <i>Sikap Kesopanan Sebelum Uji Coba Produk</i>	96
Tabel 4.8 <i>Sikap Kedisiplinan Sebelum Uji Coba Produk</i>	96
Tabel 4.9 <i>Sikap Kejujuran Sebelum Uji Coba Produk</i>	97
Tabel 4.10 <i>Sikap Amanah Sebelum Uji Coba Produk</i>	98
Tabel 4.11 <i>Sikap Taat Sebelum Uji Coba Produk</i>	99
Tabel 4.12 <i>Hasil Observasi Setelah Uji Coba Produk</i>	99
Tabel 4.13 <i>Sikap Kesopanan Setelah Uji Coba Produk</i>	100
Tabel 4.14 <i>Sikap Kedisiplinan Setelah Uji Coba Produk</i>	101
Tabel 4.15 <i>Sikap Kejujuran Setelah Uji Coba Produk</i>	102
Tabel 4.16 <i>Sikap Amanah Setelah Uji Coba Produk</i>	102
Tabel 4.17 <i>Sikap Taat Setelah Uji Coba Produk</i>	103
Tabel 4. 18 <i>Pembahasan Teori Berdasarkan Proses Pembuatan dan Pengembangan Produk</i>	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	37
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	40
Gambar 3 .2 Desain eksperimen (before-after)	46
Gambar 4. 1 Cuplikan Gambar Animasi tentang Sopan Santun kepada Orang yang Lebih Tua	54
Gambar 4. 2 Cuplikan Gambar Animasi tentang Kejujuran.....	56
Gambar 4. 3 Cuplikan Gambar Animasi tentang Kedisiplinan	57
Gambar 4. 4 Cuplikan Gambar Animasi tentang Sifat Amanah.....	59
Gambar 4. 5 Cuplikan Gambar Animasi tentang Taat dalam Beribadah	61
Gambar 4. 6 Desain Buku Panduan Penggunaan Video Animasi ...	62
Gambar 4. 6 Hasil Revisi Desain Buku Panduan Penggunaan Video Animasi.....	75
Gambar 4. 7 Foto Kegiatan	85
Gambar 4. 9 Hasil Revisi Produk	105

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah seorang penerus yang melanjutkan tongkat estafet bagi setiap orangtua di masa depan. Berapapun usia anak, mereka tetaplah disebut sebagai anak bagi orangtuanya walaupun telah memasuki usia dewasa. Namun yang menjadi titik fokus disini ialah usia anak-anak yang mana rentang usianya berada setelah masa balita dan sebelum memasuki masa remaja. Berdasarkan definisi dari Wikipedia, yang dimaksud dengan anak ialah seorang perempuan ataupun laki-laki yang belum dewasa dan belum masuk pada masa pubertas.²

World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia menjelaskan bahwasanya batas umur seorang anak ialah semenjak ia dalam kandungan ibunya sampai ia berusia 17 tahun. Usia tersebut dianggap sebagai masa anak-anak di bawah umur.³ Pada tahun 2009, DepKes RI menggolongkan usia anak-anak ialah berada antara usia 5 sampai 11 tahun, sedangkan usia 12 hingga 16 tahun sudah memasuki masa remaja awal. Di samping itu, Hurlock mengatakan, “Periode usia anak terbagi menjadi dua periode, yaitu masa anak awal dan masa anak akhir. Masa anak awal berlangsung dari usia 3 hingga 6 tahun, sedangkan masa anak akhir berlangsung sejak usia 6 tahun hingga anak matang secara seksual.”⁴

² Wikipedia, Anak dalam website id.m.wikipedia.org/wiki/Anak diakses pada 15 Desember 2021

³ Kementerian Kesehatan RI, Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia, *Artikel*, Pusat Data dan Informasi Kemenkes RI, Tahun 2014, h.2

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2011), h.131

Setiap individu tidak akan terlepas dari sebuah karakter yang ada pada dirinya, termasuk anak. Karakter menurut Jamal Ma'mur Asmani ialah sebuah kepribadian yang ditinjau melalui moral. Dimana moral dapat disebut dengan keadaan pikiran, perasaan, perkataan maupun tingkah laku individu yang berkaitan dengan esensi baik dan buruk.⁵ Karakter yang dimiliki oleh anak melekat dengan nilai perilakunya sehingga menjadi sebuah landasan atau pedoman dalam bertingkah laku di kesehariannya. Hal tersebut ada kaitannya dalam upaya pembangunan karakter, yang mana pembangunan karakter ialah sebuah aktivitas yang akan terus berlanjut dan tidak berujung sampai membuahkan perbaikan kualitas individu secara berkessinambungan di masa depan. Dalam hal ini para ahli pendidikan menegaskan bahwa pada usia anak-anak (*Golden Age*) dibutuhkan penerapan pendidikan karakter dikarenakan usia *golden age* sangat menentukan dan mampu atau tidaknya anak untuk mengembangkan potensinya.⁶

Namun realita dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) telah melakukan riset pada tahun 2018 dan hasilnya menunjukkan bahwa angka permasalahan tawuran di negeri kita mengalami peningkatan sebesar 1,1 persen selama tahun 2018. Adapun Retno Ustiyanti selaku komisioner bidang pendidikan KPAI menjelaskan bahwasanya angka kasus tawuran di tahun 2017 sebesar 12,9 persen, akan tetapi pada tahun 2018 angka tersebut meningkat menjadi 14 persen. Di Indonesia masih sering terjadi kasus-kasus pendidikan karakter, hal ini sebagaimana KPAI yang telah menangani sebanyak 1885

⁵ Samrin, Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai), Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 9, No. 1, 2016, hal. 123

⁶ Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, h. 10

kasus pada awal tahun 2018. Sebanyak 504 orang anak telah melakukan tindak pidana mulai dari memakai narkoba, mencuri, dan yang paling banyak di antara kasus yang lain ialah kasus asusila.⁷ Angka tersebut menunjukkan minimnya perilaku dan karakter yang baik pada anak bangsa ini.

Dalam Islam, pendidikan atau pembentukan karakter sudah ada sejak diturunkannya Islam ke dunia dimana seiring dengan diutusnya Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam ke dunia untuk memperbaiki akhlak atau karakter manusia. Pengamalan akhlak seorang muslim secara utuh juga telah tergambarkan dalam diri Rasul dengan sifat yang empat ; Shiddiq, Amanah, Tabligh dan Fathanah. Menurut Zakiyah Derajat, pendidikan Islam bertujuan untuk membimbing sekaligus membentuk manusia menjadi pribadi yang shaleh, taat beribadah, beriman, dan memiliki akhlak yang terpuji. Sehingga berdasarkan tujuan tersebut dapat dikatakan bahwa pribadi yang digambarkan ialah pribadi yang mencakup esensi manusia secara menyeluruh.⁸

Nilai yang terdapat dalam pendidikan karakter Islam sama pentingnya dengan pendidikan karakter secara umum yang berlaku di Indonesia, dimana hal ini dijelaskan secara teoritis oleh Asep Zainal Ausop dalam bukunya “Islamic Character Building, Membangun Insan Kamil, Cendikia Berakhlak Qur’ani”, Ausop mengibaratkan sebuah pohon dimana fondasi atau akarnya adalah akidah/keyakinan, lalu ranting batang dan daun adalah syari’ah, lalu akhlak/karakter ibarat buah. Jadi, buah dari agama ialah

⁷ BEM REMA UPI, Fakta Dibalik Anak Indonesia: Indonesia Gawat Darurat Pendidikan Karakter, *Artikel*, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2019

⁸ Kesuma, Dharma dkk. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, h. 11

akhlak atau karakter dan agama berpedoman pada akhlak yang baik (*Akhlakul Karimah*).⁹

Karakter islam memiliki banyak indikator dimana karakter tersebut berpedoman pada ajaran Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam. Salah satu akhlak yang beliau ajarkan ialah kejujuran. Jujur ialah bersatunya antara suara hati, ucapan dan perbuatan serta mencerminkan sikap hati hamba yang patuh pada Allah Subhanahu wa Ta’ala dan RasulNya.¹⁰ Menurut Sarumpaet sikap jujur ialah salah satu fondasi utama untuk membangun sebuah karakter. Oleh karenanya, kejujuran harus ditanamkan sedini mungkin pada anak.

Toto Tasmara mengatakan, “Perilaku jujur mencerminkan keimanan, etika dan moral seseorang, ia mengakui sang Khaliq dan yakin akan Surga dan Neraka atas perbuatan baik atau buruknya”.¹¹ Hal ini sesuai dengan Sabda Rasulullah : Dari Mas’ud radhiyallahu ‘anhu berkata. Bersabda Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasallam : *“Wajib bagimu memegang teguh perkataan benar (jujur), karena perkataan benar membawa kebaikan dan kebaikan membawa ke surga”*.

Indikator karakteristik Islam selanjutnya ialah bersikap sopan santun seperti menghormati orang yang lebih tua, terutama pada kedua orangtua dan guru. Sikap sopan santun merupakan norma etika dalam bermasyarakat, yakni menghormati orang lain serta hukum yang berlaku di

⁹ Asep Zainal Ausop, *Islamic Character Building, Membangun Insan Kamil, Cendikia Berakhlak Qur’ani*, (Salamadani PT Grafindo Media Pratama, 2014) bab 4

¹⁰ Muhasim, *Budaya Kejujuran dalam Menghadapi Perubahan Zaman, Palapa : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, Tahun 2017, hal. 176

¹¹ Toto Tasmara, *Membudayakan Etos Kerja*, (Jakarta : Gema Insani, 2002), hal. 81

sekitar. Pengamalan sikap sopan santun dalam keseharian contohnya seperti ; taat dan patuh kepada orangtua, menghormati kakak, paman, bibi, kakek, nenek dan orang lain yang usianya lebih tua, serta menaati peraturan yang ada di rumah.¹² Sikap sopan santun tertera dalam Q.S Asy-Syu'ara ayat 215 :

وَأَخْفِضْ جَنَاحَكَ لِمَنِ اتَّبَعَكَ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ

Yang artinya : “Dan rendahkanlah dirimu terhadap orang-orang yang mengikutimu, Yaitu orang-orang yang beriman.” (Q.S. Asy-Syu'ara : 215)¹³

Dalam membangun karakter islami pada anak juga dibutuhkan adanya pendidikan dalam spiritualitasnya berupa ketaatan dalam beribadah. Adapun pada anak dapat dibangun melalui hal-hal yang sederhana seperti melaksanakan shalat 5 waktu, belajar mengaji bersama atau membiasakan anak bersedekah.

Membangun karakter anak dapat dilakukan lewat cara apa saja. Adapun penelitian ini berupaya untuk membangun karakter islami pada anak-anak, dimana upaya membangun karakter tersebut dilakukan dengan mengembangkan sebuah produk yakni video animasi. Menurut Artawan, “Media animasi memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan sesuatu yang rumit atau kompleks melalui stimulus audio visual yang akhirnya memberi hasil lebih baik untuk tugas anak seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan antara

¹² Tim Duta Madani, Pasti Bisa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (Penerbit Duta, 2017), hal. 65

¹³ Al-Qur'an, Asy-Syu'ara : 215

fakta dan konsep. Video animasi sangat efektif untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.”¹⁴

Dalam pengembangan video tersebut penelitian ini juga menanamkan nilai serta konsep konseling spiritual untuk mendukung keberhasilan dalam membangun karakter islami pada anak. Hal ini berpedoman pada konsep Maslow (1971), ia berpendapat bahwa spiritual merupakan suatu bagian dari diri manusia yang membangun watak atau karakter individu secara alami. Selain itu, spiritual juga menjadi komponen inti dalam aspek interpersonal individu dimana setelahnya yaitu psikis, emosi dan fisik.¹⁵

Berdasarkan temuan peneliti, penting untuk memiliki produk yang dapat memberikan informasi kepada anak, orangtua maupun pendidik tentang pembentukan karakter islami. Sehingga peneliti membantu mengatasinya dengan memberikan sebuah media audiovisual berupa video animasi terhadap pembentukan karakter islami anak. Didasarkan hal inilah peneliti mengangkat judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak di Desa Alue Sentang Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur”

B. Identifikasi Masalah

Proses identifikasi masalah dilakukan dengan 2 teknik yaitu observasi dan wawancara. Observasi dalam penelitian ini dilakukan di salah satu Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) di desa Alue Sentang, kecamatan Birem

¹⁴ Dian Pradana, dkk, Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa Sdlb Tunarungu, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, Vol. 7, No. 2, h. 102

¹⁵ Agus Santoso, *Konseling Spiritual*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2014) h.21-23

Bayeun, provinsi Aceh dimana 4 dari 9 anak memiliki sikap kesopanan yang rendah kepada orang yang lebih tua dari mereka¹⁶. Peneliti juga melakukan wawancara pada sejumlah anak berusia 11-12 tahun di Aceh Timur. Wawancara dilakukan dengan 2 instrumen pertanyaan, yaitu tentang apakah mereka melaksanakan shalat 5 waktu dan apakah mereka disiplin dalam kegiatan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan bahwa 8 dari 10 anak masih sering berbohong serta memiliki tingkat spiritual yang rendah khususnya dalam melaksanakan shalat 5 waktu. Dalam proses wawancara juga ditemukan bahwa ada 3 anak yang tidak serius dan berbohong saat ditanyai, hal ini dibenarkan oleh teman-temannya yang lain.¹⁷

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa idenntifikasi masalah yang telah dijabarkan pada sebelumnya, maka dalm hal ini masalah dalam penelitian butuh adanya pembatasan. Pembatasan masalah sendiri bertujuan agar perhatian pada penelitian dapat terfokuskan dan mendapatkan intisari atau simpulan yang tepat pada aspek masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut : Kurangnya nilai karakter islami pada anak di Desa Alue Sentang Kecamatan Birem bayeun Kabupaten Aceh Timur.

¹⁶ Mahza Fadilah. Hasil observasi dengan anak berusia 6-12 tahun pada 15 September 2021

¹⁷ Mahza Fadilah. Hasil wawancara dengan 11 orang anak berusia 11-15 tahun pada Januari 2021

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak ?
2. Bagaimana evaluasi pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak ?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual dalam membangun karakter islami pada anak.
2. Untuk mengetahui evaluasi pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual dalam membangun karakter islami pada anak.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yakni sebuah media konseling spiritual berupa video animasi untuk membangun karakter islami pada anak. Video animasi maupun buku panduannya dapat dipelajari oleh konselor maupun orang tua secara mandiri sehingga akan menambah pemahaman mengenai pentingnya membangun karakter yang Islami pada diri anak sedini mungkin. Ada beberapa kriteria dalam pengembangan animasi ini, yaitu:

1. Ketepatan. Ketepatan disini didasarkan pada isi video yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan dan prosedur pembuatan video.
2. Kelayakan, dalam artian pengembangan video animasi ini terpenuhi syaratnya baik dari segi prosedur, isi, dan

pelaksanaannya, sehingga video tersebut dapat diterima oleh anak usia 9 hingga 12 tahun.

3. Kegunaan, artinya video yang digunakan memiliki fungsi dan manfaat serta dapat digunakan oleh anak untuk bimbingan maupun pembelajaran.

Kriteria video animasi dapat diuraikan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Kriteria Video Animasi Berbasis Konseling Spiritual untuk Membangun Karakter Islami pada Anak

No.	Variabel	Indikator	Alat	Pelaksana
1.	Ketepatan	Ketepatan Tujuan dan Konsep	Angket	Tim Ahli
		Kesesuaian Animasi dan Isi		
		Ketepatan Penggunaan Bahasa Panduan		
		Ketepatan Langkah Penggunaan Media		
2.	Kelayakan	Kelayakan Produk	Angket	Tim Ahli
		Kelayakan implementasi		
		Keefektifan Waktu dan Tenaga		

3.	Kegunaan	Kegunaan Produk terhadap Permasalahan Subjek	Angket	Tim Ahli
		Kegunaan Produk Dalam Membantu Konselor Menerapkan Konseling		

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka peneliti berupaya mengembangkan produk yang tepat, layak dan berguna untuk membantu konselor dalam membangun karakter islami pada diri anak, sebagaimana tujuannya ialah agar dapat menumbuhkan karakter islami dalam diri anak. Selain itu pula, pengembangan video animasi ini mempunyai tujuan untuk membantu konselor dalam memberikan bimbingan kepada anak-anak agar terbentuk karakter yang islami pada diri mereka serta membantu anak untuk sadar dan memahami indikator dan karakter buruk yang timbul. Adapun spesifikasi video animasi dijelaskan sebagaimana berikut ini :

1. Bentuk Video

Konsep karya kreatif atau produk yang dirancang dalam penelitian ini berbentuk media audio-visual dan lebih tepatnya video animasi yang bertemakan kehidupan anak sehari-hari. Judul dari video animasi ini ialah “Ahmad Anak yang Shaleh”. Alasan pengambilan judul ini ialah peneliti ingin menceritakan sebuah kegiatan yang ramah dan sering ditemukan dalam kehidupan anak setiap harinya sehingga mereka mampu menangkap makna spiritual yang terkandung

dalam video. Animasi ini berdurasi sekitar 2 menit 22 detik.

Produk yang peneliti kembangkan dapat membantu konselor dalam memberikan bimbingan kepada anak-anak untuk menumbuhkan karakter islami pada dirinya dan membantu anak untuk sadar serta memahami indikator serta penerapan karakter islam itu sendiri. Dimana dalam video animasi ini diharapkan dapat membantu anak dalam mempelajari apa itu kejujuran, menghormati orangtua dan berbagai indikator karakter islam lainnya sebagai bekal untuk diri sendiri maupun di dalam pergaulan sehari-hari dengan orang lain terutama dalam bermasyarakat.

2. Isi Video

Isi dari sebuah video animasi tidak terlepas dari unsur-unsur yang membangun cerita animasi tersebut. Hafiz Ahmad (dalam Dewi ; 2010) mengatakan bahwasanya film ataupun video animasi merupakan sebuah drama yang pemerannya ialah kartun dengan bantuan *dubber* atau pengisi suara. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang ada dalam video animasi sama halnya seperti yang ada dalam drama.¹⁸ Unsur-unsur dalam drama menurut Herman J. Waluyo (2002) ada 2 yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik yang ada dalam video animasi ini sebagaimana berikut :

a) Alur Cerita

Alur cerita menurut Nurgiyantoro adalah sebuah hubungan antara peristiwa yang dikisahkan harus

¹⁸ Dewi Fajarwati, Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Media Film Kartun Animasi pada Siswa Kelas II SD Negeri Gogodalem Kabupaten Semarang Tahun jaran 2009/2010, Skripsi, Uniersitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, h. 51-52

memiliki sebab akibat dan tidak hanya berurutan secara kronologis.¹⁹ Adapun alur cerita dalam video animasi ini ialah alur maju.

“Dikisahkan, ada seorang anak laki-laki bernama Ahmad. Pada suatu pagi Ahmad bersiap-siap pergi ke sekolah dan hendak berpamitan kepada kedua orangtuanya. Sembari meminta izin pergi ke sekolah, ibu Ahmad memastikan apakah bekalnya sudah siap. Ahmadpun mengiyakan bahwa bekalnya sudah siap. Lalu lanjut dengan berpamitan kepada ayahnya dan pergi ke sekolah dengan mengendarai sepeda.

