

Exemplary Learning of Santri's Morals Based on Live Media and Graphic Media : Pembelajaran Keteladanan Akhlak Santri Berbasis Media Langsung dan Media Grafis

Muhammad Fajar Rasyiid

Siregar

Siti Halimah

Yusnaili Budianti

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

General Background: Moral character (akhlak) formation in students is a critical objective in Islamic education, requiring both cognitive and affective engagement. **Specific Background:** Visual and spiritual educational methods, such as graphic design and dhikr practices, are increasingly recognized for their potential to influence students' behavior and values. **Knowledge Gap:** However, empirical research examining the combined effects of these methods on moral character, particularly in Islamic boarding school settings, remains limited. **Aim:** This study aims to investigate the influence of exemplary learning through graphic design and dhikr practices on the moral character of students at Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. **Results:** Utilizing a quantitative approach with simple and multiple regression analyses, the study found that graphic design-based learning contributed 22.5%, dhikr practices 21.1%, and both simultaneously 41.6% to the development of students' moral character, with model significance confirmed via F-test. **Novelty:** The integration of visual and spiritual pedagogies provides a novel framework for moral education. **Implications:** These findings suggest that educators in Islamic boarding schools should adopt holistic approaches, combining visual and spiritual methods, to effectively nurture moral character in students.

Highlights:

- Combines visual and spiritual methods for character education.
- Graphic design and dhikr significantly influence students' akhlak.
- Recommends integrated approaches in Islamic boarding schools.

Keywords: Exemplary Learning, Graphic Design, Dhikr Practices, Moral Character, Islamic Education

Pendahuluan

Pendidikan akhlak memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter individu, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Di era digital saat ini, tantangan terhadap akhlak semakin kompleks, sehingga penanaman nilai-nilai moral dan etika menjadi lebih mendesak. Banyak kasus kenakalan dan perilaku menyimpang anak-anak dan remaja. Diperkirakan jumlah kasus kenakalan remaja pada tahun 2020 ada 1040 kasus. Adapun data dari kasus tersebut meliputi pencurian 350 kasus, penganiayaan 270 kasus, narkoba 180 kasus, tawuran 150 kasus, kekerasan seksual 90 kasus, perjudian 60 kasus, cyberbullying 80 kasus, dan lain-lain 210 kasus. Masih banyak kasus kenakalan remaja yang ada di Indonesia yang masih belum masuk laporan polisi, karena para korban yang terkena dampak kenakalan remaja takut melaporkannya kepada pihak kepolisian. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), dari total 275 juta penduduk Indonesia, sebanyak 46% merupakan remaja berusia 10 hingga 24 tahun [1].



Gambar 1. Infografik Data Kenakalan Remaja di Indonesia

Ada beberapa faktor yang menyebabkan remaja melakukan kenakalan antara lain; anak yang kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orangtua sangat memengaruhi karakter dan perkembangan anak dikarenakan kurangnya mendapat perhatian dan kasih sayang, sehingga yang amat dibutuhkan itu terpaksa dicari di luar rumah, seperti di dalam kelompok dan kawan-kawannya; Lemahnya keadaan ekonomi orangtua menjadi salah satu penyebab kenakalan pada anak, karena tidak tercukupi kebutuhan anak terutama sekali pada masa remaja yang penuh dengan keinginan dan cita-cita; Lingkuan keluarga yang tidak harmonis jadi remaja melakukan kejahatan dikarenakan kurangnya mendapatkan perhatian dan kasih sayang sehingga remaja mencari perhatian dan kasih sayang di luar rumah [2].

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang dikenal dengan masyarakatnya yang heterogen, baik dari segi suku, agama, maupun budaya. Keberagaman ini, di satu sisi, menjadi potensi yang besar untuk memperkaya interaksi sosial, namun di sisi lain juga menjadi tantangan dalam menjaga keharmonisan sosial. Dalam konteks kenakalan remaja, kondisi heterogenitas ini dapat memengaruhi dinamika pergaulan remaja, terutama jika remaja tidak mendapatkan pembinaan yang baik dari keluarga atau lingkungan [3]. Seringkali, kelompok sebaya yang menjadi tempat remaja mencari perhatian dan kasih sayang di tengah kurangnya dukungan keluarga dapat membawa pengaruh negatif, seperti tawuran, penyalahgunaan narkoba, atau kriminalitas lainnya. Selain itu, perbedaan latar belakang ekonomi dan sosial di Sumut juga menjadi faktor yang berkontribusi, di mana remaja dari keluarga ekonomi lemah lebih rentan terhadap pengaruh negatif karena keterbatasan akses terhadap pendidikan dan pembinaan karakter. Oleh karena itu, sinergi antara keluarga, pemerintah, dan komunitas menjadi penting dalam mencegah kenakalan remaja di tengah keberagaman Sumatera Utara [4].

