

As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga

Volume 8 Nomor 4 (2026) 252-270 E-ISSN 2656-8152 P-ISSN 2656-4807
DOI: 10.47476/assyari.v8i4.13390

Jalan Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati, Cibinong, Bogor 15816

Letter of Acceptance
No: 3390/LoA-As-Syar'i/VIII/2026

Manajemen Jurnal
As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga

Dengan ini menyatakan bahwa naskah berjudul:

Pengembangan Video Animasi Materi Etika Pergaulan dalam Islam

Trizana Putri Ramadhani¹, Muslima²

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh, Indonesia

200213045@student.ar-raniry.ac.id, muslima@ar-raniry.ac.id

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan DITERIMA untuk dipublikasikan di Jurnal As-Syar'i (Sinta 4) untuk Volume 8 Nomor 4 2026 Artikel tersebut tersedia secara online mulai 05 Desember 2026 di <http://journal.laaroiba.com/index.php/as>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Bogor, 12 Agustus 2026
Hormat kami,



Ir. H. Dedi Junaedi M.Si
Editor in Chief As-Syar'i

Pengembangan Video Animasi Materi Etika Pergaulan dalam Islam sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal bagi Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh

Trizana Putri Ramadhani¹, Muslima²

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh, Indonesia

200213045@student.ar-raniry.ac.id, muslima@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial remaja dan menghadirkan tantangan baru dalam penerapan etika pergaulan, termasuk dalam interaksi langsung maupun melalui media sosial. Kondisi tersebut menuntut inovasi media dalam layanan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) yang mampu menyampaikan nilai-nilai etika secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi materi Etika Pergaulan dalam Islam sebagai media layanan bimbingan klasikal bagi siswa kelas XII SMA Negeri 11 Banda Aceh, serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba terdiri atas 32 siswa kelas XII yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi BKI, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan dan respon siswa, serta tes pemahaman melalui *pre-test* dan *post-test*. Analisis data menggunakan persentase kevalidan dan kepraktisan, *Normalized Gain* (N-Gain), dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 88,00% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 92,00% dengan kategori sangat valid. Respon siswa terhadap kepraktisan media mencapai 86,38% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas produk ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor pemahaman dari 54,69 pada *pre-test* menjadi 86,56 pada *post-test*, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,70. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = 21,97$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,039$ dengan $p < 0,05$. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media layanan bimbingan klasikal BKI untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan Islam siswa.

Kata kunci: video animasi; etika pergaulan Islam; Bimbingan dan Konseling Islam; bimbingan klasikal; ADDIE

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan keterbukaan informasi telah membawa perubahan terhadap pola interaksi sosial remaja (Danuri, 2019). Media sosial dan teknologi komunikasi memungkinkan remaja berinteraksi secara cepat tanpa batas ruang dan waktu (AC Sari, R Hartina, R Awalia, H Irianti, 2018). Perubahan tersebut memberikan peluang positif bagi perkembangan sosial, tetapi pada saat yang sama menghadirkan tantangan terhadap penerapan nilai etika dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, perubahan karakteristik interaksi remaja tersebut menuntut layanan bimbingan dan konseling yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik (Fikri et al., 2024).

Dalam perspektif Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), layanan bimbingan tidak hanya diarahkan pada perkembangan akademik dan sosial peserta didik, tetapi juga pada pembentukan pribadi yang memiliki kesadaran moral dan spiritual (Sa'adah & Rahman, 2015). Layanan bimbingan pribadi-sosial perlu membantu peserta didik memahami bagaimana membangun hubungan sosial yang sehat dengan tetap berpedoman pada nilai-nilai Islam. Hal tersebut menjadi semakin penting bagi siswa kelas XII yang berada pada fase remaja akhir dan sedang menghadapi perkembangan kemandirian sosial, pencarian identitas, serta persiapan memasuki pendidikan tinggi maupun dunia kerja (Syarqawi et al., 2023).

Materi etika pergaulan dalam Islam menjadi bagian penting dalam layanan bimbingan pribadi-sosial (Arlini & Hanif, 2025). Nilai-nilai seperti menjaga pandangan (*ghaddu al-bashar*), menjaga kehormatan diri (*iffah*), menghindari khalwat dan interaksi bebas, serta menggunakan komunikasi yang benar dan santun (*qaulan sadida*) perlu dipahami bukan hanya sebagai pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai pedoman perilaku (Wonga, 2025). Dokumen penelitian menempatkan empat pilar tersebut sebagai substansi utama materi yang dikembangkan dalam media video animasi (Yulieta et al., 2024).