Di tengah perjalanan, Ahmad melewati bapak petani yang sedang membajak sawah. Lalu Ahmad menyapanya dengan salam. Lalu sesampainya di sekolah, Ahmad ditanyai oleh bu guru tentang ketidakhadiran Hasan, teman sebangkunya. Ahmadpun baru ingat untuk menyampaikan surat izin Hasan kepada bu guru. Dia benar-benar lupa untuk memberikan surat itu lalu meminta maaf kepada bu guru atas kesalahannya. Bu guru dan Ahmad akhirnya sama-sama mendo'akan agar Hasan lekas sembuh seperti sedia kala.

Sepulang sekolah, Ahmad tidak langsung pulang ke rumah. Setelah mendengar adzan Dhuhur, Ahmad langsung bergegas ke masjid terdekat untuk melaksanakan shalat berjama'ah, berdo'a dan setelah itu Ahmadpun pulang ke rumah.”

b) Penokohan

¹⁹ Trinil Dwi Turistiani, Struktur Alur dan Bentuk Konflik yang Membangun Novel Sama Karya Ayu Utami, Jurnal Pena Indonesia, Vol. 3, No. 2, Tahun 2017, h. 151

Tokoh-tokoh yang ada dalam video animasi ini diantaranya yaitu :

Tokoh 1 : Ahmad
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur : 10 Tahun
Pengisi Suara : Ihsan Al Habbi

Tokoh 2 : Ayah Ahmad
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur : 38 Tahun
Pengisi Suara : Muammar Khadafi

Tokoh 3 : Ibu Ahmad
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 32 Tahun
Pengisi Suara : Muliani Khairunnisa

Tokoh 4 : Ibu Guru
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 27 Tahun
Pengisi Suara : Yuyun Fahrina

Tokoh 5 : Petani
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur : 50 Tahun
Pengisi Suara : Nailis Salsabila

c) Dialog

Di pagi hari Ahmad hendak bersiap-siap pergi ke sekolah dan berpamitan kepada orangtuanya.

Ahmad : Ibu ayah, ahmad pergi ke sekolah dulu yaa

Ibu : Iyaa hati-hati ya nak di jalan, bekalnya sudah ditaruh dalam tas kan?

Ahmad : Sudah bu (sambil mencium tangan ibu) Ayah, ahmad berangkat yaa (mengambil tangan ayah)

Ayah : Ya hati-hati nak, belajar yg rajin di sekolah

Ahmad : Baik yah, assalamu'alaikum

Orangtua : Wa'alaikumsalam.

Ahmad berdo'a sebelum naik sepeda :
"*Bismillahi majriha wa mursaha*"

Di tengah perjalanan Ahmad menemui seorang petani yang hendak pergi berladang.

Ahmad : Assalamu'alaikum pak (sambil tersenyum menganggukkan sedikit kepala)

Petani : Wa'alaikumsalaam hati-hati (sembari tersenyum)

Hari ini teman Ahmad yg bernama Hasan tidak hadir ke sekolah. Lalu, guru bertanya kepada Ahmad mengapa Ihsan tidak hadir.

Bu guru : Ahmad, dimana Hasan mengapa ia tidak kelihatan hari ini?

Ahmad : Astaghfirullah saya lupa memberi tahu kalau Hasan sakit demam bu, tadi malam ibunya

mengabari Ahmad dan menitipkan surat izin ini (memberikan secarik surat kpd ibu guru) Maafkan Ahmad ya bu, Ahmad benar-benar lupa.

Bu guru : Baik kalau begitu Ahmad tidak apa-apa. Kita sbg manusia memang tidak luput dari kesalahan dan lupa. sampaikan salam ibu kepada Ihsan ya, semoga Allah Swt segera memberikan kesembuhan dan Hasan bisa belajar di kelas seperti sedia kala.

Ahmad dan bu guru : Aamiin ya rabbal 'alamiin.

Ahmad pun pulang sekolah dan jam menunjukkan pukul 12.50.

Ahmad : Sudah masuk waktu dhuhur, shalat dulu deh ! (Sambil melihat jam di tangannya)

Ahmad pun berwudhu' dan menunaikan shalat berjama'ah di dalam masjid.

Lalu berdo'a

“Allahummaghfirli waliwalidayya warhamhuma kama rabbayani saghiira. Rabbana aatina fiddunya hasanah wa fi akhirati hasanah wa qiina ‘adzabannar”.

Setelah melaksanakan shalat, Ahmad pun pulang ke rumah dengan perasaan yang tenang.

d) Setting

Setting disebut juga dengan latar dari sebuah cerita. Dalam animasi ini terdiri dari setting waktu dan tempat.

1) Setting Waktu

Waktu dalam animasi ini adalah pagi dan siang hari.

2) Setting Tempat

Tempat-tempat yang ada dalam animasi ini adalah di rumah, jalan, sekolah dan masjid.

e) Tema

Tema yaitu sebuah pokok dalam gagasan atau pikiran yang terdapat dalam sebuah drama. Tema ialah pokok pikiran yang mendasari sebuah karya itu disusun. Tema dalam animasi “Ahmad Anak yang Shaleh” ialah kehidupan sehari-hari.

f) Amanat

Di dalam video animasi ini peneliti menyampaikan beberapa amanat/pesan. Hal ini dilakukan dengan menonjolkan 5 indikator karakter islami dimana indikator tersebut didapatkan berdasarkan survey permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya pada anak-anak di Desa Alue Sentang. Adapun 5 indikator karakter islami tersebut ialah ;

1) Sopan Santun pada Orang yang Lebih Tua

2) Jujur

3) Disiplin

4) Amanah

5) Taat Dalam Beribadah

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media konseling spiritual ini penting dikarenakan dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti sendiri, pembaca, maupun masyarakat. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan tentang *Islamic Character Building* yang terkandung dalam video animasi bagi anak, orangtua, institusi maupun masyarakat.
2. Memberi panduan tentang membangun karakter islami pada anak agar mampu membentuk karakter sesuai ajaran Islam.
3. Memberikan arahan seputar *Islamic Character Building* untuk mengurangi resiko kenakalan pada anak.
4. Memberi wawasan pendidikan karakter sesuai ajaran agama Islam.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Media video animasi berbasis konseling spiritual yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa asumsi, di antaranya yaitu :

- a) Menurut Harisson & Hummel, bahwa menerapkan animasi dalam pembelajaran, siswa akan mendapatkan banyak pengalaman dan kompetensi di berbagai materi pelajaran..²⁰
- b) Menurut Artawan, bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi mampu menggambarkan suatu materi yang sulit dipahami dengan adanya stimulus berupa media audio visual

²⁰ Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No. 1, Tahun 2018, Hal. 13

yang akhirnya mampu membuat anak mudah mengingat, mengenali, mengingat kembali dan mengaitkan antara praktik dan teori.²¹

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya :

- a) Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada anak-anak di satu desa saja.
- b) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pembuatan animasi serta uji validasi dari para ahli.
- c) Terbatasnya media pembelajaran seperti LCD agar video animasi dapat diterapkan pada konseli yang berjumlah banyak atau klasikal.
- d) Dengan kondisi covid19 ini, uji validasi desain maupun uji ahli produk hanya bisa dilakukan via online.

I. Definisi Istilah

1. Video Animasi

Berdasarkan definisinya, video animasi ialah sebuah media berupa video yang menampilkan materi pembelajaran dengan gambar-gambar diam diberikan sedikit ubahan dari satu gambar ke gambar yang selanjutnya lalu ditampilkan dalam kurun waktu yang cepat dan diproyeksikan hingga menghasilkan sebuah ilusi gerak. Untuk memberikan media pembelajaran pada siswa, video animasi ini sesuai digunakan hal ini dikarenakan

²¹ Dian Pradana, dkk, Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa Sdlb Tunarungu, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, Vol. 7, No. 2, h. 102

animasi dapat menampilkan unsur gambar atau visual, teks, maupun suara menjadi satu yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Video animasi juga membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang sifatnya abstrak, terjadi di masa lalu serta sulit jika dihadirkan di kelas. Adapun Harisson & Hummel menyatakan bahwasanya pengalaman dan kompetensi siswa akan semakin bertambah dengan adanya film animasi pada beragam materi ajar.²²

Video animasi juga berarti bergeraknya sebuah gambar hingga posisinya berubah. Selain pergerakan, ada pula perubahan bentuk dan warna. Sehingga animasi yang diberikan pada anak memiliki fungsi untuk menarik perhatian di dalam pembelajaran sehingga mereka dapat memahami materi dalam waktu yang relatif cepat.

Dengan adanya media animasi dalam ruang lingkup pendidikan, siswa akan lebih mudah memahami materi yang rumit diajarkan oleh gurunya di kelas. Adapun hasil atau respon positif yang ditunjukkan siswa terkait pemahaman materi yang disertai dengan media animasi dapat kita lihat dari hasil belajar yang mereka dapatkan. Hasil belajar ini dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi. Aspek keefektifan disini berarti mampu mengimprovisasi hasil belajar dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media

²² Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No. 1, Tahun 2018, Hal. 13

animasi sama sekali (Yudistira, dalam Andriani, 2014).²³ Adapun dalam penelitian ini, peneliti mengambil video animasi yang bertujuan untuk pembelajaran sekaligus pemahaman anak yang di dalamnya terdapat nilai-nilai spiritual sebagai asensi dari terbentuknya karakter islami pada diri anak.

2. Konseling Spiritual

Witoha dan Clinebell mendefinisikan konseling spiritual sebagai konseling yang mengarahkan konseli pada Tuhannya dengan dasar pemikiran bahwa sejatinya manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan. Adapun istilah “Spiritual” ialah bagian yang esensial dari seluruh kesehatan dan kesejahteraan individu. Spiritual ialah sebuah kebangkitan atau pencerahan diri individu dalam upaya mencapai tujuan dan arti hidupnya.²⁴ Adapun Moeliono menjelaskan bahwa proses penyembuhan dalam konseling spiritual dapat kita capai dengan strategi konseling yang mana proses tersebut merupakan langkah dasar intervensi tujuan konseling, yaitu untuk menyembuhkan luka batin.²⁵

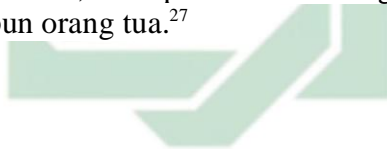
3. Pembangunan Karakter Islami

²³ Andriani Johari, dkk, Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 1, 2014, h. 10-11

²⁴ Sugeng Sejati, Perkembangan Spiritual Remaja dalam Perspektif Ahli, *Jurnal Hawa*, Vol. 1 No. 1, 2019, h. 94

²⁵ Agnes Chynthia Dewi, Strategi dan Teknik Konseling Spiritual di Rumah Pemulihan Victory Outreach, Bandung, Jawa Barat (Pengalaman Tiga Pendamping Konseling), *Tesis*, [Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unika Atma Jaya](#) Jakarta, Tahun 2019

Karakter yang islami disebut pula dengan sifat, akhlak, atau perilaku yang bercirikan keislaman. Pembangunan atau pembentukan karakter Islami dapat dipahami pula sebagai sebuah upaya penanaman ilmu atau kecerdasan pada anak agar mampu berpikir, bersikap serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya lalu direalisasikan melalui interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, atau lingkungannya.²⁶ Pendidikan karakter Islami adalah pendidikan yang memiliki berbagai hubungan yang saling berkaitan antar individu dan berbagai dinamika. Sehingga dia mampu mengendalikan dan bertanggung jawab atas dirinya dalam pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan ajaran Islam. Dalam Islam sendiri, pendidikan ialah suatu hal yang sangat penting dalam berkehidupan dan proses penataan Islam yang berkarakter, baik pendidikan dari guru, masyarakat maupun orang tua.²⁷



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁶ Wahyuningtiyas, Indah dan Ansori. 2017. Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan *Spiritual Camp* di MAN Bondowoso *Jurnal Islamic Akademika*, Vol. 4, No. 1, hal. 5

²⁷ Burhan Nudin, dkk, Building Islamic Character Education In Basic Learning, SHIBGHAH: Journal of Muslim Societies, Vol. 2, No. 2, h. 238

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Video Animasi

Istilah kata video berasal dari bahasa Latin yakni “*Videre*” yang bermakna “aku melihat”, munculnya video berawal dari perkembangan teknologi media massa, yaitu Televisi. Video ialah sebuah media elektronik yang memiliki kemampuan untuk memadukan atau dengan kata lain menggabungkan antara teknologi visual atau gambar dengan audio secara bersamaan hingga menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan dinamis.²⁸ Pengertian video menurut Qulman ialah sebuah teknologi untuk memperoleh, merecord, memproses, hingga menyusun ulang gambar. Pada umumnya, video menggunakan sinyal elektronik, media digital ataupun film seluloid.²⁹ Dapat diartikan bahwa video merupakan media yang menjadi gabungan antara gambar dan suara yang dilakukan dengan cara direkam, diproses dan menata ulang gambar atau *editing*.

Media video pada hakikatnya memiliki dampak yang lebih bagi diri individu dibandingkan media selain video. Karena programnya dianggap sebagai fokus cahaya, oleh karena itu mempengaruhi pikiran dan emosi individu. Saat anak belajar, fokus dan pengaruh secara emosional dan psikologis sangat penting, dikarenakan hal ini menjadikan peserta didik lebih cepat paham akan

²⁸ Arfi Yudianto, Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Nasional Pendidikan*, tahun 2017, h. 234

²⁹ Aspiawati. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Di SMK Negeri 2 Makassar, *Skripsi*, UIN Alauddin Makassar, Tahun 2018, h.

materi yang diberikan disertai dengan ketentuan video yang diberikan nantinya harus berkaitan dengan target belajar yang ingin dicapai.³⁰

Asal kata animasi yakni dari bahasa Inggris “to animate” yang artinya menggerakkan. Menurut Ibiz Fernandes (dalam Yunita ; 2021) yaitu sebuah proses memainkan dan merekam serangkaian gambar yang statis dengan tujuan menghasilkan sebuah ilusi bergerak.³¹ Menurut Agus Suheri (dalam Tonni Limbong dan Janner Simarmata, 2020) animasi merupakan sekumpulan dari gambar-gambar yang telah diubah atau diolah dengan cara-cara tertentu sehingga menjadi sebuah gerak. Sebagian ahli memberi pengertian animasi sebagai sebuah hasil dari gambar yang dibuat langsung dengan tangan lalu diolah menjadi gambar yang bergerak dan terkomputerisasi.³² Harisson & Hummel menyatakan bahwa animasi dapat membuat siswa kaya akan pengalaman dan kompetensi pada beragam materi ajar.³³

Definisi dari video animasi sendiri ialah media yang menampilkan materi pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu gambar ke gambar berikutnya

³⁰ Arfi Yudianto, Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Nasional Pendidikan*, tahun 2017, h. 234

³¹ Yunita Wulandari Palimbong, dkk, Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar, *Artikel*, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar, 2021, h. 4

³² Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktek*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 100-101

³³ Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No. 1, Tahun 2018, h. 13

yang kemudian ditampakkan dalam waktu yang relatif cepat serta diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak. Yunita Wulandari dkk mendefinisikan video animasi sebagai sebuah lambang dari 3 aspek yaitu visual, verbal, dan gerak yang disatukan serta disempurnakan menggunakan audio atau suara, dapat diputar kembali dan berkali-kali sehingga memberikan kesan hidup serta mengandung beberapa pesan pembelajaran.³⁴

Pengertian video animasi menurut Margareta dan Yulia (2018) adalah media yang cocok diterapkan dalam proses belajar karena menampilkan unsur teks, gambar, serta suara menjadi satu yang menarik hingga akhirnya anak dapat memperhatikan pembelajaran dengan mudah serta dapat membantu memberikan pemahaman pada materi sejarah yang sifatnya abstrak karena terjadi di masa yang lampau dan susah untuk digambarkan di masa saat ini pada anak-anak.³⁵ Dalam hal ini, dapat kita definisikan bahwa video animasi merupakan sebuah media yang dibuat dengan menampilkan materi berupa video yang berawal dari beberapa gambar dengan proyeksi yang menghasilkan gerak sehingga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran agar anak atau siswa dapat memahami materi yang sulit dijelaskan namun mudah saat dibuat dalam bentuk video.

³⁴ Yunita Wulandari Palimbong, dkk, Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar, *Artikel*, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar, h.4

³⁵ Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No. 1, Tahun 2018, h. 4

2. Konseling Spiritual

a) Pengertian Konseling

Division of counseling Psychology mendefinisikan konseling sebagai sebuah proses yang membantu seseorang mengatasi berbagai permasalahan atau hambatan dalam perkembangan diri dengan tujuan untuk meraih perkembangan kemampuan diri secara tuntas dan optimal.³⁶ Istilah konseling (*counseling*) menurut Mappiare merupakan suatu bentuk bantuan. Konseling membutuhkan keterampilan khusus dari penyedia layanan. Ini termasuk setidaknya orang kedua, penyedia layanan, yang pada awalnya merasa tidak sanggup melakukan sesuatu dan berbuat banyak tetapi akhirnya mampu berbuat sesuatu setelah melakukan konsultasi dalam konseling. Arti konseling menurut *American Counseling Association* ialah sebuah relasi profesional yang memberdayakan keberagaman yang beraneka pada diri individu baik itu keluarga atau kelompok dengan tujuan agar tercapainya mental yang sehat, kesehatan tubuh, pendidikan serta karirnya.³⁷

Berdasarkan definisi di atas kita dapat mengambil intisari bahwa konseling ialah sebuah bentuk proses, bantuan atau layanan yang bertujuan untuk membantu individu mengatasi hambatan-hambatan diri untuk tercapainya kesehatan mental, pendidikan, dan karir.

³⁶ Soffi Belgies dan Meutia Ananda, Psikologi Konseling, Digilib.uinsby.ac.id : Surabaya) 2014

³⁷ Jumadi Mori Salam Tuasikal, 50 Definisi Konseling, dalam <https://dosen.ung.ac.id/JumadiTuasikal/home/2020/1/30/50-defenisi-konseling.html> diakses pada 17 September 2021

b) Tujuan Konseling

Konseling memiliki beberapa tujuan yang diantaranya yaitu :³⁸ Pertama, membantu individu atau konseli memiliki perkembangan yang optimal dimana perkembangan tersebut sesuai dan layak dengan setiap tahapan perkembangan baik itu dari lingkungan sekitarnya maupun karakter pada dirinya seperti kemampuan dan akal dasar saat berada di tengah-tengah lingkungan sekitar seperti keluarga, pendidikan ataupun status ekonomi. Kedua, untuk membuat individu menyadari dirinya dengan memberikan informasi kepada individu tentang dirinya, potensinya, kemampuan yang sesuai dengan potensinya serta langkah terbaik untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki. Ketiga, memberdayakan individu untuk memuat sebuah keputusan sendiri dan memilih jalan yang dapat menuntun mereka. Terakhir, konseling bertujuan membantu individu menghapus perilaku (masalah) yang tidak sesuai menjadi perilaku baru khususnya perilaku adaptif yang konseli inginkan.

c) Pengertian Spiritual

Menurut Webster, asal istilah spiritual yaitu dari kata benda latin yaitu "*spiritus*" memiliki arti nafas dan kata kerja "*spirare*" yang artinya bernafas, istilah spiritualitas sendiri merupakan sebuah hal yang penting baik dari kesehatan maupun kemakmuran secara menyeluruh yang dalam arti luas juga didefinisikan sebagai sesuatu yang ada kaitannya dengan roh. Suatu hal yang bersifat

³⁸ Anas Rohman, Peran Bimbingan Dan Konseling Islam Dalam Pendidikan, Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, Vol. 4, No. 1, Tahun 2016, h.148

spiritual berarti ia memiliki nilai benar yang abadi akan tujuan berkehidupan individu.³⁹ Singkatnya, spiritual ialah sesuatu yang penting dalam hidup manusia layaknya nafas atau kebangkitan serta semangat untuk mencapai makna hidup.