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat kasus kenakalan remaja yang ada di Sumatera Utara dilakukan oleh remaja usia 18 tahun ke bawah. Tahun 2020 ada 152 kasus kenakalan remaja, 151 kasus dilakukan oleh remaja laki-laki dan 1 kasus oleh remaja perempuan, jenis kenakalan yang dilakukan meliputi narkoba 27 kasus, pencurian 32 kasus, penganiayaan 2 kasus, pembunuhan 2 kasus, penggelapan 1 kasus, mengganggu ketertiban umum kasus dan kenakalan lainnya 87 kasus. Tahun 2021 kenakalan remaja meningkat menjadi 154 kasus yang dilakukan oleh

remaja, 152 kasus dilakukan oleh remaja laki-laki dan 2 kasus oleh remaja perempuan, jenis kenakalan yang dilakukan antara lain meliputi narkoba 25 kasus, pencurian 22 kasus, pembunuhan 4 kasus, penganiayaan 6 kasus, penipuan 1 kasus, mengganggu ketertiban umum 1 kasus, perampokan 7 kasus, dan kenakalan lainnya 86 kasus [5]. Tahun 2022 kenakalan remaja meningkat lagi menjadi 220 kasus, 218 kasus yang dilakukan oleh remaja laki-laki dan 2 kasus oleh remaja perempuan [6].

Data statistik di atas menunjukkan banyak kasus kejahatan yang dilakukan oleh remaja di Sumatera Utara. Pendidikan akhlak merupakan alat pembinaan bagi remaja. Akhlak yang tertanam dan tumbuh secara wajar dalam jiwa remaja akan dapat digunakannya untuk mengendalikan keinginan dan dorongan yang kurang baik serta membantunya dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan pada umumnya. Dengan pendidikan akhlak akan terwujud remaja ideal, yaitu remaja yang bertaqwa kepada Allah SWT, dan cerdas, serta diharapkan mampu menyempurnakan nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan ajaran Islam dan taat beribadah dan sanggup hidup bermasyarakat secara baik [3].

Metode keteladanan (*uswah hasanah*) merupakan salah satu pendidikan akhlak. Guru menjadi teladan yang baik bagi santri, baik dalam perilaku sehari-hari maupun dalam interaksi sosial. Keteladanan dianggap sebagai cara yang paling efektif untuk membentuk karakter santri karena mereka cenderung meniru apa yang mereka lihat dari orang-orang di sekitarnya, terutama figur yang mereka hormati. Guru menunjukkan konsistensi antara ucapan dan tindakan, seperti kesopanan, kedisiplinan, ketaatan beribadah, dan integritas moral. Para santri tidak hanya diajarkan untuk memahami nilai-nilai akhlak, tetapi juga melihat langsung penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata melalui sikap dan perilaku guru mereka. Misalnya, guru selalu tepat waktu dalam shalat berjamaah, menyapa dengan sopan, dan menjaga kebersihan, yang secara perlahan menginspirasi santri untuk mengikuti jejak mereka [7].

Dalam praktiknya, pembelajaran akhlak di pesantren selama ini lebih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, pembacaan kitab klasik, dan interaksi keseharian antara guru dan murid. Meskipun metode tersebut terbukti efektif dalam jangka panjang, tantangan zaman menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih komunikatif dan relevan bagi generasi digital saat ini [8].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran akhlak adalah penggunaan media desain grafis. Desain grafis sebagai bentuk visualisasi pesan memiliki daya tarik dan kekuatan penyampaian yang lebih cepat dan kuat dalam mempengaruhi emosi serta persepsi peserta didik. Dalam konteks ini, desain grafis berfungsi sebagai media penyampai nilai-nilai keteladanan yang dikemas secara menarik dan interaktif [9].

Zikir bukan sekadar ritual ibadah, melainkan juga sarana efektif dalam membentuk kesadaran ruhani dan kontrol diri seorang santri. Dalam konteks pembelajaran, zikir dapat dijadikan bagian dari keteladanan yang ditunjukkan oleh para guru (ustadz) dan pembina pesantren, baik melalui pembiasaan harian, kegiatan berjamaah, maupun penguatan makna-makna spiritual yang terkandung di dalamnya. Keteladanan ini memperlihatkan bagaimana seorang pendidik menunjukkan kedekatannya dengan Allah melalui amalan zikir, yang secara tidak langsung membentuk atmosfer spiritual yang mendukung pembinaan akhlak [10].