Permasalahan yang muncul adalah penyampaian materi bimbingan pribadi-sosial masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan siswa memahami etika pergaulan hanya pada tingkat pengetahuan, tetapi belum sepenuhnya menginternalisasikan nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan studi pendahuluan yang tercantum dalam dokumen penelitian, terdapat kebutuhan terhadap media bimbingan yang lebih interaktif dan mampu memvisualisasikan kasus pergaulan remaja secara konkret.

Kebutuhan terhadap media audiovisual menjadi semakin relevan karena karakteristik peserta didik saat ini sangat dekat dengan teknologi digital (Rumbiak & Latul, 2025). Video animasi dapat menghadirkan situasi sosial, dilema etis, dan contoh perilaku secara visual sehingga materi yang abstrak dapat dikaitkan dengan pengalaman kehidupan siswa (Rasyadi et al., 2022). Dalam layanan BKI,

media tersebut dapat berfungsi sebagai stimulus untuk membangun diskusi, refleksi, dan komitmen perilaku.

Penelitian pengembangan ini karena itu diarahkan untuk menghasilkan video animasi materi Etika Pergaulan dalam Islam yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan klasikal. Produk yang dikembangkan tidak hanya dinilai berdasarkan aspek tampilan media, tetapi juga kesesuaian materi dengan prinsip BKI dan nilai-nilai Islam. Selanjutnya, produk diuji kepraktisan dan efektivitasnya pada siswa kelas XII SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tiga fokus utama, yaitu: (1) bagaimana proses pengembangan video animasi materi Etika Pergaulan dalam Islam menggunakan model ADDIE; (2) bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan produk; dan (3) apakah penggunaan video animasi efektif meningkatkan pemahaman etika pergaulan Islam siswa.

Tujuan penelitian adalah mengembangkan video animasi materi Etika Pergaulan dalam Islam untuk layanan bimbingan klasikal, mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Rumusan dan tujuan tersebut sesuai dengan fokus penelitian yang terdapat dalam dokumen sumber.

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk media layanan Bimbingan dan Konseling Islam berupa video animasi materi Etika Pergaulan dalam Islam. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2010). Model tersebut digunakan karena memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan sampai evaluasi kualitas dan efektivitas produk.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk terdiri atas 32 siswa kelas XII SMA Negeri 11 Banda Aceh. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* (Yustia Putri, 2017); (Turner, 2022). Selain siswa, proses validasi melibatkan ahli materi BKI dan ahli media bimbingan. Siswa menjadi responden untuk penilaian kepraktisan dan peserta uji efektivitas produk.

2.3 Prosedur Pengembangan

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui tiga kegiatan utama, yaitu analisis kebutuhan layanan BKI, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Analisis kebutuhan diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan layanan bimbingan pribadi-sosial dan kebutuhan media interaktif. Analisis siswa diarahkan untuk memahami karakteristik kognitif dan afektif peserta didik kelas XII. Sementara itu, analisis materi difokuskan pada empat pilar etika pergaulan Islam, yaitu *ghaddu al-bashar*, *iffah*, pencegahan khalwat/ikhtilat, dan *qaulan sadida*.

Tahap Design

Tahap desain menghasilkan perangkat awal produk berupa Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan klasikal, naskah cerita, dan *storyboard*. Video dirancang berdurasi 6 menit 15 detik dengan tujuh *scene* utama. Pada tahap ini juga dikembangkan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan siswa, soal *pre-test/post-test*, serta Skala Kesadaran Etika Pergaulan Islam (SKEPI).

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan melalui produksi video animasi menggunakan teknologi animasi dan penyuntingan video. Produk awal selanjutnya divalidasi oleh ahli materi BKI dan ahli media. Validasi materi mencakup kesesuaian nilai syariat, kejelasan konsep etika pergaulan, serta aspek pedagogis BKI. Validasi media meliputi kualitas animasi, audio/dubbing, keterbacaan teks, dan daya tarik visual.

Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi. Di antara perbaikan yang dilakukan adalah memperjelas font teks ayat dan menyesuaikan tempo narasi. Setelah revisi, produk dinyatakan siap untuk tahap implementasi.

Tahap Implementation

Produk yang telah direvisi diimplementasikan dalam layanan bimbingan klasikal pada 32 siswa kelas XII. Pelaksanaan diawali dengan *pre-test* dan pengukuran awal SKEPI, dilanjutkan dengan penayangan video animasi dan diskusi interaktif menggunakan LKPD. Setelah layanan selesai, siswa mengerjakan *post-test*, mengisi kembali instrumen SKEPI, serta memberikan respon terhadap kepraktisan media.

Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas. Data validasi dan respon siswa dianalisis

menggunakan persentase, sedangkan peningkatan pemahaman dianalisis menggunakan N-Gain dan *paired sample t-test*.

2.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli materi dan ahli media; (2) angket kepraktisan dan respon siswa; (3) lembar observasi proses layanan; (4) tes pemahaman etika pergaulan Islam berupa *pre-test* dan *post-test*; serta (5) Skala Kesadaran Etika Pergaulan Islam (SKEPI).

2.5 Teknik Analisis Data

Kevalidan dan kepraktisan produk dihitung menggunakan persentase:

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_{maks}) \times 100\%$$

Kriteria yang digunakan adalah 85–100% sangat valid/sangat praktis, 70–84% valid/praktis, 55–69% cukup valid/cukup praktis, dan kurang dari 55% tidak valid/tidak praktis.

Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain:

$$g = (Sp_{post} - Sp_{pre}) / (Sm_{maks} - Sp_{pre})$$

dengan *Sp_{post}* sebagai skor *post-test*, *Sp_{pre}* sebagai skor *pre-test*, dan *Sm_{maks}* sebagai skor maksimum. Dalam dokumen penelitian, N-Gain dikategorikan tinggi apabila $g > 0,70$, sedang apabila $0,30 \leq g \leq 0,70$, dan rendah apabila $g < 0,30$.

Perbedaan skor sebelum dan sesudah layanan dianalisis menggunakan *paired sample t-test*. Hipotesis penelitian adalah terdapat perbedaan pemahaman etika pergaulan Islam siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi.

3. Hasil Penelitian

3.1 Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah video animasi berjudul “**Navigasi Suci: Etika Pergaulan Remaja Islami di Era Digital**”. Produk dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE. Tahap analisis menghasilkan identifikasi kebutuhan media interaktif. Tahap desain menghasilkan RPL, naskah, *storyboard* tujuh *scene*, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan menghasilkan video animasi berdurasi 6 menit 15 detik. Selanjutnya produk divalidasi dan direvisi sebelum diterapkan kepada siswa.

Video dirancang untuk menampilkan situasi yang dekat dengan kehidupan remaja, termasuk interaksi dengan lawan jenis, komunikasi digital, serta batasan

pergaulan. Pendekatan tersebut memungkinkan materi etika pergaulan Islam disampaikan melalui contoh situasi, bukan hanya melalui definisi atau nasihat verbal.

3.2 Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas yang sangat baik.

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi BKI	88,00%	Sangat Valid
Ahli Media Bimbingan	92,00%	Sangat Valid

Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan nilai syariat, kejelasan konsep etika pergaulan, dan aspek pedagogis BKI. Ahli media menilai kualitas animasi, audio/dubbing, keterbacaan teks, dan daya tarik visual. Hasil masing-masing mencapai 88% dan 92%.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam layanan bimbingan klasikal setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator.

3.3 Hasil Kepraktisan dan Respon Siswa

Uji kepraktisan dilakukan kepada 32 siswa kelas XII. Hasil pengisian angket menunjukkan total skor 1.382 dari skor maksimal ideal 1.600 sehingga diperoleh persentase kepraktisan sebesar 86,38%. Produk termasuk kategori **sangat praktis**.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menerima penggunaan video animasi dalam layanan BKI. Media dipandang membantu penyampaian materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata.

3.4 Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 54,69, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 86,56. Selisih rata-rata mencapai 31,88 poin. Rata-rata N-Gain tercatat sebesar 0,70 dan berada pada kategori tinggi berdasarkan kriteria penelitian.

Indikator	Hasil
Rata-rata Pre-test	54,69
Rata-rata Post-test	86,56
Peningkatan rata-rata	31,88
N-Gain	0,70
Kategori	Tinggi

Analisis *paired sample t-test* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 21,97, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,039. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan BKI berbasis video animasi.

4. Pembahasan

4.1 Pengembangan Media Video Animasi sebagai Inovasi Layanan BKI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk menghasilkan media layanan BKI yang sistematis. Proses pengembangan dimulai dari identifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan materi dan media, validasi, revisi, implementasi, serta evaluasi.

Keunggulan utama produk terletak pada integrasi antara substansi BKI dan teknologi audiovisual. Video tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi menjadi stimulus untuk diskusi dan refleksi. Hal ini penting karena layanan bimbingan klasikal idealnya tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi mendorong siswa memahami masalah, merefleksikan pilihan perilaku, dan menyusun komitmen tindakan.