Graham Wilson mendefinisikan konseling spiritual sebagai sebuah pengembangan keterampilan interpersonal konselor dengan tujuan membaantu konseli mengungkapkan beragam tanggapan dirinya secara emosi, jasmani dan rohani secara keseluruhan dengan tujuan sehingga dia memiliki kemampuan untuk melihat dirinya sendiri lagi (*redefine*) melalui tanggapan terhadap diri yang lebih baik.

Ibnu Arabi memberikan pengertian bahwa spiritualitas ialah sebuah upaya penerahan potensi ruhaniyah dalam tubuh manusia yang harus mematuhi ketentuan syar'i dalam bentuk realitas apapun baik di dunia empiris maupun kebatinan.⁴⁰

Selanjutnya, Moeliono menjelaskan terkait proses penyembuhan dalam konseling spiritual. Proses penyembuhannya dapat dilakukan lewat beberapa strategi konseling yang merupakan *planning* dasar intervensi dengan tujuan mencapai tujuan dari konseling, yaitu penyembuhan luka batin.⁴¹ Kita dapat menjadikan konseling spiritual sebagai treatment terapiutik yang ampuh pada saat

³⁹ Sugeng Sejati, Perkembangan Spiritual Remaja dalam Perspektif Ahli, *Jurnal Hawa*, Vol. 1 No. 1, 2019, h. 94

⁴⁰ M. Nasir Agustawan, Spiritualisme dalam Islam, *Artikel*, h-89-92

⁴¹ Agnes Chynthia Dewi, Strategi dan Teknik Konseling Spiritual di Rumah Pemulihan Victory Outreach, Bandung, Jawa Barat (Pengalaman Tiga Pendamping Konseling), *Tesis*, [Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unika Atma Jaya](http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/) Jakarta, Tahun 2019

proses mengeksplorasi fondasi pemahaman, sikap dan rasa yakin konseli lewat metode yang benar. Masalah ini dapat disebabkan oleh tiga aspek yang melatarbelakangi kesehatan yakni diantaranya :

- a) Landasan konseptual kesehatan spiritual dalam ilmu psikologi.
- b) Ada hubungan interaktif antara kesehatan spiritual dengan dimensi kesehatan lainnya secara global.
- c) Peristiwa spontan tertentu dan beberapa kegiatan kesengajaan lainnya yang dapat memupuk rasa sadar akan spiritual dan pengembangan spiritualitas⁴²

d) Tujuan dan Prinsip Konseling Spiritual

David Powell mengatakan dalam Favere bahwa tujuan dari dimensi kepedulian dalam konseling membutuhkan dedikasi seorang konselor dengan sikap peduli agar meningkatnya kapasitas dan kemampuan diri terhadap tujuan serta misi dalam konseling. Dengan upaya tersebut konselor dapat terlibat secara komprehensif dalam proses konseling serta melakukan adanya peningkatan dedikasi, dan yang harus diperhatikan ialah meyakinkan dirinya akan adanya integrasi antara spiritual dan konseling.⁴³

Prinsip dasar konseling spiritual mengacu pada beberapa pandangan ahli salah satunya Maslow bahwa spiritual merupakan suatu bagian dari diri

⁴² Agus Santoso, *Konseling Spiritual*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2014) h. 5

⁴³ Agus Santoso, *Konseling Spiritual*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2014) h.12-13

manusia yang membangun watak atau karakter individu secara alami. Selain itu, Chandler juga menjelaskan konsep spiritualitas ialah suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan batin dan kemampuan individu dalam mencari untuk meraih sebuah inti diri melalui pengembangan diri dalam pengetahuan dan cinta.

Ada dua komponen yang harus seimbang untuk menentukan perkembangan spiritual yakni horizontal dan vertikal. Komponen horizontal sendiri merupakan suatu dimensi dengan ciri-ciri berkelanjutan pada tujuan individu terhadap kedaulatan yang mengarah pada Yang Mahakuasa pemeliharannya. Vertikal adalah dimensi yang memiliki tahapan perkembangan spiritual, yang ditegaskan dengan beberapa teknik atau disebut dengan *techniques for spiritual development*.⁴⁴

Penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip konseling spiritual pada dasarnya ialah sesuatu yang mendasari manusia yaitu kebatinan yang merupakan esensi utama untuk dirinya membentuk karakter dan tingkah laku serta mencapai pemahaman diri dan cinta kasih dalam kehidupannya.

Adapun dalam penerapannya secara umum, Richard dan Bergin (dalam Yusuf, 2007) mengemukakan bahwa Konseling Spiritual dapat diterapkan dengan teknik do'a, pengalaman spiritual, mengajarkan konsep spiritual, konfrontasi spiritual, dorongan untuk memaafkan, referensi kitab suci, melalui kelompok beragama, mendo'akan klien, konselor dan klien berdo'a

⁴⁴ Agus Santoso, *Konseling Spiritual*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2014) h. 21-22

bersama atau dengan bibliografi keagamaan.⁴⁵

3. Pembentukan Karakter Islami (*Islamic Character Building*)

a) Pengertian Islamic Character Building

Menurut Asep Zaenal Ausop (2014), karakter ialah sebuah kecenderungan hati dalam merespons sesuatu disertai dengan bentuk perilaku (*behavior*). Yang dimaksud dengan kecenderungan hati disini ialah sebuah sikap yang ditindaklanjuti oleh suatu tindakan atau perbuatan. Dalam istilah agama Islam, pada hakikatnya karakter disebut juga akhlak. Adapun karakter yang baik disebut dengan *akhlakul karimah* dan karakter yang buruk disebut dengan *akhlakul madzmumah*.⁴⁶ Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Karakter didefinisikan sebagai ciri-ciri psikologis, etika, atau karakter yang membedakan satu orang dengan yang lain. Karakter dapat berarti watak, perangai, atau perbuatan yang selalu dilakukan (kebiasaan). Wynne mengemukakan bahwa kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) dan fokus pada bagaimana nilai-nilai kebaikan itu bisa diterapkan dalam tindakan nyata atau dalam perilaku sehari-hari. (Mulyasa dalam Indah dan Ansori ;

⁴⁵ Kadek Suranata dan I Wayan Tirka, Teori dan Praktek Model-model Konseling Masa Kini, (Yogyakarta : Bintang Pustaka Madani, Tahun 2021) h. 48

⁴⁶ Asep Zaenal Ausop, Islamic Character Building Membangun Insan Kamil, Cendekia Berakhlak Qur’ani, (Bandung : PT Grafindo Mdia Pratama, Tahun 2014), hal. 2

2017).⁴⁷ Sedangkan Islami berarti sikap dan perilaku yang taat kepada Ahlus-Sunnah wal Jama'ah.

Adapun karakter Islami adalah akhlak, budi pekerti, etika, atau perilaku yang Islami. Karakter Islami dapat diartikan sebagai upaya untuk menanamkan pemahaman nilai-nilai kebaikan kepada anak-anak, yang menjadi identitas yang diungkapkan melalui interaksi spiritual antara Tuhan, dirinya sendiri, orang lain, maupun lingkungan.⁴⁸ Pendidikan karakter Islami adalah pendidikan yang memiliki berbagai hubungan yang saling berkaitan antar individu dan berbagai dinamika. Sehingga dia mampu mengendalikan dan bertanggung jawab atas dirinya dalam pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan ajaran Islam. Pendidikan dalam Islam sangat penting baik dalam kehidupan atau proses penataan Islam karakter, baik pendidikan dari guru, masyarakat maupun orang tua.⁴⁹

b) Tahapan dan Proses Pembangunan Karakter

Menurut Afid Burhanuddin, ada 5 tahapan yang dapat membentuk karakter setiap individu, yang mana kelima tahapan ini memiliki keterhubungan, yaitu diantaranya :⁵⁰

⁴⁷ Indah Wahyuningtyas dan Ansori. 2017. Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan *Spiritual Camp* di MAN Bondowoso *Jurnal Islamic Akademika*, Vol. 4, No. 1, hal. 4

⁴⁸ Ibid, hal. 5

⁴⁹ Burhan Nudin, dkk, Building Islamic Character Education In Basic Learning, SHIBGHAH: Journal of Muslim Societies, Vol. 2, No. 2, h. 238

⁵⁰ Afid Burhanudin, Tahapan Pembentukan Karakter, *Artikel*, dalam link <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2015/01/17/tahapan-pembentukan-karakter/>

- 1) Ada nilai yang individu serap lewat berbagai sumber entah itu agama, ideologi, pendidikan, dll.
- 2) Nilai yang diserap tersebut akan membangun mindset atau pikiran individu yang secara menyeluruh akan visi dalam bentuk pernyataan.
- 3) Lalu Visi memasuki alam hati dengan membangun keadaan batin yang sepenuhnya membentuk mental.
- 4) Mentalitas masuk ke ranah fisik lalu menghasilkan suatu tindakan secara kolektif disebut sikap.
- 5) Sikap dominan dalam diri seseorang yang secara keseluruhan membentuk citra diri disebut sebagai karakter.

Proses pembentukan karakter ini menunjukkan adanya keterhubungan antara perasaan, tindakan, maupun pikiran. Berawal dari akal terbentuklah pola pikir, dan dari fisik terbentuklah perilaku. Cara berpikir seseorang menjadi falsafah hidup, cara seseorang merasa menjadi mentalitas dan cara berperilaku menjadi karakter. Sehingga jika hal ini terus berlanjut akan menjadi sebuah kebiasaan.

Adapun Majid dan Andayani berpendapat bahwa ada 3 tiga tahaapan strategi dalam pendidikan karakter untuk menuju terbentuknya akhlak mulia dalam diri setiap anak didik, yakni di antaranya:⁵¹

1. Moral knowing (pengetahuan) merupakan langkah awal dalam membetuk akhlak mulia anak. Langkah ini memiliki enam komponen: kesadaran moralitas, pengetahuan tentang nilai-nilai moral, perspektif, penalaran moral, kebenaran dalam menentukan sikap, dan pengetahuan diri.

⁵¹ Hilda Ainissyifa, Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 8, No. 1, Hal. 6

2. Moral love atau moral feeling (perasaan) berarti berusaha memperkuat aspek emosional siswa, agar menjadi manusia yang berkarakter. Pemberdayaan ini terkait dengan sikap-sikap yang perlu dirasakan siswa, seperti kesadaran akan identitas, harga diri, kepekaan terhadap penderitaan orang di sekitarnya (penekanan), cinta kasih sayang, pengendalian diri, dan kerendahan hati.
3. Moral doing/acting (tindakan) merupakan hasil atau pengaruh yang akan anak didik munculkan setelah tercapainya dua tahapan sebelumnya. Moral acting menunjukkan pencapaian dari kompetensi siswa setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan siswa tidak hanya dapat berguna bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi orang lain di sekitarnya.

B. Keterkaitan Antara Video Animasi, Konseling Spiritual dan Islamic Character Building

Berdasarkan beberapa ide-ide yang dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah media yang dibuat dengan menampilkan materi berupa video yang berawal dari beberapa gambar dengan proyeksi yang menghasilkan gerak sehingga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran agar anak dapat memahami materi yang sulit dijelaskan namun mudah saat dibuat dalam bentuk video. Adapun dalam penelitian ini, materi-materi tersebut ialah lima nilai-nilai karakter islami yaitu nilai kesopanan, kedisiplinan, amanah, kejujuran dan keta'atan dalam beribadah. Kelima karakter ini berkaitan dengan spiritualitas yang ada dalam diri manusia terutama pada nilai ketaatan dalam ibadah. Dimana hal ini juga menjadi tujuan agar

anak diharapkan mampu mendekatkan diri kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala.

Hal ini sesuai dengan prinsip dasar konseling spiritual yang disampaikan oleh Maslow bahwa spiritual merupakan suatu bagian dari diri manusia yang membangun watak atau karakter individu secara alami. Artinya spiritual menjadi inti dalam diri manusia yang dapat membangun karakter. Membangun karakter pada anak dimulai dengan membangun spiritualitas dalam dirinya. Sesuai dengan prosesnya, bahwa pembentukan karakter berawal dari adanya nilai yang diserap oleh individu hingga terbentuklah pola pikir atau visi hidup, nilai yang berkenaan dalam penelitian ini adalah nilai karakter dan nilai spiritual yang disampaikan lewat video animasi. Lalu pola pikir atau keyakinan membentuk mentalitas atau perasaan dan akhirnya terbentuklah perilaku atau karakter. Hal ini serupa dengan pendapat Asep Zaenal Ausop yang mengatakan bahwa karakter adalah buah dari akidah atau keyakinan yang mana jika kita lihat dari proses terbentuknya karakter terletak pada tahap penyerapan nilai membentuk pola pikir atau keyakinan.

C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

- | | |
|------------------|--|
| 1. Judul | Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter |
| Karya | Putu Darma Wisada, dkk |
| Prodi/Univ/Tahun | Teknologi Pendidikan/Universitas Ganesha/2019 |
| Persamaan | Peneliti sama-sama menggunakan media video atau audio visual yang |

	berorientasi dalam pembentukan karakter anak.
Perbedaan	Dalam penelitian di atas peneliti berfokus pada pendidikan karakter secara umum dimana nilai-nilai pendidikan karakter yang diterapkan ialah nilai kemanusiaan dan nasionalis sedangkan dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada upaya membangun karakter islami.
2. Judul	Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasa
Karya	Dini Aria Farindhni
Prodi/Univ/Tahun	Universitas Negeri Yogyakarta/2018
Persamaan	Peneliti sama-sama menggunakan media video animasi sebagai upaya penyelesaian masalah pada subjek penelitian.
Perbedaan	Perbedaannya ialah terletak pada objek dalam penelitian dimana fokus dalam penelitian ini ialah motivasi belajar dan karakter demokratis siswa.
3. Judul	Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan

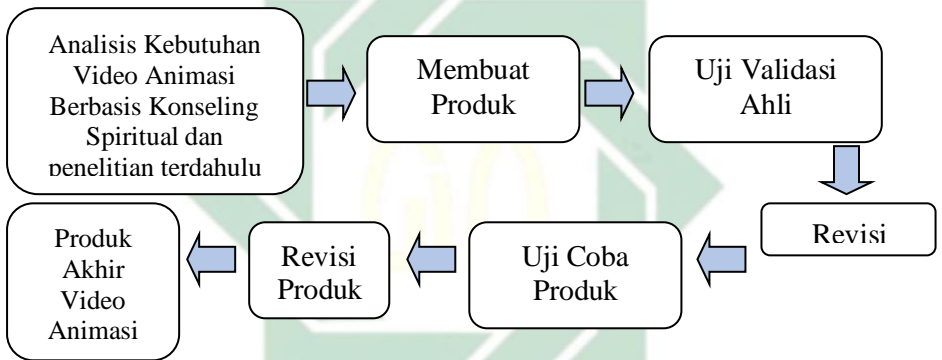
	<i>Spiritual Camp</i> di MAN Bondowoso
Karya	Indah Wahyuningtiyas dan Ansori
Prodi/Univ/Tahun	STAI At-Taqwa Bondowoso/2017
Persamaan	Peneliti sama-sama berupaya untuk membentuk atau membangun karakter Islami
Perbedaan	Peneliti di atas melakukan sebuah kegiatan <i>Spiritual Camp</i> sebagai media pengentasan masalah yang ada dalam penelitian, penelitian ini juga berfokus pada usia remaja tepatnya siswa di Madrasah ‘Aliyah.
4. Judul	Metode Tahfidz Sebagai Pembentukan Karakter Islami di SMP Ahmad Dahlan Boarding School Sukoharjo Tahun 2019/2020
Karya	Muhammad Rizal Riyadin
Prodi/Univ/Tahun	Pendidikan Agama Islam/Universitas Muhammadiyah Surakarta/2020
Persamaan	Peneliti sama-sama berupaya membentuk atau membangun karakter Islami
Perbedaan	Penelitian di atas menggunakan metode tahfidz sebagai cara membentuk karakter islami,

penelitian di atas juga berfokus pada usia remaja.

D. Kerangka Berpikir

Dari paparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kerangka berpikir sebagai berikut ini :

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



E. Perumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang sedang dipelajari. Hipotesis penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada perubahan yang signifikan pada subjek sebelum dan setelah uji coba video animasi berbasis konseling spiritual di desa Alue Sentang.

H_1 : Ada perubahan yang signifikan pada subjek sebelum dan setelah uji coba

video animasi berbasis konseling spiritual di desa Alue Sentang.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian dan pengembangan, atau dengan jenis penelitian yang biasa dikenal dengan R&D (*Research and development*). Tujuan dari jenis penelitian R&D adalah untuk menguji kelayakan setelah menghasilkan produk serta menguji efektif tidaknya produk yang mana proses pengujian itu didasari pada analisis kebutuhan sehingga nantinya produk dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas. Adapun alasan peneliti mengambil metode penelitian ini ialah berdasarkan tujuan R&D adalah menghasilkan suatu produk yang akan bermanfaat bagi masyarakat, maka metode penelitian ini merupakan metode yang sesuai digunakan untuk penelitian ini. Pada dasarnya, metode penelitian dan pengembangan memiliki 4 tingkat kesulitan yaitu:

1. Level 1, melakukan penelitian tanpa menguji (tidak membuat produk dan tidak menguji)
2. Level 2, menguji tanpa meneliti (menguji validitas produk yang sudah ada sebelumnya)
3. Level 3, melakukan penelitian dan menguji dalam upaya untuk mengembangkan produk yang telah ada.
4. Level 4, melakukan penelitian dan menguji dalam upaya menciptakan sebuah produk baru.⁵²

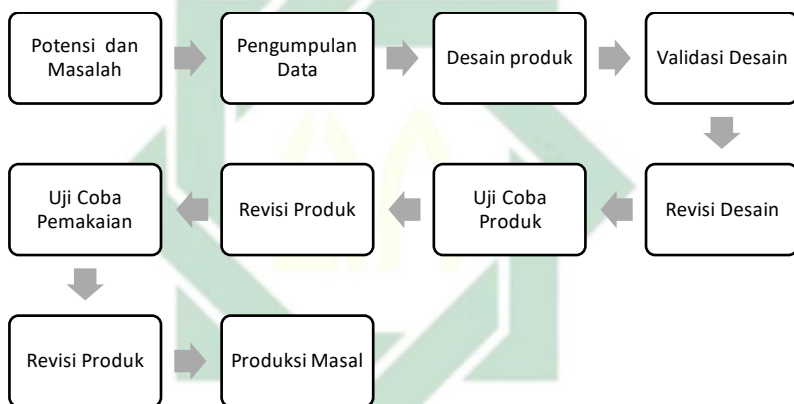
Adapun penelitian ini berada pada level 3 dimana peneliti melakukan penelitian dan menguji produk yang sudah ada.