Santri yang terbiasa melihat dan mengikuti praktik zikir dalam kehidupan sehari-hari di pesantren akan lebih mudah terpengaruh secara spiritual dan moral. Zikir yang dilakukan secara konsisten mendorong terbentuknya ketenangan batin, pengendalian emosi, dan kesadaran akan pengawasan Allah (muraqabah), yang merupakan fondasi utama dalam pembentukan akhlak terpuji. Jadi, zikir bukan hanya sebagai praktik ibadah individual, tetapi juga instrumen pendidikan akhlak secara kolektif [2].

Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis visual semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, terutama di kalangan generasi digital yang lebih responsif terhadap stimulus visual [4]. Sementara itu, *spiritual pedagogy* juga berkembang sebagai strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan batin dan kesadaran spiritual peserta didik, terbukti mampu membentuk karakter secara lebih mendalam dan berkelanjutan [11]. Kombinasi keduanya menjadi semakin

relevan, karena mampu menjembatani kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik sekaligus bermakna secara spiritual. Integrasi visual learning dan spiritual pedagogy dalam penelitian ini tidak hanya menjawab tuntutan pedagogis masa kini, tetapi juga menawarkan pendekatan yang komprehensif dalam pendidikan akhlak yang menyentuh seluruh dimensi diri peserta didik.

Dengan semakin kompleksnya tantangan moral di kalangan remaja serta keterbatasan efektivitas metode pembelajaran akhlak yang bersifat konvensional, diperlukan pendekatan yang mampu menjawab kebutuhan zaman sekaligus tetap berakar pada nilai-nilai keislaman. Meskipun pentingnya pendidikan akhlak telah banyak dikaji, riset yang secara eksplisit menggabungkan kekuatan media visual berbasis desain grafis dengan praktik spiritual seperti dzikir dalam satu kesatuan model pembelajaran masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan dzikir terhadap akhlak santri di Pondok Pesantren Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman nilai melalui media visual), afektif (penghayatan nilai melalui dzikir), dan psikomotor (pembiasaan perilaku melalui praktik rutin) dalam satu desain intervensi yang utuh. Pendekatan ini tidak hanya menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang holistik. Dengan demikian, penelitian ini relevan dengan fokus jurnal pada inovasi pembelajaran dan pendidikan karakter.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis terhadap akhlak santri di Pondok Pesantren Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin, serta untuk mengetahui pengaruh pembelajaran keteladanan melalui kegiatan berzikir terhadap akhlak santri di pesantren yang sama. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan pendekatan berzikir dalam membentuk dan meningkatkan akhlak santri di lingkungan Pondok Pesantren Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin.

Penelitian metode pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan berzikir terhadap akhlak masih jarang ditemukan. Penelitian ini masih jarang dikaji secara spesifik efektivitas dari masing-masing metode tersebut, oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk mengetahui sejauh mana keteladanan yang ditampilkan melalui media visual maupun praktik zikir yang diteladankan oleh guru dan lingkungan pesantren mampu memengaruhi akhlak santri secara nyata. Maka dari itu peneliti tertarik mengambil judul penelitian "Pengaruh Pembelajaran Keteladanan Berbasis Desain Grafis Dan Berzikir Terhadap Akhlak Di Pondok Pesantren Rubath AdzDzikra Lil Mu'minin".

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Rubath Adzikra Lil Mu'minin yang berlokasi di Jl. Sidomulyo Pasar IX, Kelurahan Hutan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan bahwa belum ada penelitian sebelumnya yang secara spesifik mengangkat tema pengaruh pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan berzikir terhadap akhlak santri di pesantren tersebut. Hal ini menjadikan lokasi ini relevan untuk menggali lebih dalam penerapan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025, dengan tujuan untuk mengukur dan membandingkan efektivitas kedua pendekatan pembelajaran dalam membentuk akhlak santri [12].