Materi yang dikembangkan juga bersifat kontekstual karena mengangkat situasi yang dekat dengan kehidupan remaja, khususnya interaksi lawan jenis dan komunikasi melalui media sosial. Dengan demikian, nilai seperti *iffah*, *ghaddu al-bashar*, *qaulan sadida*, serta pencegahan khalwat dapat dibahas dalam situasi yang konkret.

4.2 Kevalidan Produk

Persentase validasi ahli materi sebesar 88% menunjukkan bahwa substansi video telah sesuai dengan materi BKI yang dikembangkan. Sementara itu, persentase validasi ahli media sebesar 92% menunjukkan bahwa aspek audiovisual produk dinilai sangat baik.

Validasi menjadi tahapan penting dalam penelitian pengembangan karena produk tidak cukup hanya menarik secara visual. Media BKI harus memiliki ketepatan isi, bahasa, nilai, dan tujuan layanan. Revisi berdasarkan masukan validator, khususnya pada aspek font teks ayat dan tempo narasi, memperlihatkan bahwa proses validasi digunakan secara fungsional untuk meningkatkan kualitas produk.

4.3 Kepraktisan Media

Kepraktisan sebesar 86,38% menunjukkan penerimaan siswa yang sangat baik terhadap media. Kepraktisan dalam konteks ini tidak hanya berkaitan dengan

kemudahan penggunaan, tetapi juga dengan kemampuan media membantu siswa memahami materi.

Video animasi memungkinkan pesan disampaikan melalui kombinasi gambar, gerakan, narasi, dan alur cerita. Penggabungan unsur tersebut dapat membantu siswa menghubungkan konsep etika dengan situasi kehidupan nyata. Oleh sebab itu, video dapat berfungsi sebagai *trigger* untuk memulai diskusi dan refleksi dalam layanan bimbingan klasikal.

4.4 Efektivitas Video Animasi terhadap Pemahaman Siswa

Peningkatan skor rata-rata dari 54,69 menjadi 86,56 menunjukkan adanya perubahan pemahaman setelah layanan diberikan. N-Gain sebesar 0,70 memperlihatkan peningkatan yang tinggi berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian.

Secara substantif, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami prinsip etika pergaulan Islam secara lebih konkret. Siswa tidak hanya menerima konsep seperti *ghaddu al-bashar*, *iffah*, dan *qaulan sadida*, tetapi melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam situasi sosial yang menyerupai kehidupan mereka.

Hasil *paired sample t-test* semakin memperkuat temuan tersebut. Nilai t_{hitung} sebesar 21,97 lebih besar daripada t_{tabel} 2,039 dan $p < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah intervensi.

Dengan demikian, video animasi dapat dipandang bukan sekadar sebagai alat bantu presentasi, tetapi sebagai media intervensi dalam layanan BKI. Media tersebut membantu Guru BK menghadirkan situasi yang dapat dianalisis siswa, kemudian dilanjutkan dengan diskusi, refleksi, dan penyusunan komitmen perilaku.

4.5 Implikasi bagi Layanan Bimbingan dan Konseling Islam

Temuan penelitian memiliki implikasi praktis bagi pelaksanaan layanan bimbingan pribadi-sosial. Guru BK dapat menggunakan video animasi sebagai media pemantik pada awal layanan, kemudian mengembangkan aktivitas diskusi dan refleksi berdasarkan kasus yang ditampilkan.

Produk juga dapat digunakan secara fleksibel pada materi lain yang berkaitan dengan perkembangan pribadi dan sosial remaja. Dokumen penelitian merekomendasikan pemanfaatan video sebagai *trigger media* agar diskusi bimbingan klasikal menjadi lebih reflektif dan interaktif.

Dalam konteks pendidikan Islam di Banda Aceh, media ini juga memiliki relevansi dengan kebutuhan penguatan karakter Islami peserta didik. Namun, penerapan nilai agama dalam layanan BK perlu dilakukan dengan pendekatan edukatif dan reflektif sehingga siswa tidak hanya mengetahui batasan, tetapi memahami alasan moral dan psikologis di balik perilaku yang dianjurkan.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, uji coba produk dilakukan hanya pada 32 siswa kelas XII di satu sekolah sehingga generalisasi hasil ke sekolah atau karakteristik siswa yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati.

Kedua, efektivitas produk dianalisis melalui desain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok uji coba sehingga penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, misalnya kelompok kontrol atau *quasi-experimental design*.