⁵² Sri Sumarni, Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap), *Artikel*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019, h.3-6

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam metode penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengacu pada 10 tahapan yang disebutkan oleh Sugiyono dalam (Sri ; 2012).⁵³ Adapun sepuluh prosedur yang dilakukan terdiri dari :

Gambar 3.1
Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan



1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berasal dari potensi atau masalah, dalam penelitian ini masalah berasal dari observasi dan wawancara dengan anak-anak di desa Alue Sentang, kabupaten Aceh Timur. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, anak-anak di desa Alue Sentang masih memiliki karakter islami yang rendah namun anak-anak tersebut belum

⁵³ Sri Sumarni, Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap), *Artikel*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019, h.10

memahami bahwa dirinya memiliki nilai-nilai karakter islami yang rendah, seperti masih sering berbohong, tidak menghormati orang yang lebih tua serta kurangnya ketaatan dalam beribadah.

2. Mengumpulkan Informasi

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi, termasuk materi *Islamic Character Building* atau pembentuk karakter islami pada anak sebagai bahan untuk merancang produk nantinya, tujuan dari tahap ini untuk membuat produk yang dilahirkan nanti sesuai atau cocok dengan kebutuhan anak tersebut.

3. Desain Produk Awal

Selanjutnya setelah mengumpulkan informasi sebagai bahan pembuatan produk, maka selanjutnya menyusun materi. Dalam video ini terdiri dari empat nilai pokok, yaitu sikap hormat kepada orang yang lebih tua, sopan santun dan kejujuran, disiplin waktu dan taat beribadah.

4. Validasi Desain

Setelah video animasi berbasis konseling spiritual telah melalui tahap desain awal, maka yang dilakukan selanjutnya ialah validasi desain dengan meminta penilaian produk dari para tim ahli. Dalam penelitian ini terdapat 3 orang ahli yang merupakan dosen Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang kriterianya sebagai berikut ini:

- a) Pendidikan minimal S2

b) Berpengalaman dalam bidang konseling maupun psikologi anak.

Tabel 3.1
Uji Validasi Desain

Aspek Ketepatan	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan				
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.				
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.				
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor				
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan				
Aspek Kelayakan	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan				
Keefektifan waktu dan tenaga				
Praktis dan layak untuk di publikasikan bagi masyarakat umum				

Aspek Kegunaan	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
Manfaat pemberian video animasi untuk membangun karakter kejujuran pada anak				
Manfaat pemberian video animasi untuk membangun karakter kesopanan pada anak				
Manfaat pemberian video animasi untuk membangun karakter spiritual pada anak				
Manfaat video animasi untuk membantu konselor dalam pelaksanaan konseling pada anak				

Penilaian itu berdasarkan tiga kriteria, yaitu ketepatan, kelayakan, dan kegunaan dengan ketentuan penilaian dari keempat pilihan yaitu ;

Penilaian	Skor
Sangat Tepat/Layak/Bermanfaat	= 4
Tepat/Layak/Bermanfaat	= 3
Kurang Tepat/Layak/Bermanfaat	= 2
Tidak Tepat/Layak/Bermanfaat	= 1

Dalam memberi penilaian, penguji dapat menggunakan skor yang terentang dari 1 sampai 4.

Skor 1 merupakan skor terendah dan skor 4 adalah skor tertinggi. Jadi, total skor ideal (sangat layak) adalah 48 dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi (ST)} &= 4 \\
 \text{Jumlah pernyataan} &= 12 \\
 \text{Jumlah responden} &= 1 \\
 \text{Skor ideal (A)} &= 12 \times 4 \times 1 = 48 \\
 \text{Jumlah skor (x)} & \\
 \text{Persentase angket} &= \frac{x}{A} \times 100 \%
 \end{aligned}$$

Adapun total hasil uji validasi ahli baik itu sebelum melakukan revisi produk maupun sesudah revisi. Dalam memberi penilaian, total skor ideal (sangat layak) adalah 144 dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi (ST)} &= 4 \\
 \text{Jumlah pernyataan} &= 12 \\
 \text{Jumlah responden} &= 3 \\
 \text{Skor ideal (A)} &= 12 \times 4 \times 3 = 144 \\
 \text{Jumlah skor (x)} & \\
 \text{Persentase angket} &= \frac{x}{A} \times 100 \%
 \end{aligned}$$

5. Perbaikan Desain

Revisi produk dilakukan setelah desain divalidasi, dan perbaikan ini didasarkan pada saran dan masukan dari ahli. Perbaikan ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada video animasi.

6. Uji Coba Produk

Setelah perbaikan, produk yang dikembangkan ini diujicoba pada subjek yang merupakan kelompok kecil yang berjumlah 6 orang yakni anak-anak di TPA

Dsn. Giat desa Alue Sentang. Peneliti melakukan observasi kemudian subjek diminta untuk memberikan umpan balik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk memperoleh informasi apakah produk tersebut efektif atau tidak.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan percobaan dengan subjek pertama, produk direvisi sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh subjek untuk melihat apakah masih ada kekurangan yang harus dilengkapi atau ada hal yang harus ditambah dan dikurangi. Bentuk revisi produk dapat berupa mengurangi atau penambahan materi dan atau berasal dari pertanyaan, kritik dan masukan yang disampaikan oleh subjek.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk melewati tahap uji coba dan perbaikan, produk diyakini sudah efisien untuk diterapkan kepada subjek. Uji coba pemakaian skala besar dilakukan pada siswi kelas V SDN Alue Sentang. Masing-masing subjek diamati berdasarkan penilaian pada instrumen observasi yang telah disusun peneliti. Selain itu, interaksi dengan subjek dapat digunakan sebagai bahan evaluasi baik ketepatan materinya, distribusi materi dan pemahaman subjek terhadap materi yang disajikan.

9. Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian lalu direvisi berdasarkan hasil tanggapan yang diterima dari subjek dan setelah diperbaiki, produk baru dapat diproduksi secara massal.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan memberikan media konseling spiritual berupa video animasi menggunakan cara atau teknik bimbingan kelompok kepada beberapa subjek.

Desain percobaan produk dapat dilakukan dengan kelompok kecil dan kelompok besar sebagai berikut:

Gambar 3.2

Desain eksperimen (before-after)



Uji coba produk kelompok pertama ini berdasarkan wawancara dan observasi pengetahuan anak tentang nilai-nilai karakter islam. Setelah mendapatkan data seputar anak mengenai nilai karakter islam maka peneliti memberikan materi atau mengenalkan indikator dari karakter islam itu sendiri menggunakan produk yang telah dirancang yaitu sebuah video animasi. Setelah itu, anak kembali diwawancara dan diobservasi apakah anak mengalami perubahan sebelum dan sesudah *treatment* berbentuk materi pembentuk karakter islami.

Pengujian produk dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi ini digunakan dengan mengambil pendapat yang mengatakan bahwa pengujian dengan kuesioner dinilai kurang

akurat, sehingga disarankan untuk menggunakan teknik pengamatan dengan peralatan yang valid dan reliabel. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan wawancara dan observasi dalam pengujian produk ini.

2. Subjek Uji Coba

Berdasarkan tahapan proses penelitian pengembangan, uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba pemakaian dan uji coba produk. subjek uji coba produk berjumlah 6 orang dengan kisaran usia antara 9-12 tahun yang berada di salah satu TPA di desa Alue Sentang. Subjek uji coba pemakaian berjumlah 20 orang dengan kisaran usia 11-12 tahun di SD Negeri Alue Sentang.

3. Jenis dan Sumber Data

Ada dua jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang kualitatif adalah data dalam kata-kata, bukan dalam angka. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu identifikasi masalah, saran dari penguji ahli produk, dan saran atau masukan selama uji coba lapangan yang berkaitan dengan video animasi yang diciptakan. Sumber data kualitatif sendiri berasal dari penguji dan narasumber yang menjadi subjek penelitian, dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi.

Data kedua adalah data kuantitatif, data kuantitatif adalah data yang berupa angka atau bilangan, yang dapat disusun dan dianalisis dengan menggunakan perhitungan matematis atau statistik. Data kuantitatif berupa hasil uji validasi desain, uji

ahli produk, dan hasil sebelum dan sesudah uji coba produk. Sumber data kuantitatif diperoleh dari tim penguji ahli dengan peralatan pengumpulan data menggunakan hasil validasi angket dengan tim ahli dan subjek penelitian.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ialah observasi, wawancara dan dokumentasi.

a) Wawancara

Teknik yang pertama yakni wawancara. Definisi wawancara menurut pendapat Nazir (1988) ialah proses memperoleh informasi untuk keperluan penelitian melalui tanya jawab bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan responden melalui alat yang dinamakan *interview guide* (pedoman wawancara). Dialog ini dimaksudkan untuk menggali data pada fokus masalah yang dijadikan penelitian. Teknik ini dilakukan melalui wawancara langsung dengan subjek penelitian dan informan lainnya mengenai nilai karakter islami yang rendah, pada anak di desa Alue Sentang.

b) Observasi

Observasi merupakan langkah awal dalam memfokuskan pengamatan partisipan sebagai metodologi yang mampu mengamati hasil praktis. Pengamatan ini dapat ditelusuri kembali ke akar teoretis yang mapan dari sistem interaksi simbolik, karena peneliti dapat secara bersamaan berinteraksi dengan subjek

penelitian dalam pengumpulan data. (Denzin & Lincoln, 2009).⁵⁴ Peneliti dapat mempelajari tingkah laku dan maknanya melalui observasi, dengan mengobservasi juga peneliti mendapatkan data-data dari perilaku subjek (verbal dan nonverbal), sikap dan pengetahuan subjek Lembar observasi yang akan menjadi penilaian adalah :

Tabel 3.2
Instrumen Observasi Sebelum dan Setelah Uji Coba

NO.	PERNYATAAN	SKOR				Total
		1	2	3	4	
1.	Anak memahami sikap kesopanan kepada orang yang lebih tua					
2.	Anak memahami sikap kedisiplinan					
3.	Anak memahami sifat kejujuran					
4.	Anak memahami sifat amanah					
5.	Anak memahami sikap taat dalam beribadah					

c) Dokumentasi

Teknik yang ketiga yaitu dokumentasi. Dimana dokumentasi adalah teknik mengumpulkan data yang cukup sering dipakai dalam penelitian terutama pada ranah sosial penelitian. Sugiyono (dalam Natalina ; 2014) berpendapat bahwa metode dokumentasi ialah suatu pelengkap bagi metode wawancara dan observasi. Sugiyono juga mengutip dari Robert C. Bog bahwa dokumentasi ialah catatan kejadian yang berupa tulisan, gambar atau karya

⁵⁴ Hasyim Hasanah. Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*, Volume 8, Nomor 1, Tahun 2016, Hal. 24

seseorang di masa lampau.⁵⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menangkap beberapa gambar dari hasil percobaan video animasi dan hasil pemakaian yang menunjukkan dari gambar-gambar tersebut ditemukanlah data-data pelengkap serta sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya penerapan media yang diberikan.

5. Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, analisis data merupakan bagian terpenting. Dengan menganalisis data, maka peneliti akan mampu menjawab permasalahan yang akan diselesaikan. Analisis data dilakukan dengan menjelaskan serta menjabarkan dari mulai proses pembuatan hingga pengembangan produk yang akan diberikan kepada subjek penelitian nanti. Penjelasannya berupa tahapan-tahapan yang sudah dilakukan peneliti maupun belum serta hasil analisis dari para ahli yang nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan. Analisis data R&D dapat dilakukan dengan kuantitatif atau dengan cara kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Siyoto dan Ali (2015) memiliki beberapa tahapan, yaitu :⁵⁶ mereduksi data, menyajikan, dan menyimpulkan. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif dengan cara deskriptif baik data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data kualitatif

Sumber data kualitatif didapatkan dari berbagai saran maupun masukan dari para ahli dan subjek penelitian dalam tahap uji coba produk.

⁵⁵ Natalina Nilamsari, Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif, Wacana, Vol. 13, No. 2, Tahun 2014, hal. 178-178

⁵⁶ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015), h. 121

b) Data kuantitatif

Data kuantitatif pertama didapatkan dari hasil uji validasi para ahli.

Data kuantitatif kedua didapatkan dari hasil observasi yang didapatkan dari uji coba produk dianalisis dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang d iperoleh anak

N = Jumlah anak



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data Uji Coba

a) Proses Pembuatan dan Pengembangan Produk

Dalam proses pembuatan dan pengembangan produk, penelitian ini berpedoman pada 10 tahapan yang disebutkan oleh Sugiyono dalam (Sri ; 2019). Teori model yang dikembangkan ini dinilai lebih sederhana dan jelas. Adapun 10 tahapan pengembangan ini sebagai berikut:

1) Potensi Masalah

Potensi dan permasalahan yang ada dianalisis dengan metode observasi dan wawancara. Observasi adalah kegiatan merekam secara sistematis peristiwa, perilaku, objek, dan hal-hal lain yang dibutuhkan untuk penelitian. Dalam hal ini observasi dilakukan pada salah satu Taman Pendidikan Al-Qur'an di Desa Alue Sentang, kecamatan Birem Bayeun, provinsi Aceh. Hasil observasi menunjukkan bahwa 4 dari 9 anak memiliki sikap kesopanan yang rendah kepada orang yang lebih tua dari mereka. Peneliti juga melakukan wawancara. Wawancara adalah dua orang yang bertemu lalu bertukar informasi dan ide tentang pertanyaan dan jawaban sehingga mereka dapat membangun makna pada topik apa pun. Penelitian ini mewawancarai sejumlah anak berusia 11-12 tahun di Aceh Timur. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa 7 dari 10 anak masih sering berbohong serta memiliki tingkat spiritual yang rendah khususnya dalam

melaksanakan shalat 5 waktu. Berdasarkan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa sejumlah anak-anak tersebut masih kurang memiliki indikator-indikator dari karakter Islam pada diri mereka, mulai dari nilai karakter yang terkait dengan diri sendiri seperti kejujuran, hingga nilai karakter yang berhubungan dengan orang lain.

2) Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mencari informasi dari berbagai sumber, dan juga mengumpulkan data tentang perbedaan anak dalam masalah yang dipelajarinya. Selain itu, mengenai kasus permasalahan mengenai rendahnya moral karakter anak di Indonesia. Data tersebut diperoleh dari buku, jurnal, *website*, dan penelitian terdahulu. Kemudian data ini disederhanakan dan disesuaikan menjadi tema, judul dan alur cerita dalam video animasi sebagai upaya pembangunan karakter islami anak di Desa Alue Sentang.

3) Desain Produk

Setelah menentukan tema video animasi, selanjutnya adalah mendesain produk sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Produk ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan tujuannya agar memudahkan konselor, orangtua atau siapapun yang menggunakan produk ini sebagai media dalam membangun karakter islami pada anak. Adapun materi atau indikator permasalahan yang disampaikan dalam video dituangkan dalam

buku panduan, sehingga produk dapat diterapkan sesuai dengan buku panduan yang ada. Video animasi ini terdiri dari 5 materi atau indikator permasalahan, yaitu diantaranya :

(a) Sopan Santun kepada Orang yang Lebih Tua

Tema yang disajikan dalam video animasi ini sesuai dengan usia subjek penelitian ini. Tema ini berisi materi tentang sopan santun terhadap orang tua, tidak hanya orang tua dan guru di sekolah, akan tetapi semua orang yang lebih tua usianya di sekitar subjek. Dalam video cerita yang disampaikan sangat sederhana agar memudahkan anak dalam memahami pesan moral dalam cerita tersebut. Berikut cuplikan gambar dari potongan video :

Gambar 4. 1

Cuplikan Gambar Animasi tentang Sopan Santun kepada Orang yang Lebih Tua





Tujuan dari tema adalah memahami bagaimana bersikap kepada orang yang lebih tua dari kita serta akhirnya memahami bahwa sikap sopan santun merupakan langkah menjadi anak yang berkarakter islami. Adapun langkah-langkah untuk menyampaikan materi ini sebagai berikut:

- (1) Konselor mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek.
- (2) Konselor membangun hubungan yang baik (*rapport*)
- (3) Konselor membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk nyaman mungkin.
- (4) Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor mempersilahkan subjek untuk menonton video animasi.
- (5) Konselor menjelaskan pentingnya bersikap sopan santun kepada orang yang lebih tua serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (6) Tanya jawab seputar materi.
- (7) Konselor mengakhiri pertemuan.

(b) Jujur

Tema yang disajikan dalam video animasi ini sesuai dengan usia subjek penelitian ini. Tema ini berisikan materi tentang sifat jujur dan pentingnya memiliki kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Dalam video cerita yang disampaikan sangat sederhana agar memudahkan anak dalam memahami pesan moral dalam cerita tersebut. Adapun cuplikan gambar dari potongan video sebagai berikut :

Gambar 4. 2
Cuplikan Gambar Animasi tentang Kejujuran



Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya kejujuran serta menjadikan kejujuran sebagai sikap yang harus dimiliki serta langkah menjadi anak yang berkarakter islami. Adapun langkah-langkah untuk menyampaikan materi ini sebagai berikut:

- (1) Konselor mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek.

- (2) Konselor membangun hubungan yang baik (*rapport*).
- (3) Konselor membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk nyaman mungkin.
- (4) Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor mempersilahkan subjek untuk menonton video animasi.
- (5) Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (6) Tanya jawab seputar materi.
- (7) Konselor mengakhiri pertemuan.

(c) Disiplin

Tema yang disajikan dalam video animasi ini sesuai dengan usia subjek penelitian. Tema ini berisikan materi tentang sikap disiplin dan pentingnya menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam video cerita yang disampaikan sangat sederhana agar memudahkan anak dalam memahami pesan moral dalam cerita tersebut. Di dalam video disajikan bahwa tokoh utama senantiasa disiplin dan tepat waktu berangkat ke sekolah. Adapun cuplikan gambar dari potongan video sebagai berikut :

Gambar 4. 3

Cuplikan Gambar Animasi tentang Kedisiplinan



Tujuan dari tema adalah agar anak memahami sikap disiplin dan pentingnya menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikannya sebagai sikap yang harus dimiliki serta langkah menjadi anak yang berkarakter islami. Adapun langkah-langkah untuk menyampaikan materi ini sebagai berikut:

- (1) Konselor mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek.
- (2) Konselor membangun hubungan yang baik (*rapport*).
- (3) Konselor membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk senyaman mungkin.
- (4) Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor mempersilahkan subjek untuk menonton video animasi.
- (5) Konselor menjelaskan pentingnya disiplin waktu serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (6) Tanya jawab seputar materi.
- (7) Konselor mengakhiri pertemuan.

(d) Amanah

Tema yang disajikan dalam video animasi ini sesuai dengan usia subjek
58

penelitian. Tema ini berisikan materi tentang sifat amanah dan pentingnya memiliki sifat amanah atau dapat dipercaya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam video cerita yang disampaikan sangat sederhana agar memudahkan anak dalam memahami pesan moral dalam cerita tersebut. Di dalam video diceritakan bahwa tokoh utama memiliki sifat amanah atau dapat dipercaya, hal itu ditunjukkan dengan menyampaikan surat yang ditiptkan kepadanya untuk ibu guru. Adapun cuplikan gambar dari potongan video sebagai berikut :

Gambar 4. 4

Cuplikan Gambar Animasi tentang Sifat Amanah



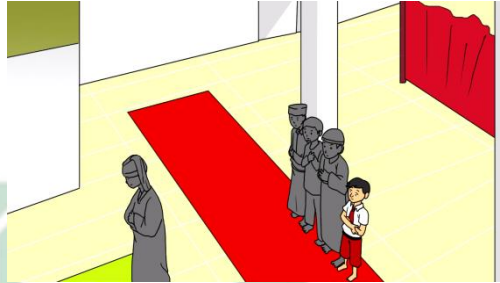
Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya memiliki sifat amanah serta menjadikan diri senantiasa amanah dan dapat dipercaya sehingga menjadi langkah anak untuk berkarakter islami. Adapun langkah-langkah untuk menyampaikan materi ini sebagai berikut:

- (1) Konselor mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek.
- (2) Konselor membangun hubungan yang baik (*rapport*).
- (3) Konselor membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk senyaman mungkin.
- (4) Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor mempersilahkan subjek untuk menonton video animasi.
- (5) Konselor menjelaskan pentingnya memiliki sifat amanah serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (6) Tanya jawab seputar materi.
- (7) Konselor mengakhiri pertemuan.

