

INTISARI

Fenomena degradasi moral semakin terlihat di kalangan generasi muda, termasuk para santri TPQ An Nadwah. Gejala seperti keterlambatan hadir, memilih-milih guru, membuang sampah sembarangan, serta berkata kasar menjadi indikator menurunnya adab atau etika mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan kembali nilai-nilai moral adalah dengan memanfaatkan media visual yang menarik sebagai pendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pendukung pembelajaran berupa desain karakter dua dimensi yang berfungsi sebagai sarana penanaman nilai adab kepada santri yang berlandaskan nilai-nilai kitab Tanbihul Muta'allim. Metode yang digunakan adalah *design thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari proses ini adalah penciptaan tiga karakter utama, yaitu santri (pelajar), guru (pendidik), dan orang tua (pendukung/motivator). Desain karakter dibuat dengan teknik *hand-drawn* untuk menghasilkan visual yang unik dan menarik. Tahap akhir penelitian melibatkan uji kelayakan terhadap desain karakter melalui kuesioner kepada pengelola TPQ An Nadwah. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata sebesar **3,94** pada skala Likert atau sekitar **78,8%**, yang tergolong dalam kategori "**Baik**". Temuan ini menunjukkan bahwa media visual berbasis karakter dapat menjadi alternatif efektif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai moral di lingkungan TPQ.

Kata kunci: degradasi moral, adab, desain karakter, Tanbihul Muta'allim, *design thinking*.

ABSTRACT

The phenomenon of moral degradation is becoming increasingly evident among the younger generation, including the students of TPQ An Nadwah. Symptoms such as tardiness, selective preference for teachers, littering, and using offensive language indicate a decline in their manners or ethics. One of the ways to instill moral values again is by utilizing attractive visual media as a supportive tool in the learning process. This study aims to design a two-dimensional character-based media that serves as a means of instilling manners in students, based on the values found in the Tanbihul Muta'allim book. The method used is design thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The outcome of this process is the creation of three main characters: the student (learner), the teacher (educator), and the parent (supporter/motivator). The character designs were created using hand-drawn techniques to produce unique and engaging visuals. The final stage of the study involved feasibility testing of the character designs through questionnaires distributed to the administrators of TPQ An Nadwah. The evaluation results yielded an average score of 3.94 or 78.8% on the Likert scale, categorized as "Good". These findings indicate that character-based visual media can be an effective alternative in supporting the learning of moral values within the TPQ environment.

Keywords: moral degradation, manners, character design, Tanbihul Muta'allim, design thinking.