Ketiga, pengembangan produk masih berfokus pada materi Etika Pergaulan dalam Islam. Pengembangan berikutnya dapat memperluas topik pada berbagai kebutuhan bimbingan pribadi-sosial dan memanfaatkan teknologi yang lebih interaktif.

Dokumen penelitian juga merekomendasikan perluasan *field trial* ke beberapa sekolah di Banda Aceh atau Aceh serta pengembangan media menggunakan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dan *mobile learning*.

6. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video animasi “**Navigasi Suci: Etika Pergaulan Remaja Islami di Era Digital**” yang dikembangkan melalui model ADDIE untuk digunakan dalam layanan bimbingan klasikal Bimbingan dan Konseling Islam pada siswa kelas XII SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Produk yang dikembangkan memperoleh validasi ahli materi BKI sebesar 88,00% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 92,00% dengan kategori sangat valid. Respon siswa terhadap penggunaan media mencapai 86,38% sehingga produk termasuk kategori sangat praktis.

Efektivitas produk terlihat dari peningkatan skor rata-rata pemahaman siswa dari 54,69 pada *pre-test* menjadi 86,56 pada *post-test*, dengan N-Gain sebesar 0,70. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan $t_{hitung} = 21,97 > t_{tabel} = 2,039$ dengan $p < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah siswa memperoleh layanan BKI berbasis video animasi.

Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan dapat dinyatakan **valid, praktis, dan efektif** sebagai media layanan bimbingan klasikal BKI dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika pergaulan dalam Islam.

7. Saran

Guru BK/Konselor sekolah disarankan memanfaatkan video animasi sebagai media pemantik dalam layanan bimbingan klasikal, khususnya pada bidang bimbingan pribadi-sosial. Penggunaan media sebaiknya dipadukan dengan diskusi, studi kasus, refleksi, dan komitmen perilaku agar proses layanan tidak berhenti pada pemahaman kognitif.

Pihak sekolah dapat mendukung pemanfaatan media digital dalam layanan BKI melalui penyediaan perangkat audiovisual dan penyimpanan media pada sistem pembelajaran sekolah sehingga dapat digunakan oleh siswa secara lebih luas.

Peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada jumlah sampel yang lebih besar dan beberapa sekolah, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok pembanding, serta mengembangkan media BKI berbasis teknologi interaktif seperti *mobile learning*, *Augmented Reality*, atau media berbasis permainan.

Daftar Pustaka

AC Sari, R Hartina, R Awalia, H Irianti, N. A. (2018). Komunikasi Dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*.

Arlini, R. R., & Hanif, M. (2025). Pembentukan Karakter Religius Siswa melalui Program Bina Pribadi Islam (BPI) di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT): Perspektif Teori Thomas Lickona dan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Penelitian Inovatif*. <https://doi.org/10.54082/jupin.1504>

Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Danuri, M. (2019). PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Infokam*. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>

Fikri, R., Mujahidin, M. H., Sutisna, N. A., Najat, K., & Laksana, A. (2024). Dinamika Komunikasi Korporasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Karyawan Generasi Z. *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*. <https://doi.org/10.64924/5kp76n74>

Rasyadi, A. F., Muslihati, M., & Rahman, D. H. (2022). Model Layanan Informasi Karir. *International Virtual Conference on Islamic Guidance and Counseling*. <https://doi.org/10.18326/iciegc.v2i1.366>

Rumbiak, Y., & Latul, E. (2025). Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Media Audiovisual terhadap Pengetahuan Remaja tentang Anemia. *Jurnal Kesehatan*

Dan Keperawatan.

Sa'adah, F. M., & Rahman, I. K. (2015). Konsep Bimbingan Dan Konseling Islam. *Jurnal Hisbah*.

Syarqawi, A., Tarigan, N. H. B., Putri, M. H., & Mulyani, R. L. (2023). Layanan Orientasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bimbingan Dan Konseling Islam. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v7n1.p86-94>

Turner, dana p. (2022). Teknik Purposive Sampling: Definisi, Tujuan, dan Syarat. *Sampoerna University*.

Wonga, M. J. (2025). LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN HUBUNGAN SOSIAL SISWA. *Daiwi Widya*. <https://doi.org/10.37637/dw.v11i2.2325>

Yulietta, A., Arum Sari, S., Mailani, K., Desma Natalia, M., Dari, W., Dari, W., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Vidio Animasi Pembelajaran Menggunakan Media Canva Pada Materi Lapisan Bumi di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.38332>

Yustia Putri, W. (2017). Teknik Purposive Sampling. *Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Unpas Bandung*.