(e) Taat Dalam Beribadah

Tema yang disajikan dalam video animasi ini sesuai dengan usia subjek penelitian. Tema ini berisikan materi tentang ketaatan dalam melaksanakan ibadah kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala pentingnya membiasakan diri untuk taat dalam ibadah. Dalam video cerita yang disampaikan sangat sederhana agar memudahkan anak dalam memahami pesan moral dalam cerita tersebut. Dalam video diceritakan bahwa tokoh utama melaksanakan shalat Dhuhur setelah pulang dari sekolah. Adapun cuplikan gambar dari potongan video sebagai berikut :

Gambar 4. 5
Cuplikan Gambar Animasi tentang Taat dalam Beribadah



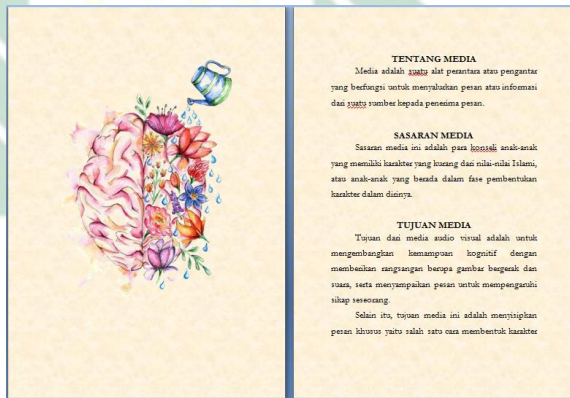
Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya ketaatan dalam melaksanakan ibadah kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala pentingnya membiasakan diri untuk taat dalam ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah untuk menyampaikan materi ini sebagai berikut:

- (1) Konselor mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek.
- (2) Konselor membangun hubungan yang baik (*rapport*).
- (3) Konselor membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk senyaman mungkin.
- (4) Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor mempersilahkan subjek untuk menonton video animasi.

- (5) Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (6) Tanya jawab seputar materi.
- (7) Konselor mengakhiri pertemuan.

Adapun desain buku panduan penggunaan media video animasi ini ialah sebagai berikut :

Gambar 4. 6
Desain Buku Panduan Penggunaan Video Animasi



Ilami yakni dengan menonton video animasi, karena penonton secara tidak langsung akan mendapatkan pelajaran dan pesan dari apa yang ditampilkan dalam video yang selaras dengan kehidupan sehari-hari anak.

SPEKIFIKASI MEDIA

Media ini merupakan video animasi yang berjudul "Ahmad Anak yang Shaleh". Alasan memilih menggunakan media ini karena penulis merasa bahwa video animasi ini ditujukan untuk anak-anak yang memiliki karakter yang kurang Islami atau dalam artian "Bukan baik" dalam dirinya. Dalam video animasi ini ditampilkan tokoh utama yang memiliki karakter jelek, sopan kepada orang yang lebih tua, serta memiliki karakter spiritual yang baik. Dimana hal ini nantinya akan menjadi bandingan dari karakter yang dimiliki oleh tokoh anak-anak.

BAB I PENGERTIAN KARAKTER ISLAMI

Karakter Islami merupakan sifat, budi pekerti, akhlak, etika atau tingkah laku yang bersifat Islami. Karakter Islami dapat juga dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan kepada anak didik dalam berpikir, bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, dirivudikan dalam intensitas dengan Tuhan-Nya, diri sendiri, antar sesama dan lingkungannya.

Adapun pendidikan karakter Islami adalah pendidikan yang memiliki berbagai hobongan yang saling berkaitan antar individu dan berbagai dinamika. Sehingga dia mampu mengendalikn dan bertanggung jawab atas dirinya dalam pertumbuhan dan pndembangannya sesuai dengan ajaran Islam. Dalam Islam, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan atau proses penanaman Islam karakter, baik pendidikan dan gun, masyarakat maupun orang tua.

BAB II INDIKATOR KARAKTER ISLAMI

a. Kejujuran

Kejujuran adalah aspek moral yang memiliki nilai positif dan baik. Kejujuran punya kata lain seperti berprestasi, jujur, dan jujur. Kejujuran adalah kebajikan, kecerdasan dan lain-lain. Di dalam sifat kejujuran juga melibatkan sikap yang setia, adil, jujur dan dapat dipercaya. Kejujuran adalah sifat yang dilagukan oleh banyak seni budaya dan agama. Jadi tidak hanya agama Islam saja yang mengajarkan umatnya untuk menjunjung tinggi sifat kejujuran. Kejujuran juga bisa berarti melakukan sebuah pekerjaan dengan jujur dan sebaik mungkin. Menjaga dan menahan perasaan tersebut tidak diwaris oleh orang lain, tetap jujur mengabdikan diri dengan jujur. Memelihara hati kepada orang yang baik adalah mendapatkan hal tersebut juga bisa disebut dengan perilaku jujur.

Seperti kata pepatah mengatakan, "Kejujuran adalah sesuatu yang mahal, memang benar adanya. Bersehalu jujur sangat terasa berat, terlebih lagi untuk diri sendiri. Memang, tidak semua orang senang dengan kejujuran, kejujuran tidak selamanya membuat orang-orang bahagia, ada juga kejujuran yang bisa membuat orang sakit hati. Tidak hanya membuat orang lain sakit hati, kejujuran bahkan bisa membuat kita dijajah oleh orang lain.

b. Kepuasan

Sopan santun adalah sikap etis yang dipedulikan pada beberapa orang di hadapan dengan maksud untuk menghormati serta menghormati orang itu, hingga membuat kondisi yang nyaman serta penuh keharmonisan. Sikap sopan santun adalah satu kewajiban yang harus dipegang oleh tiap-tiap kelompok mulai dari anak-anak sampai orang tua ada becaal.

Pelaksanaan budaya sopan santun terutama di Indonesia telah sangat dipegang sejak dari awal. Sikap

ini bisa ditanamkan lewat pendidikan informal, yakni Pendidikan yang di ajarkan oleh ke-2 orang tua pada anak-anaknya. Mengeni misalnya seperti orangtua mengajarkan anaknya untuk membiasakan mencuci tangan serta mengatikan salam sebelumnya serta setelah pulang sekolah, mengatikan pintu sebelumnya masuk, makan serta minum tak berlebihan, mengatikan "pemisal" waktu melahai orang, baik di jalan atau di mangrup, dan ada banyak lagi sikap sopan santun yang dapat di ajarkan oleh orangtua.

c. Sikap Spiritual

Sikap spiritual adalah sikap yang berhubungan dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, sedangkan sikap sosial berhubungan dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Sikap spiritual sebagai perwujudan dan mengatinya intensitas vertikal dengan Tuhan Yang Maha Esa, lalu sikap sosial

sebagai perwujudan eksistensi keadilan dalam upaya mewujudkan harmonis kehidupan.

Sikap spiritual adalah sikap yang berhubungan dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa. Zohandi (2011) mengatakan bahwa sikap spiritual berarti sesuatu yang mendasir, penting, dan mampu menggerakkan serta memimpin cara berpikir dan bertindak laku seseorang. Kata spiritual berarti berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, serta berhubungan dengan kepercayaan yang diwaris oleh individu. Dimensi spiritual meliputi aspek-aspek:

- 1) Berhubungan dengan sesuatu yang tidak diketahui atau tidak dapat dipastikan dalam kehidupan;
- 2) Memerlukan seti dan tujuan hidup;
- 3) Menyediakan kemampuan untuk menggunakan sumber dan kekuatan dalam diri sendiri;
- 4) Mempunyai penanaman ketekunan dengan diri sendiri dan dengan yang lebih tinggi.



PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA	Planning :
<p>Dalam persiapan media animasi, konselor menggunakan teknik WDEP (Wants, Direction and Doing, Evaluation, dan Planning) :</p> <p>Wants : Konselor melakukan eksplorasi terhadap harapan, kebutuhan dan persepsi <i>kontak</i> untuk membangun karakter Islami dengan menayakan <i>kontak</i>.</p> <p>Direction and Doing : Konselor dan <i>kontak</i> bersama-sama menentukan media yang akan diterapkan agar tercapai harapan dan kebutuhan <i>kontak</i>. Media video animasi ditetapkan dengan cara dipertontonkan kepada <i>kontak</i> video yang telah disediakan.</p> <p>Evaluation : Konselor mengevaluasi dan menentukan perubahan pada diri <i>kontak</i> serta kegagalan yang didapat sehingga dapat dilakukan tindak lanjut (Follow Up).</p>	<p>Konselor menyusun rencana perbaikan kegagalan yang didapat atau upaya penyempurnaan penerapan media animasi terhadap pengentasan masalah <i>kontak</i>.</p>

4) Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan memberikan nilai produk dan buku panduan penggunaan produk oleh tim ahli.

Tim ahli yang melakukan penilaian produk ini ketiga-tiganya merupakan dosen Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Validasi desain ini dilakukan oleh tiga orang ahli.

a. Penguji I

Nama : Drs. Suwatah, M.Si.

TTL : Gresik, 15 Desember 1964

Alamat : Bogorami V, No. 5 Bulak Surabaya

Beliau memberikan arahan untuk melanjutkan produk video animasi maupun buku panduannya, dalam artian video animasi

ini sudah baik. Ahli pertama memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 4. 1
Hasil Uji Intereter Ahli I

ASPEK KETEPATAN	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan		X		
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.		X		
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.		X		
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor		X		
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan		X		
ASPEK KELAYAKAN	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan		X		

Keefektifan waktu dan tenaga		X		
Praktis dan layak untuk di publikasikan		X		
ASPEK KEGUNAAN	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
Membangun karakter kejujuran dan amanah pada anak		X		
Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak		X		
Membangun karakter spiritual pada anak		X		
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.		X		
TOTAL	36			

Total nilai yang diberikan penguji I ialah

36.

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi (ST)} &= 4 \\
 \text{Jumlah pernyataan} &= 12 \\
 \text{Jumlah responden} &= 1 \\
 \text{Skor ideal (A)} &= 12 \times 4 \times 1 = 48 \\
 \text{Jumlah skor (x)} &= 36 \\
 \text{Persentase angket} &= \frac{x}{A} \times 100 \%
 \end{aligned}$$

$$= \frac{36}{48} \times 100 \% \\ = 75 \%$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa video animasi berbasis konseling spiritual mendapatkan kategori layak dari ahli I dengan persentase 75 %.

b. Penguji II

Ahli kedua dilakukan oleh Dr. Agus Santoso, S.Ag,M.Pd. Dalam validasi desain ini beliau banyak memberikan kritik dan masukan terutama pada buku panduan penggunaan produk. Beliau mengemukakan bahwa pada buku panduan perlu adanya spesifikasi produk dengan kebutuhan konseli. Buku panduan juga seharusnya menjawab kebutuhan prosedur pelaksanaan yang mencakup waktu kegiatan, siapa yang melaksanakan, dll.

Ahli kedua memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Uji Intereter Ahli II

ASPEK KETEPATAN	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat

Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan		X		
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.		X		
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.			X	
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor			X	
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan			X	
ASPEK KELAYAKAN	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan		X		
Keefektifan waktu dan tenaga		X		
Praktis dan layak untuk di publikasikan			X	
ASPEK KEGUNAAN	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
Membangun karakter kejujuran	X			

dan amanah pada anak				
Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak		X		
Membangun karakter spiritual pada anak		X		
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.		X		
TOTAL			33	

Total nilai yang diberikan penguji II ialah 33.

Skor tertinggi (ST) = 4

Jumlah pernyataan = 12

Jumlah responden = 1

Skor ideal (A) = $12 \times 4 \times 1 = 48$

Jumlah skor (x) = 33

Persentase angket = $\frac{x}{A} \times 100 \%$

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
= $\frac{33}{48} \times 100 \%$
= 68,75 %

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa video animasi berbasis konseling spiritual mendapatkan kategori kurang layak dari ahli II dengan persentase 68,75 %.

c. Penguji III

Nama : Yusria Ningsih, S.Ag, M. Kes

TTL : Situbondo, 18 Mei 1976

Alamat : Jl. Raden Wijaya V no 24 Surabaya

Uji ahli selanjutnya dilakukan oleh Yusria Ningsih, S.Ag, M. Kes. Beliau mengatakan bahwa langkah penggunaan yang tercantum dalam buku panduan penggunaan dibutuhkan lebih banyak lagi literatur agar dapat menambah khasanah pengetahuan dalam pembuatan animasi terhadap tujuan yang akan diharapkan.

Ahli ketiga memberikan penilaian sebagai berikut :

Tabel 4. 3
Hasil Uji Intereter Ahli III

ASPEK KETEPATAN	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan		X		
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.	X			
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.		X		
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor	X			
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan	X			

ASPEK KELAYAKAN	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan	X			
Keefektifan waktu dan tenaga	X			
Praktis dan layak untuk di publikasikan	X			
ASPEK KEGUNAAN	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
Membangun karakter kejujuran dan amanah pada anak	X			
Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak	X			
Membangun karakter spiritual pada anak	X			
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.	X			
TOTAL	46			

Total nilai yang diberikan penguji III ialah 46.

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi (ST)} &= 4 \\
 \text{Jumlah pernyataan} &= 12 \\
 \text{Jumlah responden} &= 1 \\
 \text{Skor ideal (A)} &= 12 \times 4 \times 1 = 48 \\
 \text{Jumlah skor (x)} &= 46 \\
 \text{Persentase angket} &= \frac{x}{A} \times 100 \% \\
 &= \frac{46}{48} \times 100 \% \\
 &= 95,8 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa video animasi berbasis konseling spiritual mendapatkan kategori sangat layak dari ahli III dengan persentase 95,8 %.

Selanjutnya ialah menggabungkan total keseluruhan penilaian **sebelum** revisi produk dari para penguji dan melihat rata-rata dari hasil yang diperoleh. Dalam memberi penilaian, total skor ideal (sangat layak) adalah 144.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4. 4
Total Hasil Uji Intereter Ahli Sebelum Revisi

Aspek Ketepatan, Kelayakan dan Kegunaan	Penguji I	Penguji II	Penguji III	Jumlah

Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan	3	3	3	9
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.	3	3	4	10
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.	3	2	3	8
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor	3	2	4	9
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan	3	2	4	9
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan	3	3	4	10
Keefektifan waktu dan tenaga	3	3	4	10
Praktis dan layak untuk di publikasikan	3	2	4	9
Membangun karakter kejujuran dan	3	4	4	11

amanah pada anak				
Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak	3	3	4	10
Membangun karakter spiritual pada anak	3	3	4	10
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.	3	3	4	10
Rata-rata				115

Total keseluruhan hasil uji intereter ahli **sebelum** revisi ialah 115 dengan persentase angket sebagai berikut :

Skor tertinggi (ST) = 4

Jumlah pernyataan = 12

Jumlah responden = 3

Skor ideal (A) = $12 \times 4 \times 3 = 144$

Jumlah skor (x) = 115

Persentase angket = $\frac{x}{A} \times 100 \%$

$$= \frac{115}{144} \times 100 \%$$

$$= 79,86\%$$

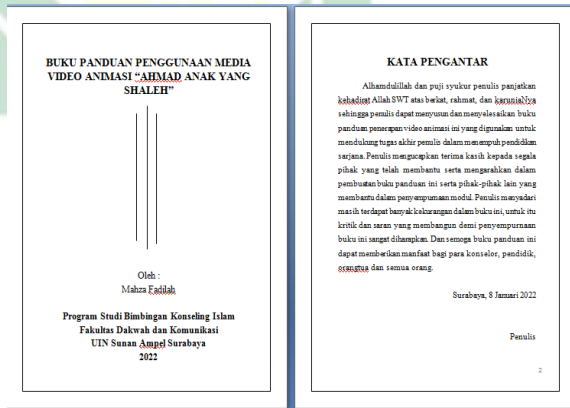
Hasil di atas menunjukkan bahwa video animasi berbasis konseling spiritual

untuk membangun karakter islami pada anak masuk kategori layak.

5) Revisi Desain

Setelah menerima berbagai saran dan kritik dari para ahli, peneliti meninjau atau merevisi kembali desain produk dan petunjuknya. Adapun masukan para ahli juga lebih memfokuskan pada buku panduan penggunaannya. Hasil akhir revisi pada buku panduan penggunaan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 4. 6
***Hasil Revisi Desain Buku Panduan
Penggunaan Video Animasi***



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 1
 DAFTAR ISI 3
 BAGIAN I 5
 A. Tentang Media 5
 B. Sasaran Media 5
 C. Tujuan Media 5
 D. Spesifikasi Media 6
 BAGIAN II 13
 A. Panduan Penggunaan Media 13
 DAFTAR PUSTAKA 27



BAGIAN I

A. Tentang Media
 Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyerahkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

B. Sasaran Media
 Sasaran media ini adalah kondisi anak-anak yang kurang memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Islami, ataupun anak-anak yang berada dalam fase pembentukan karakter dalam dirinya.

C. Tujuan Media
 Tujuan dari media audio visual adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap seseorang.
 Selain itu, tujuan media ini adalah menyiapkan pesan khusus yaitu salah satu cara membentuk karakter Islami yakni dengan menonton video animasi, karena penonton secara tidak langsung akan mendapatkan pelajaran dan pesan dari apa yang

ditampilkan dalam video yang selaras dengan kehidupan sehari-hari anak.

D. Spesifikasi Media
 Media ini merupakan video animasi yang berjudul "Ahmad Anak yang Sholeh". Alasan memilih menggunakan media ini karena penulis merasa bahwa video animasi ini diujukan untuk anak-anak yang kurang memiliki karakter yang Islami.
 Adapun isi dari video animasi ini sebagaimana berikut :

1) Alur Cerita
 Dikisahkan, ada seorang anak laki-laki bernama Ahmad. Pada suatu pagi Ahmad bersiap-siap pergi ke sekolah dan hendak berpamitan kepada kedua orangtuanya. Setelah memamtu izin pergi ke sekolah, Ibu Ahmad memastikan apakah bekalnya sudah siap. Ahmadpun meyakinkan bahwa bekalnya sudah siap. Lalu lanjut dengan berpamitan kepada ayahnya dan pergi ke sekolah dengan sendirinya sepeka.
 Di tengah perjalanan, Ahmad melewati bapak petani yang sedang membajak sawah. Lalu Ahmad menyapanya dengan salam. Lalu

tersampainya di sekolah, Ahmad diminyai oleh bu guru tentang keikhlasan Hasan, teman sebangkunya. Ahmadpun baru mgat untuk menyampaikan surat izin Hasan kepada bu guru. Dia benar-benar lupa untuk memberikan surat itu lalu meminta maaf kepada bu guru atas keralahannya. Bu guru dan Ahmad akhirnya sama-sama mengizinkan agar Hasan laka sembuh seperti sedia kala.
 Sepulang sekolah, Ahmad tidak langsung pulang ke rumah. Setelah mendengar aduan Djalmar, Ahmad langsung berangkat ke masjid terdekat untuk melaksanakan shalat berjamaah, beribadah dan setelah itu Ahmadpun pulang ke rumah.