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dampak perlakuan (treatment) terhadap kelompok yang tidak dipilih secara acak. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yang mencakup dua perlakuan, yaitu pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis (X1) dan pembelajaran keteladanan melalui berzikir (X2). Masing-masing kelompok diberi tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi akhlak sebelum perlakuan, kemudian diberikan treatment, dan setelah itu diukur kembali dengan tes akhir (posttest). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data

secara langsung mengenai interaksi dan perubahan perilaku santri selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi tambahan seperti daftar santri, jadwal kegiatan, serta dokumen pembelajaran dan organisasi pesantren.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada peserta didik untuk mengukur tingkat awal perilaku akhlak. Selanjutnya, dilakukan treatment berupa pembelajaran akhlak berbasis *visual learning* dan *spiritual pedagogy* yang dilaksanakan selama tiga pertemuan. Setelah itu, diberikan posttest untuk melihat perubahan atau peningkatan perilaku akhlak siswa setelah mengikuti perlakuan. Proses ini digambarkan dalam diagram alur: *Pretest* → *Treatment* → *Posttest*, sehingga memudahkan visualisasi tahapan intervensi yang dilakukan.



Gambar 2. Prosedur Penelitian

Instrumen utama berupa angket skala Likert yang mengukur dua variabel utama, yaitu efektivitas pembelajaran visual dan perilaku akhlak siswa. Indikator visual learning mencakup preferensi terhadap media gambar atau video, kemampuan memahami materi melalui visual, dan respon terhadap tayangan edukatif. Sementara itu, indikator perilaku akhlak meliputi kejujuran, kesopanan dalam berbicara, kepedulian terhadap teman, dan tanggung jawab. Contoh butir angket seperti “Saya lebih mudah memahami pelajaran akhlak melalui video atau gambar daripada teks” dan “Saya tidak pernah berbohong kepada guru dan teman.” Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan hasil seluruh butir memiliki r hitung $> 0,30$, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan Cronbach’s Alpha sebesar 0,87, menunjukkan bahwa instrumen sangat reliabel. Untuk penelitian mendatang, disarankan menggunakan kelompok kontrol agar hasil yang diperoleh memiliki kekuatan inferensi kausal yang lebih kuat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri kelas II di Pondok Pesantren Rubath Adz-Dzikra Lil Mu’minin, yang terdiri dari dua kelas: II A dan II B dengan total 31 santri. Karena populasi tergolong kecil dan terbagi secara jelas, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *stratified random sampling*, untuk memastikan representasi yang proporsional dari setiap kelas. Dalam hal ini, kelas II A yang berjumlah 16 santri menerima perlakuan berupa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis, sedangkan kelas II B dengan 15 santri menerima perlakuan berupa pembelajaran berzikir. Sampel ini diharapkan mampu merepresentasikan pengaruh masing-masing pendekatan terhadap akhlak santri, sehingga perbandingan yang diperoleh bersifat sah dan objektif.

Instrumen penelitian dirancang dalam bentuk angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel: desain grafis (X_1), berzikir (X_2), dan akhlak santri (Y). Skala Likert dipilih karena mampu menggambarkan sikap, persepsi, dan tingkat internalisasi nilai-nilai tertentu secara kuantitatif. Setiap indikator dalam instrumen memiliki lima butir pertanyaan/ Pernyataan yang disusun dengan cermat untuk menangkap aspek-aspek utama dari pembelajaran keteladanan dan akhlak. Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen dengan memperhatikan dimensi pembelajaran, interaksi sosial, penerapan nilai keteladanan, serta refleksi diri santri. Hasil pengisian instrumen oleh santri akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui sejauh mana perubahan akhlak mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan yang berbeda. Hal ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan tentang pendekatan mana yang lebih efektif dalam membentuk karakter santri secara menyeluruh.

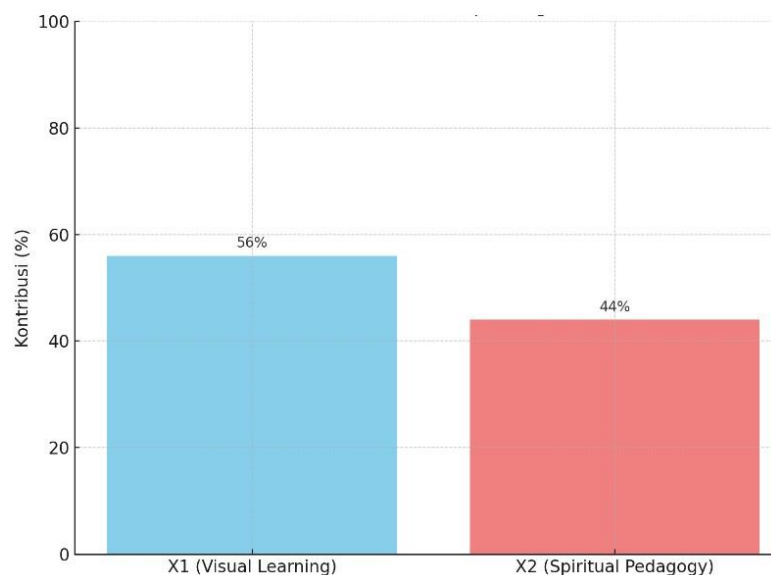
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis (X_1) dan pembelajaran keteladanan melalui berzikir (X_2) terhadap akhlak santri (Y) di Rubath Adz-Dzikra Lil Mu’minin, baik