2) Pencokotan
 Tokoh-tokoh yang ada dalam video animasi ini diantaranya yaitu :

Tokoh 1 : Ahmad
 Jenis : Laki-laki
 Kelamin : Laki-laki
 Umur : 10 Tahun
 Pangsi Suara : Ihsan Al Habibi

Tokoh 2 : Ayah Ahmad
 Jenis : Laki-laki

Kelamin : Perempuan
 Umur : 38 Tahun
 Pangsi Suara : Musammah Khadafi

Tokoh 3 : Ibu Ahmad
 Jenis : Perempuan
 Kelamin : Perempuan
 Umur : 32 Tahun
 Pangsi Suara : Muliati Khaitemusia

Tokoh 4 : Ibu Guru
 Jenis : Perempuan
 Kelamin : Perempuan
 Umur : 27 Tahun
 Pangsi Suara : Ulfah Fakhria

Tokoh 5 : Petani
 Jenis : Laki-laki
 Kelamin : Laki-laki
 Umur : 50 Tahun
 Pangsi Suara : Nohi Sakabita

3) Dialog
 Di pagi hari Ahmad hendak bersiap-siap pergi ke sekolah dan berpamitan kepada orangtuanya.
 : Ibu ayah, Ahmad pergi ke

sekolah dulu ya
 Ibu : Iya hani-hani ya nak di jalan, bekahnya sudah ditaruh dalam tas lagi?
 Ahmad : Sudah bu (sambil mencomi tangan ibu)
 Ayah, Ahmad berangkat ya (mengambil tangan ayah)
 Ayah : Ya hani-hani nak belajar yg rajin di sekolah
 Ahmad : Baik yah
 Otak-otak : *WaLakumSalam*

Ahmad berdo'a sebelum naik sepeda :
Rabbulizzati asma'ika wa asma'ika'

Di tengah perjalanan Ahmad menemui seorang petani yang hendak pergi berladang.

Ahmad : *Assalamu'alaikum* pak (sambil tersenyum mengangguk) sahabat

kepala)
 Petani : *WaLakumSalam* hani-hani (sambil tersenyum)

Hari ini teman Ahmad yg bernama Hasan tidak hadir ke sekolah. Lalu, guru bertanya kepada Ahmad mengapa Hasan tidak hadir.

Bu guru : Ahmad dimana Hasan mengapa ia tidak kelihatan hari ini?

Ahmad : *Assalammualaikum* saya lupa memberi tahu kalau Hasan sakit demam bu, tadi sudah ibunya mengkhari Ahmad dan menipiskan surat izin ini (memberikan secarik surat lagi bu guru) Masduki Ahmad ya bu, Ahmad benac-besar lupa.

Bu guru : Baik kalau begitu Ahmad tidak apa-apa. Kita sbg manusi memang tidak luput dari kesalahan dan lupa. sampaikan salam bu

kepada Hasan ya, semoga Allah SWT segera memberikan kesembuhan dan Hasan bisa belajar di kelas seperti sedia kala.
 Ahmad dan : *Amin* ya *rahmat* alaman

Ahmad pun pulang sekolah dan jam menunjukkan pukul 12.50.

Ahmad : Sudah masuk waktu sholat, sholat dulu deh! (Sambil melihat jam di tangannya)

Ahmad pun berpujidi dan menemukan sholat berjamaah di dalam masjid.
 Lalu berdo'a
"Alhamdulillah walhamdulillah warrahmanu kama rabbiguna agabina Allahuma dunnal muslimin wa muslimat wa ila ahlikum salamah wa amin. Amine"

Setelah melaksanakan sholat, Ahmad pun pulang ke rumah dengan perasaan yang

tenang.

4) **Setting**
 Dalam animasi ini terdiri dari setting waktu dan tempat. Waktu dalam animasi ini adalah pagi dan yang hari. Tempat/tempat yang ada dalam animasi ini adalah di rumah, jalan, sekolah dan masjid.

5) **Tema**
 Tema yaitu gagasan pokok yang terdapat di dalam drama. Tema ialah pokok pikiran yang mendasari sebuah karya itu disusun. Tema dalam animasi "Ahmad Anak yang Sholeh" ialah kehidupan sehari-hari.

6) **Animat**
 Di dalam video animasi ini terdapat beberapa amanat/peran. Hal ini dilakukan dengan memojolkan 5 indikator karakter siswa Adapun 5 indikator karakter siswa tersebut ialah :
 (a) Sopan Santun kepada Orang yang Lebih Tua
 (b) Jujur
 (c) Disiplin
 (d) Amanah
 (e) Taat Dalam Beribadah

BAGIAN II

A. Panduan Penggunaan Media

Karakter filmi memiliki banyak indikator atau nilai-nilai, dimana indikator tersebut dapat menjadi pedoman atau acuan yang akan diterapkan pada anak-anak. Beberapa indikator tersebut diantaranya terdapat dalam video animasi "Ahmad Anak yang Sholeh", diantaranya yaitu : Sopan santun kepada orang yang lebih tua, disiplin waktu, kejujuran, amanah, dan taat beribadah. Pemberian satu materi dapat dilakukan dalam satu kali pertemuan, lalu materi selanjutnya dapat diberikan pada pertemuan yang akan datang. Hal ini agar rubrik mampu menghayati serta menerapkan materi secara huntas.

Berikut ini panduan pemberian materi :

1. Materi Sopan Santun Kepada Orang yang Lebih Tua.

Gambar 2.1

Cuplikan Gambar Animasi tentang Sopan Santun kepada Orang yang Lebih Tua



Tujuan dari pemberian materi ini ialah menumbuhkan bagaimana pesering sikap sopan santun kepada orang yang lebih tua serta memahami bahwa dengan memiliki sikap sopan santun maka akan menjadi anak yang berakhlak mulia. Langkah-langkah dalam penyampaian materi ini yakni sebagai berikut.

- a. Konselor mengawali dengan memberikan ice breaking pada rubrik.
- b. Konselor membagikan hubungan yang baik (*gagaps*)

- c. Konselor membimbing subjek untuk berikap riaks dengan duduk nyaman mungkin.
- d. Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor memperbincangkan subjek untuk menonton video animasi.
- e. Konselor menjelaskan pentingnya berikap sopan sama kepada orang yang lebih tua serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Materi dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan lapangan).
- f. Tanya jawab seputar materi.
- g. Konselor mengakhiri pertemuan.

Di bawah ini contoh materi sopan santun terhadap orang yang lebih tua.

"Pentingnya Memiliki Sikap Sopan Santun"

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam menjalankan kehidupan. Dalam kehidupan berkehidupan bersama manusia tentu memiliki norma-norma atau etika-etika dalam berinteraksi dengan orang lain. Namun kita sering tidak menerapkan etika atau adab di dalam kehidupan, seperti melawar.

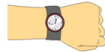
15

orang tua, berkata kasar dan menyakiti perasaan. Sangat disayangkan hal itu sering terjadi di kehidupan. Padahal banyak sekali manfaat sopan santun untuk diri sendiri dan diri orang lain.

Sopan santun harus diterapkan di mana saja tempat kita berada, sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu, dan tempat. Untuk itu, mari kita menngapa sopan dan santun kepada siapapun dan di manapun. Semakin kita bisa menghormati orang lain, hidup menjadi lebih sejahtera dan damai.

2. Materi Kedisiplinan

Gambar 4.4
Cuplikan Gambar Animasi tentang Kedisiplinan



16

Tujuan dari tema adalah agar anak memahami sikap disiplin dan pentingnya menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikannya sebagai sikap yang harus dimiliki serta langkah menjadi anak yang berkecenderungan tinggi. Langkah-langkah dalam penyampaian materi ini yakni sebagai berikut:

- a. Konselor mengawali dengan memberikan ice breaking pada subjek.
- b. Konselor membangun hubungan yang baik (gagasan).
- c. Konselor membimbing subjek untuk berikap riaks dengan duduk nyaman mungkin.
- d. Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor memperbincangkan subjek untuk menonton video animasi.
- e. Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Materi dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan di lapangan).
- f. Tanya jawab seputar materi.
- g. Konselor mengakhiri pertemuan.

Di bawah ini contoh materi kedisiplinan :

17

Disiplin adalah perasaan tertam pada terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Berikap disiplin dapat melahki kita menjauhli sifat malas. Oleh karena itu, kita harus menampakkan diri kita untuk disiplin agar yang samanya malas itu pergi jauh-jauh dari diri kita.

Selain menngikuti sifat malas, disiplin juga dapat menjadikani kita sukses. Mengapa? Demikian? Karena kunci keberhasilan itu ada pada kedisiplinan.

Manfaat yang lainnya dari disiplin adalah bisa menganggui kebiasaan kita dari kebiasaan kita yang membung waktu. Karena orang yang disiplin mampu menganggu waktunya dengan baik.

Kita juga bisa menjadi pribadi yang mandiri dan percaya diri karena kedisiplinan kita menjadikani kita dari ketelantanan yang biasanya menjadikani konsideransi berupa sanksi sosial dan itu membuat kita jadi malu atau rendah diri.

18

Dengan demikian, mulailah dari diri sendiri, mulailah berikap disiplin dari sekarang. Detallah menjadikani disiplin untuk kita sendiri atau palngsi tidak mulailah dengan sedikit paksaan sebagai bentuk ketasam kita.

3. Materi Kejujuran

Gambar 2.2
Cuplikan Gambar Animasi tentang Kejujuran



Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya kejujuran serta menjadikani kejujuran sebagai sikap yang harus dimiliki. Langkah-langkah dalam penyampaian materi ini yakni sebagai berikut:

- a. Konselor mengawali dengan memberikan ice breaking pada subjek.

19

- b. Konselor membangun hubungan yang baik (gagasan).
- c. Konselor membimbing subjek untuk berikap riaks dengan duduk nyaman mungkin.
- d. Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor memperbincangkan subjek untuk menonton video animasi.
- e. Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Materi dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan di lapangan).
- f. Tanya jawab seputar materi.
- g. Konselor mengakhiri pertemuan.

Di bawah ini contoh materi kejujuran ;
Mengapa kita harus jujur? Karena jujur adalah pemah dari Allah SWT juga juga teladan yang baik dari para rasul Allah SWT. Jujur adalah suatu sikap yang harus kita unyapkan yang sebetulnya, tidak menganggui kebohongan atau berkata hal-hal yang menyakiti apa yang terjadi (fakta). Tidak ada seorang pun yang ditipu atau dibohongi.

20

Sikap jujur akan melancarkan ketenangan Jujur merupakan sikap lebih tenang, tenang dan damai. Hal ini berlaku belakng dengan sikap tidak jujur atau gema berbudha, bidanya tidak akan bisa tenang karena selalu memikirkan kebohongannya.

Selain kerja keras, usaha, dan sahir baik, kejujuran sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam segala kehidupan. Jujur adalah dasar dari sebuah kepercayaan. Bila kita sekali dapat dipercaya, orang lain akan mempercayai kita untuk seterusnya.

4. Materi Amamah Gambar 4. 5
Caption Gambar Amamah tentang Sifat Amamah



21

Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya memiliki sifat amamah serta menjadikan diri senantiasa amamah dan dapat dipercaya sehingga menjadi langkah anak untuk berkarir di ilami. Langkah-langkah dalam penyampaian materi ini yakni sebagai berikut:

- Konselor mengawali dengan memberikan ice breaking pada subjek.
- Konselor membangun hubungan yang baik (ogoro).
- Konselor menimbang subjek untuk bersikap rileks dengan duduk senyaman mungkin.
- Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor memperhalakan subjek untuk menonton video amamah.
- Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Materi dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan di lapangan).
- Tanya jawab seputar materi.
- Konselor mengakhiri pertemuan.

Berikut ini contoh dari materi Amamah ; Amamah merupakan kita yang benar dapat di percaya.

22

Sikap Amamahmi terdapat dalam diri Nabi Muhammad SAW. Kita harus mempunyai sikap Amamah? Sikap Amamah merupakan sikap yang terdapat dalam diri Baginda Nabi besar Muhammad s.a.w.

Amamah artinya dapat di percaya, maka dari itu saat kita mempunyai sikap Amamah maka diri kita dapat di percaya oleh orang lain. Selain itu, sikap Amamah di sukai oleh Allah SWT.

5. Materi Tajat dalam Beribadah Gambar 4. 6
Caption Gambar Amamah tentang Tajat dalam Beribadah



Tujuan dari tema adalah agar anak memahami pentingnya ketamam dalam melaksanakan ibadah kepada Allah.

23

Subhanallah ya Taala pentingnya membacakan diri untuk tau dalam ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah dalam penyampaian materi ini yakni sebagai berikut:

- Konselor mengawali dengan memberikan ice breaking pada subjek.
- Konselor membangun hubungan yang baik (ogoro).
- Konselor menimbang subjek untuk bersikap rileks dengan duduk senyaman mungkin.
- Setelah duduk dengan posisi nyaman konselor memperhalakan subjek untuk menonton video amamah.
- Konselor menjelaskan pentingnya memiliki kejujuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Materi dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan di lapangan).
- Tanya jawab seputar materi.
- Konselor mengakhiri pertemuan.

Berikut contoh dari materi tajat beribadah ; Allah ta'ala memepatkan manusia agar tau beribadah kepadanya. Allah senantiasa diucapkan dan untuk Allah, jadi

24

kalian mau tinggal di bumi Allah harus tau kepada perintah dan larangan Allah. Kalian tidak mau tau, jilakkan untuk tinggal di bumi kalian.

Sebelum rasanya lahir ke bumi, ruh kita sudah hidup di akherat. Kemudian Allah ta'ala bertanya siapa tuhan kalian, kemudian kita menjawab Allah tuhan kami. Setelah kita lahir, kita menjadi lupa dan banyak yang melupakan Allah. Setelah kita meninggal, kita akan ditanya oleh Allah lagi, sebelum kalian turun ke bumi kalian mengaku Allah sebagai tuhan kalian, tapi kenapa setelah dibangkit, lupa kepada Allah dan tidak tau.

Jika kita tidak tau, waktu dikubur kita akan diriksa oleh malaikat yang besar, karur, dan bequr. Coba bayangkan, tapi harus diriksa. Di dunia saja kalau kita dipukul sama teman, sakit rasanya. Ini oleh malaikat yang lebih besar dari kita. Selain itu, kubur juga gelap karena kita kurang tau.

25

DAFTAR PUSTAKA

Kempunan.com 5 Alasan Mengapa Kita Harus Jujur dalam Kehidupan. <http://kempunan.com/berte-akhlak/5-alasan-mengapa-kita-harus-jujur-dalam-memenuhi-kehidupan-13756467-1-2>

SMA Integral Hidayatullah, Bekasi. Mengapa Kita Harus Disiplin? <http://www.bekasi.sch.id/2013/01/01/mengapa-kita-harus-disiplin/>

Yoga Pratama. Pentingnya Sopan Santun dalam Kehidupan. <http://kempunan.com/berte-akhlak/5-alasan-mengapa-kita-harus-sopan-dalam-memenuhi-kehidupan-13756467-1-2>

26

6) Uji Ahli Produk

Setelah memperbaiki desain produk yang dikembangkan dari awal berdasarkan petunjuk beberapa ahli, peneliti melakukan uji ahli terhadap produk dan kelayakan produk yang dibuat dikarenakan sebelumnya belum mendapat validasi dari penguji kedua dengan total skor 33 yang menunjukkan kategori kurang layak serta banyaknya hal yang perlu direvisi atau diperbaiki dalam buku panduan penggunaan. Oleh karenanya, peneliti kembali melakukan uji ahli setelah merevisi bagian-bagian tertentu sesuai dengan saran yang telah diberikan.

(a) Penguji II

Nama : Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd

TTL : Malang, 24 Agustus 1970

Alamat : Legok, Gempol, Pasuruan

Memberikan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Hasil Uji Intereter Ahli II

ASPEK KETEPATAN	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan		X		

Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.		X		
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.		X		
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor		X		
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan			X	
ASPEK KELAYAKAN	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan		X		
Keefektifan waktu dan tenaga		X		
Praktis dan layak untuk di publikasikan		X		
ASPEK KEGUNAAN	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
Membangun karakter kejujuran dan amanah pada anak		X		

Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak		X		
Membangun karakter spiritual pada anak		X		
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.		X		
TOTAL			35	

Total nilai yang diberikan penguji II ialah 35.

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi (ST)} &= 4 \\
 \text{Jumlah pernyataan} &= 12 \\
 \text{Jumlah responden} &= 1 \\
 \text{Skor ideal (A)} &= 12 \times 4 \times 1 = 48 \\
 \text{Jumlah skor (x)} &= 35 \\
 \text{Persentase angket} &= \frac{x}{A} \times 100 \%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{35}{48} \times 100 \% \\
 &= 72,9 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa video animasi berbasis konseling spiritual mendapatkan kategori layak dari ahli II dengan persentase 72,9%.

Selanjutnya ialah menggabungkan total keseluruhan penilaian **setelah** revisi produk dari para penguji dan melihat rata-rata dari hasil yang diperoleh. Dalam memberi

penilaian, total skor ideal (sangat layak) adalah 144.

Tabel 4. 6
Total Hasil Uji Intereter Ahli Setelah Revisi

Aspek Ketepatan, Kelayakan dan Kegunaan	Penguji I	Penguji II	Penguji III	Jumlah
Ketepatan konsep media dengan tujuan penggunaan	3	3	3	9
Ketepatan desain animasi dengan isi di dalam video.	3	3	4	10
Ketepatan langkah-langkah penggunaan media.	3	3	3	9
Ketepatan penggunaan bahasa panduan untuk konselor	3	3	4	10
Ketepatan media untuk mengatasi permasalahan	3	2	4	9
Kemudahan dalam penerapan <i>Islamic Character</i>	3	3	4	10

<i>Building</i> berdasarkan susunan kalimat dalam buku panduan				
Keefektifan waktu dan tenaga	3	3	4	10
Praktis dan layak untuk di publikasikan	3	3	4	10
Membangun karakter kejujuran dan amanah pada anak	3	3	4	10
Membangun karakter kesopanan dan disiplin pada anak	3	3	4	10
Membangun karakter spiritual pada anak	3	3	4	10
Membantu konselor dalam pelaksanaan konseling.	3	3	4	10
Rata-rata				117

Total keseluruhan hasil uji intereter ahli **setelah** revisi ialah 117 dengan persentase angket sebagai berikut :

Skor tertinggi (ST) = 4
 Jumlah pernyataan = 12

Jumlah responden	= 3
Skor ideal (A)	= $12 \times 4 \times 3 = 144$
Jumlah skor (x)	= 117
Persentase angket	= $\frac{x}{A} \times 100 \%$
	= $\frac{117}{144} \times 100 \%$
	= 81,25%

Hasil di atas menunjukkan bahwa video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak masuk kategori layak untuk diujicobakan.