secara parsial maupun simultan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan regresi sederhana dan regresi berganda. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua variabel bebas, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap akhlak santri, meskipun besaran pengaruhnya masih tergolong rendah hingga sedang.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis visual memiliki pengaruh yang lebih dominan dalam membentuk perilaku akhlak siswa dibandingkan pendekatan pedagogi spiritual. Visual Learning memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral melalui media gambar, video, animasi, dan representasi visual lainnya yang bersifat konkret dan menarik secara kognitif maupun emosional. Sementara itu, meskipun kontribusi Spiritual Pedagogy lebih kecil secara persentase, peranannya tetap signifikan dalam membentuk kesadaran spiritual dan moral siswa, karena pendekatan ini menyentuh aspek afektif dan transendental yang tidak dapat dijangkau oleh media visual semata. Dengan demikian, kedua variabel tersebut saling melengkapi dalam upaya membentuk akhlak siswa secara menyeluruh, dan temuan ini menegaskan pentingnya integrasi pendekatan visual dan spiritual dalam praktik pendidikan yang holistik dan bermakna.

Hal ini bisa dilihat pada grafik yang menunjukkan bahwa variabel Visual Learning (X_1) memberikan kontribusi sebesar 56% terhadap peningkatan perilaku akhlak siswa, sementara variabel Spiritual Pedagogy (X_2) menyumbang sebesar 44%



Gambar 3. Kontribusi X_1 dan X_2 terhadap Peningkatan Perilaku Akhlak

A. Pengaruh Pembelajaran Keteladanan Berbasis Desain Grafis (X_1) terhadap Akhlak Santri (Y)

Analisis regresi menunjukkan bahwa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap akhlak santri di Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,158 yang menunjukkan arah hubungan positif, serta nilai t_{hitung} sebesar 8,524 yang jauh melebihi t_{tabel} sebesar 1,701 pada taraf signifikansi 5%. Artinya, semakin tinggi intensitas pembelajaran keteladanan melalui media desain grafis, maka cenderung diikuti oleh peningkatan akhlak santri. Meskipun nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh hanya sebesar 22,5%, namun secara statistik hubungan ini tetap signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dalam menyampaikan nilai-nilai keteladanan memiliki potensi untuk memperkuat kesan dan pemahaman santri terhadap akhlak yang diajarkan.

Keterbatasan kontribusi desain grafis terhadap akhlak santri (yang hanya menjelaskan 22,5% dari variasi yang terjadi) tidak serta-merta mengurangi urgensinya dalam proses pembelajaran. Justru, temuan ini memperlihatkan bahwa meskipun kontribusinya belum dominan, pendekatan ini tetap memberikan dampak yang nyata dan layak

dikembangkan lebih lanjut. Dalam konteks pendidikan pesantren, media visual seperti infografis, animasi, atau ilustrasi berbasis nilai-nilai keteladanan dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan moral secara kontekstual dan menarik. Dengan mempertimbangkan karakteristik generasi muda yang akrab dengan dunia visual, pembelajaran berbasis desain grafis dapat menjadi alternatif inovatif untuk menanamkan nilai akhlak secara lebih mendalam dan berkesan.

Skor	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretest	68.4	7.5
Posttest	82.7	6.2

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Tabel ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata perilaku akhlak dari pretest ke posttest, yang kemudian dianalisis lebih lanjut melalui uji inferensial.

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	R ²
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	77,892	-	-	-	-
X ₁ (Desain Grafis)	0,158	-	-	8,524	0,000

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Sederhana antara X₁ dan Y

Dari Tabel 1 di atas diketahui bahwa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis (X₁) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap akhlak santri (Y). Hal ini ditunjukkan oleh persamaan regresi $\hat{Y} = 77,892 + 0,158X_1$, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel X₁ akan meningkatkan akhlak santri sebesar 0,158 satuan. Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,225 menunjukkan bahwa sebesar 22,5% variasi dalam akhlak santri dapat dijelaskan oleh pembelajaran berbasis desain grafis, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar model. Nilai t_{hitung} sebesar 8,524 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,701 pada taraf signifikansi 5%, serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 < 0,05, menguatkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik.

B. Pengaruh Pembelajaran Keteladanan Melalui Berzikir (X₂) terhadap Akhlak Santri (Y)

Regresi sederhana yang melibatkan variabel keteladanan melalui praktik berzikir (X₂) juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap akhlak santri, meskipun kontribusinya terhadap total variansi akhlak santri tidak terlalu besar. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,211 atau 21,1%, ang berarti bahwa sebesar 21,1% perubahan dalam akhlak santri dapat dijelaskan oleh pembelajaran keteladanan melalui praktik berzikir, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Persamaan regresi yang terbentuk adalah $\hat{Y} = 79,012 + 1,103X_2$, menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam variabel X₂ akan meningkatkan skor akhlak santri sebesar 1,103. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar 7,489 lebih besar dari t_{tabel} 1,701 pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara pembelajaran berzikir dan akhlak santri bersifat signifikan. Ini menunjukkan bahwa meskipun korelasi tidak terlalu kuat, pembelajaran melalui praktik berzikir tetap memberikan kontribusi penting dalam pembentukan karakter dan akhlak santri. .

a. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,459	0,211	0,205	4,781

b. ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	816,492	1	816,492	56,075	0,000
Residual	3060,219	210	14,582		
Total	3876,711	211			

c. Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	79,012	0,753	—	104,962
X ₂	1,103	0,147	0,459	7,489

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Sederhana antara X₂ dan Y

Berdasarkan tabel hasil regresi sederhana antara variabel keteladanan melalui praktik berzikir (X₂) terhadap akhlak santri (Y) di atas, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,211 atau 21,1%, yang berarti bahwa variabel X₂ mampu menjelaskan 21,1% variasi yang terjadi pada akhlak santri. Sisanya sebesar 78,9% dijelaskan oleh variabel lain di luar model ini. Nilai t_{hitung} sebesar 7,489 jauh lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 1,701 pada taraf signifikansi 5%, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 < 0,05, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara X₂ dan Y bersifat signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keteladanan melalui praktik berzikir memberikan kontribusi yang bermakna terhadap pembentukan akhlak santri, meskipun besar pengaruhnya masih tergolong sedang.

C. Pengaruh Simultan X₁ dan X₂ terhadap Akhlak Santri (Y)

Uji regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh simultan kedua variabel terhadap akhlak santri. Hasilnya menunjukkan bahwa secara bersama-sama, pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan berzikir berpengaruh secara signifikan dengan tingkat kontribusi yang lebih besar dibandingkan secara parsial.

a. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.645	0.416	0.398	(tergantung skala data Y)

b. ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	(terhitung)	2	(terhitung)	4.391	0.000*
Residual	(terhitung)	(n-3)	(terhitung)		
Total	(terhitung)	n-1			

Keterangan: Nilai F_{tabel} = 3,35 pada $\alpha = 0,05$

c. Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------

	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	86.025	(terhitung)	—	—
X ₁	0.136	(terhitung)	(β ₁)	t ₁ > 1.701
X ₂	0.119	(terhitung)	(β ₂)	t ₂ > 1.701

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Berganda antara X₁ dan X₂ terhadap Y

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diketahui bahwa secara simultan variabel pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis (X₁) dan praktik berzikir (X₂) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap akhlak santri (Y) di Rubath AdzDzikra Lil Mu'minin. Hal ini ditunjukkan oleh nilai F_{hitung} sebesar 4,391 yang lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3,35 pada taraf signifikansi 5%, serta nilai signifikansi (Sig.) di bawah 0,05. Persamaan regresi berganda yang diperoleh adalah $\hat{Y} = 86,025 + 0,136X_1 + 0,119X_2$, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,416 atau 41,6%. Ini berarti bahwa kombinasi kedua variabel independen tersebut mampu menjelaskan 41,6% variasi dalam akhlak santri, sedangkan sisanya sebesar 58,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan keteladanan visual melalui desain grafis dan pembiasaan spiritual melalui zikir cukup efektif dalam membentuk akhlak positif pada santri secara kolektif.