6) Uji Coba Kelompok Kecil

Gambar 4.7

Foto Kegiatan



Produk yang sudah direvisi kembali diujikan namun kepada anak di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) di Dsn. Giat Alue

Sentang. Pada uji coba ini melibatkan 6 orang anak yang berusia 9 hingga 12 tahun. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan sebelumnya, karakter islami anak-anak di TPA tersebut masih kurang dan belum memahami betul tentang bagaimana berkarakter sesuai dengan ajaran islam sebagaimana yang ada dalam video yang membahas tentang ; Sopan santun kepada orang yang lebih tua, jujur, disiplin, amanah, dan taat dalam beribadah. Adapun proses dalam tahapan dalam uji coba kelompok kecil ini yaitu ;

- (a) Peneliti mengawali dengan memberikan *ice breaking* pada subjek serta membangun komunikasi yang menyenangkan.
- (b) Peneliti membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk nyaman mungkin.
- (c) Peneliti bertanya seputar karakter islami seperti kejujuran, menghormati orang yang lebih tua dll.
- (d) Peneliti memberikan produk yang telah dirancang. Pemberian produk dilakukan dengan menonton video.
- (e) Setelah duduk dengan posisi nyaman peneliti me-*replay* kembali cuplikan video animasi lalu menjelaskan materi atau amanat yang terkandung dalam video.
- (f) Selanjutnya peneliti memberikan selembar kertas kepada masing-masing subjek untuk menuliskan kritik, saran serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi dalam video animasi.

Hasil uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil sebagai berikut :

- a. **95%** memperhatikan jalan cerita animasi.
- b. **80%** mendengarkan do'a dalam cerita animasi.
- c. **70%** mampu menyebutkan pesan/moral animasi.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis konseling spiritual efektif diterapkan dalam uji coba kelompok kecil.

Adapun beberapa kesan dan masukan yang dituliskan subjek ialah sebagai berikut :

“Videonya sangat menarik”

“Bagus, dapat mengajarkan sopan santun”

“Keren dan bagus, tapi suaranya kurang keras”

“Setelah melihat video ini saya mengerti tentang kejujuran”

“Dapat belajar do'a-do'a dan sopan santun”

“Videonya tentang belajar menghormati orang yang lebih tua”.

7) Revisi Produk

Uji coba produk yang sudah dilakukan kembali dievaluasi untuk melihat apakah masih terdapat kekurangan dan kelemahan yang perlu diperbaiki. Dalam penelitian ini, revisi dijelaskan setelah proses analisis data.

8) Uji Coba Kelompok Besar

Gambar 4. 8

Foto Kegiatan



Desain produk yang telah diperbaiki dan disempurnakan selanjutnya memasuki tahapan berikutnya yaitu uji coba pemakaian pada skala besar. Uji coba diterapkan pada siswi kelas V SDN Alue Sentang. Adapun kisaran usia subjek antara 10-11 tahun. Proses dalam tahapan ini yaitu ;

- (a) Peneliti memberikan *ice breaking* pada subjek serta membangun komunikasi yang menyenangkan.
- (b) Subjek memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan cita-cita.

- (c) Peneliti membimbing subjek untuk bersikap rileks dengan duduk nyaman mungkin.
- (d) Peneliti memberikan produk yang telah dirancang. Pemberian produk dilakukan dengan menonton video.
- (e) Setelah duduk dengan posisi nyaman peneliti me-*replay* kembali cuplikan video animasi lalu menjelaskan materi atau amanat yang terkandung dalam video.

Peneliti juga menjelaskan bahwa Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam diutus ke dunia ini untuk menyempurnakan akhlak manusia, sebagaimana dalam hadits Rasulullah bersabda :

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

“Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan kemuliaan akhlak.” (HR Al-Baihaqi dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘Anhu).

Selain itu peneliti juga menyebutkan sifat-sifat wajib bagi Rasul yang 4 yaitu Siddiq, Amanah, Tabligh dan Fathanah.

- (f) Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar apa yang telah peneliti jelaskan sebelumnya serta hal-hal yang berkaitan dengan isi video animasi. Peneliti juga memberikan reward kepada subjek yang berani menjawab.
- (g) Peneliti mengajak subjek untuk bermain *game*. Adapun *gamenya* ialah menyebut nama hewan lalu menunjuk temannya,

namun tidak boleh menyebutkan nama hewan yang sudah disebutkan sebelumnya.
(h) Peneliti mengakhiri pertemuan.

Menurut pengamatan dalam penelitian ini, para siswi terlihat sangat antusias menonton video animasi, namun ada beberapa yang biasa saja atau tidak menunjukkan ketertarikan. Beberapa siswi juga meminta diajarkan do'a yang baru mereka ketahui yaitu do'a berkendara.

9) Revisi Produk

Setelah melalui tahap uji coba skala besar, maka melakukan revisi produk akan tetapi hasil revisi dipaparkan setelah proses analisis data.

b) Evaluasi Pengembangan Produk

Setelah melalui dua kali tahapan uji ahli produk, maka produk siap diuji cobakan kepada target sasaran yakni anak-anak dengan kisaran usia 9 hingga 12 tahun. Adapun uji coba pertama diberikan pada anak-anak di desa Alue Sentang yang berjumlah 6 orang. Pada permulaannya, peneliti mencoba menanyakan pada anak tentang salah satu nilai karakter islami yakni ; Kejujuran dan amanah. Hasilnya menunjukkan bahwa subjek rata-rata belum mengetahui pentingnya kejujuran dan sifat amanah dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah menonton video animasi, peneliti mengulas kembali intisari yang ada dalam video dengan memperjelas keempat karakter yang terkandung yaitu ; Sopan santun pada orang yang lebih tua, disiplin, jujur, amanah dan taat dalam

beribadah. Lalu peneliti memberikan selebar kertas kepada masing-masing mereka untuk menjawab pertanyaan tentang materi yang ada dalam video. Berdasarkan jawaban yang ditulis, anak-anak mulai memahami nilai karakter yang ada dalam video animasi. Anak-anak tersebut juga diberi pertanyaan tentang pentingnya bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari, rata-rata jawaban tertulis bahwa “Jika tidak bersifat jujur maka akan mendapat dosa”, “Tidak akan dipercayai orang”.

Berdasarkan proses evaluasi ini maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak di desa Alue Sentang telah memahami nilai-nilai karakter islami yang terkandung dalam video animasi “Ahmad Anak yang Shaleh” secara teoritis, namun dalam proses uji coba ini subjek masih belum mengetahui lafal do’a bepergian. Dari permasalahan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian konseling dengan media perlu dilakukan dengan beberapa kali pertemuan hingga tujuan dari konseling tercapai yaitu untuk membentuk karakter islami pada anak.

Uji coba produk kedua dilakukan pada siswi SDN Alue Sentang. Sebelumnya, peneliti melakukan observasi sebelum uji coba untuk mengetahui tingkat pemahaman anak sebelum pemberian media konseling spiritual. Lalu, setelah menonton video, peneliti sedikit mengulas ulang cerita dalam video animasi kepada para siswi tersebut. Lalu, ada 1 orang siswi yang ditunjuk untuk menyebutkan poin-poin penting yang ada dalam video animasi. Awalnya siswi tersebut tidak mau, namun peneliti memberikan motivasi untuk berani tampil di depan teman-teman yang lain.

Peneliti menanyakan sifat-sifat apa saja yang ada dalam video sebagaimana yang peneliti jelaskan. Sebagian ada yang menjawab benar, ada juga yang menebak-nebak, lalu ada pula yang salah menjawab. Lalu, peneliti menanyakan siapa yang bisa membacakan ketiga do'a yang tercantum dalam video animasi, beberapa diantara mereka saling berebutan untuk maju namun peneliti hanya menunjuk 1 orang siswi saja membacakan do'a. namun setelah itu, peneliti meminta mereka membacakan do-a bersama-sama.

Berdasarkan proses evaluasi pada para siswi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian para siswi SDN Alue Sentang telah memahami nilai-nilai karakter islami yang terkandung dalam video animasi "Ahmad Anak yang Shaleh" secara teoritis sedangkan sebagian yang lain belum memahami. Dari pengamatan penelitian ini, permasalahan di atas disebabkan oleh waktu yang kurang tepat. Peneliti meminta izin kepada wali kelas melakukan uji coba ini saat jam istirahat. Hal ini ternyata membuat siswa dari kelas lain berdatangan dan mengganggu siswi kelas V dalam kegiatan uji coba yang sedang dilakukan.

2. Hasil Analisis Data

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa analisis data dalam penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dengan cara kuantitatif ataupun kualitatif. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif baik data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data kualitatif

Sumber data kualitatif didapatkan dari berbagai saran maupun masukan dari para ahli dan subjek

penelitian dalam tahap uji coba produk. Pada tahap uji validasi desain, peneliti mendapat masukan dari penguji II bahwa langkah penggunaan yang tercantum dalam buku panduan penggunaan dibutuhkan lebih banyak lagi literatur agar dapat menambah khasanah pengetahuan dalam pembuatan animasi terhadap tujuan yang akan diharapkan. Dalam hal ini, penguji II hanya berfokus pada buku panduan penggunaan media.

Penelitian ini juga mendapatkan kritik dan masukan dari penguji III terkait pada buku panduan penggunaan produk. Beliau mengemukakan bahwa pada buku panduan perlu adanya spesifikasi produk dengan kebutuhan konseli. Buku panduan juga seharusnya menjawab kebutuhan prosedur pelaksanaan yang mencakup waktu kegiatan, siapa yang melaksanakan, dll. Sama halnya seperti penguji II, penguji III juga fokus terhadap buku panduan penggunaan media. Dari kritik dan masukan di atas, peneliti merevisi buku panduan sesuai dengan arahan penguji, lalu menguji kembali hingga produk dan buku panduan layak diuji cobakan.

Sumber data selanjutnya didapatkan dari subjek penelitian. Dalam tahap uji coba, peneliti mendapat satu kritikan dari subjek terkait audio dalam animasi yang terlalu kecil, sehingga suara tokoh tidak terdengar. Dalam hal ini peneliti juga menyadari bahwa video saat dinyalakan dalam ruangan besar tidak terlalu terdengar, hal ini membuat subjek harus menonton dengan jarak yang sangat dekat. Selanjutnya, peneliti juga menyadari perlunya teks dialog dalam video agar memudahkan subjek

membaca isi cerita dan mampu memhamai dengan mudah pesan yang terkandung dalam video animasi.

b) Data kuantitatif

Data kuantitatif pertama didapatkan dari hasil uji validasi para ahli. Berdasarkan perhitungan sesuai rumus, jumlah persentase nilai dari ahli pertama adalah 75% yang menunjukkan bahwa produk dan buku panduan dalam kategori layak/baik. Selanjutnya jumlah persentase nilai dari ahli kedua adalah 68,75% yang menunjukkan bahwa produk dan buku panduan dalam kategori kurang layak/baik. Terakhir jumlah persentase nilai dari ahli ketiga adalah 95,8% yang menunjukkan bahwa produk dan buku panduan dalam kategori sangat layak/baik. Adapun total keseluruhan penilaian pada tahap uji validasi desain adalah sejumlah 79,86 %.

Dikarenakan penilaian dari ahli kedua masih dalam kategori kurang layak, maka peneliti melakukan revisi produk dan mengujinya kembali. Penilaian dari ahli kedua adalah 72,9 % yang menunjukkan bahwa produk masuk dalam kategori layak/baik. Terakhir total keseluruhan penilaian pada tahap ini ialah sejumlah 81,25 %.

Data kuantitatif kedua didapatkan dari hasil observasi yang didapatkan dari uji coba produk dianalisis dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

Tabel 4.6
Hasil Observasi Sebelum Uji Coba Produk

No	Nama Anak	Item Pernyataan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Aira	3	3	2	3	3	14
2	Salsabila	3	2	3	2	2	12
3	Tiara	2	3	3	2	3	13
4	Dzakiyya	3	2	2	2	1	10
5	Ghania	2	3	2	3	3	13
6	Asyira	1	4	3	3	2	13
7	Kanza	3	3	3	3	2	14
8	Gisela	1	3	2	3	3	12
9	Sofia	3	2	2	2	1	10
10	Adiba	1	2	3	3	3	12
11	Naya	2	3	2	2	2	11
12	Nayla	1	1	2	2	3	9
13	Keysya	2	2	2	3	1	10
14	Syahira	2	2	3	3	3	13
15	Nada	1	2	4	1	2	10
16	Nagita	3	1	2	2	3	11
17	Fathin	3	3	2	2	1	11
18	Mutiara	3	3	3	3	1	13
19	Ghaitsa	3	1	2	2	2	10
20	Zahra	3	3	3	2	3	14

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil analisis setiap item pernyataan sesuai rumus sebagai berikut :

- 1) Memahami sikap kesopanan pada orang yang lebih tua

Tabel 4.7
Sikap Kesopanan Sebelum Uji Coba Produk

Kesopanan	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	5	20	25 %	Belum Mampu
2	5	20	25 %	Kurang Mampu
3	10	20	50 %	Mampu
4	0	20	0	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kesopanan anak-anak sebelum uji coba dilakukan sebanyak 25% kategori belum mampu, 25% kategori kurang mampu, dan 50% kategori mampu. Sehingga pemahaman sikap kesopanan pada anak sebelum uji coba dalam kategori mampu.

2) Memahami sikap kedisiplinan

Tabel 4.8
Sikap Kedisiplinan Sebelum Uji Coba Produk

Disiplin	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	3	20	15%	Belum Mampu

2	7	20	35%	Kurang Mampu
3	9	20	45%	Mampu
4	1	20	5%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kedisiplinan anak-anak sebelum uji coba dilakukan sebanyak 15% kategori belum mampu, 35% kategori kurang mampu, 45% kategori mampu, dan 5% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap kedisiplinan pada anak sebelum uji coba dalam kategori mampu.

3) Memahami sikap kejujuran

Tabel 4.9
Sikap Kejujuran Sebelum Uji Coba Produk

Jujur	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	0	20	0	Belum Mampu
2	11	20	55%	Kurang Mampu
3	8	20	40%	Mampu
4	1	20	5%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kejujuran anak-anak sebelum uji coba

dilakukan sebanyak 55% kategori kurang mampu, 40% kategori mampu, dan 5% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap kejujuran pada anak sebelum uji coba dalam kategori kurang mampu.

4) Memahami sikap amanah

Tabel 4.10
Sikap Amanah Sebelum Uji Coba Produk

Amanah	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	1	20	5%	Belum Mampu
2	10	20	50%	Kurang Mampu
3	9	20	45%	Mampu
4	0	20	0	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap amanah anak-anak sebelum uji coba dilakukan sebanyak 5% kategori belum mampu, 50% kategori kurang mampu, dan 45% kategori mampu. Sehingga pemahaman sikap amanah pada anak sebelum uji coba dalam kategori kurang mampu.

5) Memahami sikap taat dalam beribadah

Tabel 4.11
Sikap Taat Sebelum Uji Coba Produk

Taat Beribadah	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	5	20	25 %	Belum Mampu
2	6	20	30 %	Kurang Mampu
3	9	20	45 %	Mampu
4	0	20	0	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap taat dalam beribadah anak-anak sebelum uji coba dilakukan sebanyak 25% kategori belum mampu, 30% kategori kurang mampu, dan 45% kategori mampu. Sehingga pemahaman sikap taat dalam beribadah pada anak sebelum uji coba dalam kategori mampu.

Tabel 4.12
Hasil Observasi Setelah Uji Coba Produk

No	Nama Anak	Item Pernyataan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Aira	3	3	3	3	4	16
2	Salsabila	3	3	4	4	3	17
3	Tiara	2	3	4	4	4	17
4	Dzakiyya	3	3	4	3	4	17

5	Ghania	2	3	3	4	4	16
6	Asyira	3	4	3	4	4	18
7	Kanza	3	4	4	3	3	17
8	Gisela	3	4	4	4	4	19
9	Sofia	3	3	3	4	3	16
10	Adiba	3	4	3	3	4	17
11	Naya	3	3	4	3	4	17
12	Nayla	4	4	4	3	3	18
13	Keysya	4	3	3	4	4	18
14	Syahira	3	3	4	4	4	18
15	Nada	4	3	4	3	3	17
16	Nagita	4	4	4	3	3	18
17	Fathin	4	4	3	4	3	18
18	Mutiara	3	3	4	3	3	18
19	Ghaitsa	4	4	4	3	4	19
20	Zahra	3	3	3	3	4	18

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh hasil analisis setiap item pernyataan sesuai rumus sebagai berikut :

- 1) Memahami sikap kesopanan pada orang yang lebih tua

Tabel 4.13
Sikap Kesopanan Setelah Uji Coba Produk

Kesopanan	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	0	20	0	Belum Mampu
2	2	20	10%	Kurang Mampu

3	12	20	60%	Mampu
4	6	20	30%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kesopanan anak-anak setelah uji coba dilakukan sebanyak 10% kategori kurang mampu, 60% kategori mampu dan 30% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap kesopanan pada anak setelah uji coba dalam kategori mampu.

2) Memahami sikap kedisiplinan

Tabel 4.14
Sikap Kedisiplinan Setelah Uji Coba Produk

Disiplin	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	0	20	0	Belum Mampu
2	0	20	0	Kurang Mampu
3	12	20	60%	Mampu
4	8	20	40%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kedisiplinan anak-anak setelah uji coba dilakukan sebanyak 60% kategori mampu, dan 40% kategori sangat mampu. Sehingga

pemahaman sikap kedisiplinan pada anak setelah uji coba dalam kategori mampu.

3) Memahami sikap kejujuran

Tabel 4.15
Sikap Kejujuran Setelah Uji Coba Produk

Jujur	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	0	20	0	Belum Mampu
2	0	20	0	Kurang Mampu
3	8	20	40%	Mampu
4	12	20	60%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap kejujuran anak-anak setelah uji coba dilakukan sebanyak 40% kategori mampu, dan 60% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap kejujuran pada anak setelah uji coba dalam kategori sangat mampu.

4) Memahami sikap amanah

Tabel 4.16
Sikap Amanah Setelah Uji Coba Produk

Amanah	F	Jumlah	%	Keterangan
--------	---	--------	---	------------

		Siswa (N)		
1	0	20	0	Belum Mampu
2	0	20	0	Kurang Mampu
3	1 1	20	55 %	Mampu
4	9	20	45 %	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap amanah anak-anak setelah uji coba dilakukan sebanyak 55% kategori mampu, dan 45% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap amanah pada anak setelah uji coba dalam kategori mampu.

5) Memahami sikap taat dalam beribadah

Tabel 4.17

Sikap Taat Setelah Uji Coba Produk

Taat Beribadah	F	Jumlah Siswa (N)	%	Keterangan
1	0	20	0	Belum Mampu
2	0	20	0	Kurang Mampu
3	9	20	45%	Mampu
4	11	20	55%	Sangat Mampu

Dapat diketahui bahwa pemahaman sikap taat dalam beribadah anak-anak setelah uji coba dilakukan sebanyak 45% kategori mampu, dan 55% kategori sangat mampu. Sehingga pemahaman sikap taat dalam beribadah pada anak setelah uji coba dalam kategori sangat mampu.

3. Revisi Produk

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan sumber dasar untuk merevisi media konseling spiritual video animasi. Hasil revisi ini berdasarkan analisis data kualitatif, data kuantitatif, serta inisiatif dari peneliti. Adapun hasil revisi produk pertama adalah audio dari suara tokoh dalam animasi lebih diperbesar daripada *backsound*-nya. Hingga akhirnya audio dari video animasi terdengar dengan jelas dan keras meskipun di ruangan terbuka ataupun di tempat yang ramai.