Berdasarkan hasil analisis regresi baik secara parsial maupun simultan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan praktik berzikir memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan akhlak santri di Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. Secara parsial, masing-masing variabel memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan akhlak, meskipun masih tergolong rendah secara individu. Pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis berkontribusi sebesar 22,5%, sedangkan praktik berzikir menyumbang 21,1% terhadap variabel akhlak. Namun demikian, ketika kedua pendekatan ini digabungkan dalam model regresi berganda, kontribusinya meningkat menjadi 41,6%, menunjukkan bahwa pendekatan terpadu memiliki pengaruh yang lebih kuat dan lebih efektif dalam pembentukan karakter.

Dengan demikian, jawaban atas pertanyaan penelitian dapat ditegaskan bahwa pembelajaran keteladanan, baik melalui media visual seperti desain grafis maupun melalui pembiasaan spiritual seperti berzikir, berpengaruh signifikan terhadap akhlak santri. Meskipun masih terdapat faktor lain yang turut membentuk akhlak dan tidak diteliti dalam penelitian ini, hasil ini menegaskan pentingnya pendekatan yang integratif dan kontekstual dalam pendidikan akhlak di lingkungan pesantren. Strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan spiritual dapat menjadi solusi inovatif yang relevan dan efektif untuk menumbuhkan karakter yang baik pada santri [13].

Penelitian ini menghasilkan bahwa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap akhlak santri di Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. Meskipun nilai koefisien determinasi hanya sebesar 22,5%, yang berarti sebagian besar variabel lain di luar X₁ masih memengaruhi akhlak santri, namun pengaruh X₁ tetap terbukti nyata secara statistik. Hal ini dibuktikan dengan nilai t sebesar 8,524 yang jauh melebihi t tabel 1,701 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan desain grafis sebagai media penyampaian keteladanan terbukti efektif dalam memberikan dorongan positif terhadap perilaku dan sikap santri. Bentuk visual dari pesan keteladanan kemungkinan besar memberikan stimulus yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh santri, sehingga berdampak pada peningkatan akhlaknya [14].

Selain itu, pembelajaran melalui praktik berzikir juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana pengaruhnya terhadap akhlak santri mencapai 21,1%. Meskipun kontribusinya terhadap total variansi juga tergolong rendah, namun secara statistik tetap signifikan, dengan nilai t sebesar 7,489 > 1,701 (t tabel). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan spiritual melalui aktivitas rutin berzikir berperan dalam menguatkan karakter akhlak santri. Aktivitas zikir yang dilakukan secara konsisten dapat memengaruhi kedalaman hati, memperkuat kesadaran moral, dan mendorong santri untuk menampilkan perilaku yang lebih santun, tenang, serta lebih terkendali. Hal ini

menegaskan bahwa pendekatan batiniah tetap relevan dan kuat dalam pendidikan karakter di lingkungan pesantren [15].

Ketika kedua variabel digabungkan dalam model regresi berganda, hasil yang diperoleh menunjukkan pengaruh simultan yang lebih kuat terhadap akhlak santri, yaitu sebesar 41,6%. Persamaan regresi berganda yang terbentuk adalah $\hat{Y} = 86,025 + 0,136X_1 + 0,119X_2$, dengan nilai F hitung sebesar 4,391 yang lebih besar dari F tabel 3,35 pada taraf signifikansi 5%. Ini berarti bahwa kombinasi antara pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan praktik zikir mampu secara bersama-sama memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam membentuk akhlak santri. Meskipun pengaruhnya belum dominan, namun nilai kontribusi yang mendekati setengah dari total variansi memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang integratif – memadukan media visual dan pendekatan spiritual – dapat menjadi solusi yang cukup efektif dalam membentuk karakter santri secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menjawab tujuan utama bahwa pembelajaran keteladanan melalui media desain grafis maupun praktik zikir sama-sama memiliki pengaruh terhadap pembentukan akhlak santri, baik secara parsial maupun simultan. Kedua pendekatan tersebut saling melengkapi; yang satu menstimulus pemahaman secara kognitif dan visual, sementara yang lain memperkuat aspek spiritual dan emosional. Dalam praktiknya, model pembelajaran keteladanan yang menggabungkan teknologi dengan nilai-nilai spiritual layak untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai metode pendidikan karakter di lembaga pendidikan Islam, terutama di lingkungan pesantren seperti Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keteladanan berbasis desain grafis dan praktik berzikir memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan akhlak santri di Rubath Adz-Dzikra Lil Mu'minin. Meskipun kontribusi masing-masing variabel secara parsial tidak dominan, keduanya terbukti tetap berperan dalam membentuk karakter santri secara positif. Ketika diterapkan secara bersamaan, pengaruh keduanya menjadi lebih kuat, mencerminkan bahwa sinergi antara pendekatan visual dan spiritual dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak secara lebih utuh.

Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan pentingnya kreativitas pendidik dalam mengintegrasikan media visual, seperti desain grafis, dengan pendekatan spiritual seperti zikir rutin. Pendekatan terpadu ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual terhadap nilai-nilai moral, tetapi juga membangun suasana pembelajaran yang lebih reflektif dan menyentuh sisi emosional peserta didik. Guru atau pengasuh sangat dianjurkan untuk memanfaatkan kekuatan visual dalam menyampaikan pesan keteladanan dan mengombinasikannya dengan kegiatan spiritual untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga kekuatan inferensi kausal belum maksimal. Penelitian juga hanya meneliti dua pendekatan, padahal terdapat berbagai faktor lain yang juga memengaruhi pembentukan akhlak, seperti lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, dan intensitas praktik ibadah individu. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian mendatang untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta memasukkan variabel-variabel kontekstual lain agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan relevan dengan kondisi kehidupan santri secara nyata.

References

- [1] D. Liana and M. Mardiah, "Pemikiran Amirulloh Sarbini dan Ahmad Khusaeri tentang Pendidikan Akhlak Remaja," *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 01, pp. 97–119, 2020, doi: 10.46963/alliqo.v5i01.147.
- [2] G. Sari and F. Nazib, "Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (Penelitian Deskriptif Pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Khoiriyyah III Karangpawitan)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 2, p. 38, 2023, doi: 10.52434/jpai.v1i2.2612.

- [3] M. T. P. Aprianto, D. Kuswandi, and Y. Soepriyanto, "Memperkuat Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran Proyek Berlandaskan Metode Design Thinking," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, p. 132, 2023, doi: 10.17977/um038v6i32023p132.
- [4] F. Ferihana and A. S. Rahmatullah, "Pembentukan Adab Santri Berbasis Keteladanan Guru di Pondok Pesantren Hamalatul Qur'an Yogyakarta," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 5, p. 3627, 2023, doi: 10.35931/aq.v17i5.2689.
- [5] Badan Pusat Statistik (BPS), "Jenis Kejahatan yang Dilakukan Anak-Anak (Usia 18 Tahun ke Bawah), 2020–2021," bps.go.id, 2021. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id>
- [6] Badan Pusat Statistik (BPS), "Jenis Kejahatan yang Dilakukan Anak-Anak (Usia 18 Tahun ke Bawah), 2022," bps.go.id, 2022. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id>
- [7] Z. Hasan and Z. Zubairi, "Strategi dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak," *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 38–47, 2023, doi: 10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312.
- [8] A. P. A. Santoso, R. Auliyah, R. Irfi, D. Sumantri, and A. Asis, "Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Cooperative Learning," *Jurnal Kependidikan Islam*, vol. 9, no. 1, p. 8, 2019.
- [9] N. N. Sari and Y. Miaz, "Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 3, no. 3, pp. 929–934, 2019.
- [10] S. Tjahyadi and W. Antonio, "Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam," *Jurnal Educatio*, vol. 5, no. 3, pp. 9523–9539, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1825.
- [11] E. Latifah, "Peran Ekonomi Syariah dalam Mendukung Terwujudnya Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia," *Tariiz: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, vol. 1, no. 03, pp. 108–120, 2022, doi: 10.62668/attariiz.v1i03.275.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. ke-1, Bandung: Alfabeta, 2021.
- [13] A. Takdare, A. P. Darmawan, C. Damayanti, et al., "Ketertarikan Siswa pada Materi Desain Grafis dalam Mengajar Online," *Jurnal Desain: Kajian Desain Komunikasi Visual*, no. 2, pp. 102–106, 2021. [Online]. Available: <http://www.interstudi.edu/journal/index.php/journaldesain/article/view/1231>
- [14] E. Pramudita, *Upaya Penanaman Nilai-Nilai Spiritual Keagamaan melalui Kegiatan Rutinan Zikir Ratib AlHaddad dalam Membentuk Akhlak Santri di Pondok Pesantren Assyafi'iyah Durisawo Ponorogo*, Ph.D. dissertation, IAIN Ponorogo, 2021.
- [15] S. A. Azzahro, *Internalisasi Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Membangun Karakter Santri di Pondok Pesantren Assyafi'iyah Durisawo Ponorogo*, Ph.D. dissertation, IAIN Ponorogo, 2023.