Setelah melakukan uji coba baik skala kecil dan besar, peneliti merasa bahwa perlu adanya subtitle atau teks dialog di bawahnya. Hal ini bertujuan agar para siswi selain menonton video, mereka juga dapat membaca isi dialog tokoh serta do'a yang diucapkan. Pada proses revisi ini peneliti memperbaiki video animasi sesuai dengan hasil pengamatan sebelumnya. Adapun hasil akhir revisi produk sebagai berikut :

Gambar 4. 9
Hasil Revisi Produk



a) Produksi Masal

Setelah peneliti memperbaiki produk sesuai dengan saran dari dosen pembimbing, dosen penguji

dalam uji ahli, calon pengguna produk dan subjek penelitian, video animasi berbasis konseling spiritual dibagikan secara online via *Youtube* dan diserahkan ke lembaga atau pihak yang membutuhkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perspektif Teori

Berdasarkan penyajian data pada pengembangan video animasi berbasis konseling spiritual untuk membangun karakter islami pada anak, mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk hingga produksi massal. Sebagaimana model teori Sugiono yang telah disebutkan bahwa tahapan pengembangan produk dilakukan dengan 10 tahapan, namun dalam penelitian ini dilakukan dengan 11 tahapan dikarenakan validasi desain dilakukan 2 kali agar produk layak diujicobakan kepada subjek maupun calon pemakai produk. Tahapan pengembangan produk pada setiap tahap yang telah dilakukan dibahas sebagaimana berikut ini :

Tabel 4. 18

Pembahasan Teori Berdasarkan Proses Pembuatan dan Pengembangan Produk

No.	Tahapan Pembuatan & Pengembangan	Praktik Lapangan
1.	Identifikasi Masalah	Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah dengan subjek. Proses identifikasi masalah ini dilakukan melalui survei dan

		<p>observasi. Deteksi masalah pertama dilakukan dengan mengamati anak-anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an, Dsn. Giat, desa Alue Sentang, kecamatan Birem Bayeun. Observasi ini berlangsung dengan mengamati perilaku anak-anak di TPA tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti, sekitar 4 dari 9 anak memiliki sikap kurang sopan terhadap orang yang lebih tua, selain itu mereka juga sering berkata kasar sesama temannya.</p> <p>Identifikasi masalah yang kedua dilakukan dengan metode wawancara. Penelitian ini dilakukan pada anak-anak di Dsn. Damai, desa Alue Sentang dengan kisaran usia 12-13 tahun sejumlah 10 orang. Wawancara dilakukan dengan disertai observasi langsung. Peneliti bertanya pada subjek</p>
--	--	---

		<p>apakah subjek melaksanakan shalat 5 waktu secara lengkap. Dan semua anak menjawab belum melaksanakan shalat lengkap 5 waktu, beberapa hanya shalat di waktu maghrib, adapula yang melaksanakan semua waktu namun tidak di waktu shubuh. Beberapa mereka tidak jujur menjawab pertanyaan, hal ini ditunjukkan dengan pengakuan temannya bahwa subjek berbohong.</p>
2.	Pengumpulan Data	<p>Dalam penelitian ini, peneliti mencari data dari beberapa sumber literatur perihal pembangunan karakter islami (<i>Islamic Character Building</i>). Adapun dari literatur yang ada kebanyakan membahas <i>character building</i> saja, namun disamping itu masih ada beberapa yang membahas <i>islamic character building</i>.</p>

		<p>Peneliti juga mengumpulkan data tentang karakteristik yang dimiliki anak-anak yang merupakan permasalahan yang diteliti peneliti dengan melihat pula berbagai kasus permasalahan rendahnya moral karakter anak di Indonesia. Data ini diperoleh dari buku, jurnal, website, dan penelitian terdahulu. Kemudian data-data ini disederhanakan dan diadaptasi menjadi tema, judul dan alur cerita dalam video animasi sebagai upaya pembangunan karakter islami anak di Desa Alue Sentang.</p>
3.	Desain Produk	<p>Tahap selanjutnya ialah mendesain produk sesuai dengan materi yang ingin disampaikan dan disertai buku panduan penggunaan. Proses pembuatan cerita dan mengisi suara (<i>dubbing</i>) memakan waktu kurang lebih 3 minggu. Lalu</p>

		dilanjutkan dengan mendesain gambar tokoh selama 5 hari dan dilanjutkan dengan mendesain video hingga menjadi animasi selama 2 minggu.
4.	Validasi Desain	Setelah produk dikembangkan maka dilanjutkan ke tahap verifikasi yang dilakukan oleh 3 orang yaitu dosen Bimbingan Konseling Islam fakultas Dakwah dan Komunikasi. Ahli pertama yaitu Drs. Suwatah, M.Si. Total nilai yang diberikan ialah 36 (kategori valid). Ahli kedua yaitu Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd. Total nilai yang diberikan ialah 33 (kategori kurang valid). Ahli ketiga yaitu Yusria Ningsih, S.Ag, M. Kes. Total nilai yang diberikan ialah 46 (kategori valid).
5.	Revisi Desain	Peneliti memperbaiki desain produk maupun buku panduannya. Masukan para ahli juga lebih memfokuskan pada

		buku panduan penggunaannya.
6.	Uji Ahli Produk	Dikarenakan padapenilai sebelumnya belum mendapatkan kategori layak oleh ahli kedua, maka peneliti meminta penilaian dari hasil revisi kepada ahli kedua. Adapun total nilai yang diberikan penguji II ialah 46. Ini menunjukkan bahwa produk layak digunakan. Selain itu, dalam tahap ini peneliti juga menghitung total keseluruhan hasil uji ahli dari ketiga peguji. Total keseluruhan hasil uji intereter ahli ialah 140 yang menunjukkan bahwa produk atau media video animasi masuk kategori LAYAK dan dapat diuji cobakan kepada anak-anak.
7.	Uji Coba Produk	Uji coba produk skala kecil dilakukan pada anak-anak di desa Alue Sentang dengan kisaran usia subjek 9-12 tahun. Uji coba ini dilakukan dengan metode bimbingan kelompok dan

		<p>layanan penguasaan konten. Layanan bimbingan kelompok ini melibatkan 6 anak dan mereka menyampaikan tentang pemahamannya terkait materi dalam video dalam sebuah kertas. Peneliti juga menjelaskan ulang disertai dengan contoh sehari-hari terkait karakter-karakter islami yang terkandung dalam video animasi. Peneliti meminta mereka untuk membacakan do'a berkendara, selamat dunia akhirat dan doa' kedua orangtua secara bersama-sama. Uji coba pemakaian ini terbilang cukup singkat dibanding dengan uji coba produk sebelumnya. Adapun pada layanan penguasaan konten peneliti memfokuskan pada materi belajar yaitu kedisiplinan yang mana konten disampaikan dalam bentuk video animasi.</p>
--	--	--

8.	Revisi Produk	<p>Setelah melakukan uji coba pertama, peneliti mendapatkan masukan dari salah seorang anak terkait audio dalam animasi kurang keras atau kurang terdengar. Hal ini juga baru peneliti sadari saat animasi dinyalakan dalam ruangan yang besar dan ramai orang, audionya terdengar sangat kecil karena tenggelam dengan suara para siswi dan suara lainnya. Pada akhirnya peneliti merevisi kembali dengan mengeraskan audio dengan volume yang cukup keras.</p>
9.	Uji Coba Pemakaian	<p>Uji coba produk skala besar dilakukan pada siswi kelas V SDN Alue Sentang dengan kisaran usia subjek antara antara 10-11 tahun. Uji coba ini dilakukan dengan metode bimbingan klasikal dan layanan penguasaan konten. Layanan bimbingan klasikal ini melibatkan 20 siswi, dan para siswi</p>

		<p>menyampaikan tentang pemahamannya terkait materi dalam video. Peneliti mengarahkan dan menjelaskan kembali terkait materi yang belum jelas. Beberapa diantara mereka terlihat antusias menonton video namun ada juga beberapa yang biasa saja atau tidak menunjukkan ketertarikan. Saat peneliti menanyakan siapa yang bisa membacakan ketiga do'a yang tercantum dalam video animasi, para siswipun saling berebutan untuk maju ke depan namun peneliti hanya menunjuk 1 orang siswi saja membacakan do'a. Kendati demikian, peneliti meminta semua siswi membacakan do'a bersama-sama setelah itu. Adapun pada layanan penguasaan konten peneliti memfokuskan pada materi belajar yaitu kedisiplinan yang mana konten disampaikan</p>
--	--	--

		dalam bentuk video animasi.
10.	Revisi Produk	Setelah terjun ke lapangan melakukan uji coba, peneliti merasa bahwa perlu adanya <i>subtitle</i> atau teks dialog di bawah video tujuannya agar subjek dapat terbantu untuk memahami jalan cerita video animasi.
11.	Produksi Masal	Tahap terakhir ialah produksi masal yang dilakukan setelah peneliti mendapatkan saran dari dosen pembimbing, dosen penguji dalam uji ahli, calon pengguna produk dan subjek penelitian..

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan, mengalami perubahan dari sebelum uji coba ke setelah uji coba. Sebelum uji coba dilakukan, sebagian dari anak-anak di kelas V SDN Alue Sentang belum mampu memahami karakter-karakter islami. Lalu setelah uji coba, sebagian dari mereka sudah mampu dan sebagian lain sangat mampu.

Berikut tabel hasil perbandingan sebelum uji coba dan setelah uji coba produk.

Tabel 4.19
Perbandingan Hasil Sebelum dan Setelah Uji Coba

Indikator	Sebelum				Setelah			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Kesopanan	25%	25%	50%	0	0	10%	60%	30%
Disiplin	15%	35%	45%	5%	0	0	60%	40%
Jujur	0	55%	40%	5%	0	0	40%	60%
Amanah	5%	50%	45%	0	0	0	55%	45%
Ta'at Ibadah	25%	30%	45%	0	0	0	45%	55%

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan sebelum uji coba dilakukan dan sesudah uji coba dilakukan. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2. Perspektif Islam

Penelitian ini memiliki kaitan dengan nilai-nilai islami. Setiap anak yang dibentuk karakter dalam dirinya dengan baik maka akan menjadikan dirinya sebagai individu yang bertaqwa, beradab, dan bermartabat. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam yakni bahwa membentuk karakter islami pada anak artinya mendidik mereka untuk mementingkan iman, ilmu dan amal. Anak dibentuk menjadi pribadi yang beriman kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala serta menjadi hamba yang mementingkan dunia akhirat. Dalam hal ini, ustad Abdul Shomad menjelaskan bahwa mendidik anak yang berkarakter islami perlu dilakukan sejak masa kecilnya (*golden age*) yang telah diajarkan

Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam dalam Hadits yang artinya :⁵⁷

Dari Amr Bin Syu’aib dari ayahnya dari kakeknya berkata: “Rasulullah SAW bersabda: *“Perintahkan anak-anakmu melaksanakan sholat sedang mereka berusia tujuh tahun dan pukullah mereka karena tinggal sholat sedang mereka berusia 10 tahun dan pisahkan antara mereka di tempat tidurnya.”* (H.R Abu Daud)



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan maupun pengembangan video animasi ini telah melalui 11 tahapan, diantaranya ialah pertama, mencari potensi permasalahan, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, lalu memvalidasi desain kembali, mengujicoba produk pada subjek, merevisi produk, melakukan ujicoba pemakaian pada subjek, revisi produk, dan memproduksi secara massal. Penelitian ini dilakukan lewat tahap pertahap dalam waktu yang tidak singkat. Perlu adanya kesabaran dan ketelitian agar produk selesai sesuai dengan yang

⁵⁷ SalingSapaTV, Ustadz Abdul Somad – Pendidikan Anak yang Berkarakter, (2014) dalam link <https://youtu.be/W7GFbkEwxnk>

diharapkan. Setiap tahapnya ada yang memakan waktu satu minggu bahkan ada yang beberapa minggu, hal ini menjadi tantang tersendiri bagi peneliti untuk menyelesaikannya secara tuntas dan maksimal. Semua kritik, saran dan masukan baik itu dari dosen pembimbing, penguji ahli, maupun para subjek menjadi langkah peneliti untuk memperbaiki video animasi maupun buku panduan penggunaannya.

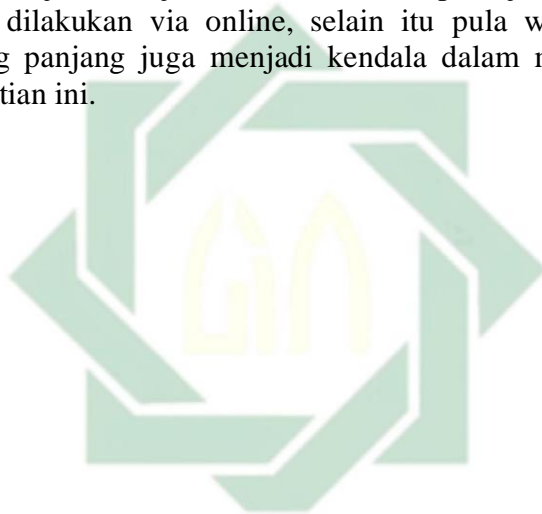
Adapun dalam buku panduan, peneliti telah menuliskan setiap tahapan yang akan dilakukan ketika melakukan proses konseling, penerapan media pembelajaran, ataupun saat mendidik anak di rumah. Semua tahapan dituliskan secara sederhana dan insya allah dapat dipahami dengan mudah oleh seluruh khalayak umum. Metode pemberian media juga dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan atau divariasikan dengan media lainnya sesuai dengan kebutuhan anak.

B. Saran

Saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkeinginan untuk meneruskan, memperbaiki atau mengembangkan penelitian ini, alangkah baiknya lebih memperbanyak kandungan pesan moral yang ada dalam video animasi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, lalu dikembangkan dan dishare ke berbagai platform seperti *Youtube*, *Instagram*, dan lain-lain sehingga animasi dapat diakses oleh semua orang dengan mudah. Selain itu pula lebih memperbanyak materi-materi yang tertera dalam buku panduan penggunaan dan jika indikator karakter islami terlalu sedikit maka sebaiknya ditambah, begitu pula sebaliknya. Alangkah baiknya pula pengerjaan video animasi dilakukan dalam waktu yang panjang.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian tidak jarang kita menemui adanya kendala disertai lika-liku dalam prosesnya. Sama halnya dengan penelitian ini yang tentu masih jauh dari sempurna, baik disebabkan oleh keterbatasan peneliti sendiri maupun keadaan yang ada. Dalam penelitian ini, salah satu yang menjadi hambatan ialah kondisi covid19 yang menjadikan uji validasi desain maupun uji ahli produk harus dilakukan via online, selain itu pula waktu yang kurang panjang juga menjadi kendala dalam memproses penelitian ini.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ainissyifa, Hilda. "Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 8, No. 1
- Ausop, Asep Zainal. 2014. *Islamic Character Building, Membangun Insan Kamil, Cendikia Berakhlak Qur'ani*, Salamadani PT Grafindo Media Pratama
- Aspiawati. 2018. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Di SMK Negeri 2 Makassar,*Skripsi*, UIN Alauddin Makassar
- BEM REMA UPI. 2019. Fakta Dibalik Anak Indonesia: Indonesia Gawat Darurat Pendidikan Karakter, *Artikel*, Universitas Pendidikan Indonesia
- Burhanudin, Afid. Tahapan Pembentukan Karakter, *Artikel*, dalam <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2015/01/17/tahapan-pembentukan-karakter/> link
- Dewi, Agnes Chynthia. 2019. Strategi dan Teknik Konseling Spiritual di Rumah Pemulihan Victory Outreach, Bandung, Jawa Barat (Pengalaman Tiga Pendamping Konseling), *Tesis*, Fakultas Ilmu Pendidikan Unika Atma Jaya Jakarta
- Fajarwati, Dewi. 2010. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Media Film Kartun Animasi pada Siswa Kelas II SD Negeri Gogodalem Kabupaten Semarang Tahun Ajaran

2009/2010,*Skripsi*, Universitas Sebelas Maret

Hasanah, Hasyim. 2016. “Teknik-Teknik Observasi”.
Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1

Johari, Andriani dkk. 2014. “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 1

Kementrian Kesehatan RI. 2014. Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia, *Artikel*, Pusat Data dan Informasi Kemenkes RI

Kesuma, Dharma dkk. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Limbong, Tonni dan Janner Simarmata. 2020. Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktek. Yayasan Kita Menulis

Muhasim. 2017. Budaya Kejujuran dalam Menghadapi Perubahan Zaman, *Palapa : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 1

Nilamsari, Natalina. 2014. “Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kulaitatif”. *Wacana*, Vol. 13, No. 2

Nudin, Burhan dkk. “Building Islamic Character Education In Basic Learning”. *SHIBGHAH: Journal of Muslim Societies*, Vol. 2, No. 2

- Palimbong, Yunita Wulandari, dkk. 2021. Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar, *Artikel*, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar
- Pradana, Dian dkk. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa Sdlb Tunarungu, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, Vol. 7, No. 2
- Rohman, Anas. 2016. “Peran Bimbingan Dan Konseling Islam Dalam Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim*,4, 1
- SalingSapaTV, Ustadz Abdul Somad – Pendidikan Anak yang Berkarakter, (2014) dalam link <https://youtu.be/W7GFbkEwxnk>
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*.Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Samrin. 2016. “Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)”. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 9, No. 1
- Santoso, Agus. 2014. *Konseling Spiritual*. Surabaya : UIN Sunan Ampel
- Sejati, Sugeng. 2019. “Perkembangan Spiritual Remaja dalam Perspektif Ahli”. *Jurnal Hawa*, Vol. 1 No. 1
- Simanjuntak, Bungaran Antonius. 2014. *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan : Membangun*

Pendidikan Berbasis Budaya Lokal. Jakarta :
Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Soffi Belgies dan Meutia Ananda. 2014. *Psikologi
Konseling*. Digib.uinsby.ac.id : Surabaya

Sumarni, Sri. 2019. Model Penelitian Dan
Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap),
Artikel, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Suranata, Kadek dan I Wayan Tirka. 2021. *Teori dan
Praktek Model-model Konseling Masa Kini*.
Yogyakarta: Bintang Pustka Madani

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini :
Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta :
Kencana Prenadamedia Group

Tasmara, Toto. 2002. *Membudayakan Etos Kerja*.
Jakarta : Gema Insani

Tim Duta Madani. 2017. *Pasti Bisa Pendidikan Agama
Islam dan Budi Pekerti*. Penerbit Duta

Tuasikal, Jumadi Mori Salam. 50 Definisi Konseling,
dalam
[https://dosen.ung.ac.id/JumadiTuasikal/home/2020/1/30/
50-defenisi-konseling.html](https://dosen.ung.ac.id/JumadiTuasikal/home/2020/1/30/50-defenisi-konseling.html) diakses pada 17
September 2021

Turistiani, Trinil Dwi Struktur. 2017. Alur dan Bentuk
Konflik yang Membangun Novel Sama Karya Ayu
Utami, Jurnal Pena Indonesia, Vol. 3, No. 2

Wahyuningtiyas, Indah dan Ansori. 2017. Upaya Pembentukan Karakter Islami Siswa Melalui Kegiatan *Spiritual Camp* di MAN Bondowoso *Jurnal Islamic Akademika*, Vol. 4, No. 1, hal. 5

Widyasanti, Margareta dan Yulia Ayriza. 2018. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8, No. 1

Yudianto, Arfi. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, Seminar Nasional Pendidikan



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A