

## NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER NOVEL *NEGERI 5 MENARA* DAN PENGEMBANGANNYA

Oleh  
Evita Fratiwi  
Munaris  
Edi Suyanto

E-mail: [evitafr90@gmail.com](mailto:evitafr90@gmail.com)

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

### Abstract

This study aims to describe the values of character education in the novel *Negeri 5 Menara* created by A. Fuadi and develop the results of research as a medium of animation-based literature learning for students of Madrasah Aliyah. The development model used to develop the research results into learning media using DDD-E model. The result of the research shows that there are seventeen values of character education in the novel of *Negeri 5 Menara* created by A. Fuadi, there are religious, honest, tolerance, discipline, hard work, creative, stand alone, democratic, curiosity, nationalism, patriotism, appreciative, friendly or communicative, peacable, delight in reading, care to society, responsible, also developing literature learning media based animation, like *Compact Disk* which focuses on four values of character education, such as the value of religious character education, discipline, curiosity, and friendly or communicative value for Madrasah Aliyah Students.

**Keywords:** value of character education, learning media, animation

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi dan mengembangkan hasil penelitian sebagai media pembelajaran sastra berbasis animasi untuk siswa Madrasah Aliyah. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan hasil penelitian menjadi media pembelajaran menggunakan model DDD-E. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan tujuh belas nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial, tanggung jawab, dan mengembangkan media pembelajaran sastra berbasis animasi berupa *Compact Disk* dengan berfokus pada empat nilai-nilai pendidikan karakter, yaitu nilai pendidikan karakter religius, disiplin, rasa ingin tahu, dan nilai sahabat/komunikatif untuk siswa MA.

**Kata kunci:** nilai pendidikan karakter, media pembelajaran, animasi

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter ini pada dasarnya dibentuk oleh beberapa nilai-nilai luhur sebagai pondasi karakter bangsa yang saling berkaitan dan dianggap penting untuk dimiliki oleh setiap anak didik di Indonesia. Nilai-nilai karakter yang dimaksud adalah nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Kemendiknas dalam Wibowo, 2012: 43).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mewujudkan pendidikan karakter, tidak dapat dilakukan tanpa penanaman nilai-nilai (Azra dalam Muslich, 2013: 77-78). Terdapat sembilan nilai karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu (1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, (2) kemandirian dan tanggung jawab, (3) kejujuran/amanah, diplomatis, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama, (6) percaya

diri dan pekerja keras, (7) kepemimpinan dan keadilan, (8) baik dan rendah hati, dan (9) karakter toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Pada pembelajaran sastra di sekolah, siswa tidak hanya dituntut untuk paham akan teori sastra saja, siswa juga harus mampu mengapresiasi sebuah karya sastra. Kegiatan mengapresiasi karya sastra diharapkan mampu membina kepribadian dan perilaku budi pekerti siswa agar menjadi manusia yang berakhlak mulia. Salah satu karya sastra yang dapat meningkatkan daya apresiasi siswa adalah novel.

Novel merupakan sebuah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (dan penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain yang kesemuanya juga bersifat imajinatif (Nurgiyantoro, 2013: 5).

Sementara itu Goldmann (dalam Faruk, 2014: 90-91) mendefinisikan novel sebagai cerita tentang suatu pencarian yang terdegradasi akan nilai-nilai yang otentik yang dilakukan oleh seorang hero yang problematik dalam sebuah dunia yang juga terdegradasi. Nilai-nilai otentik tersebut adalah nilai-nilai yang mengorganisasikan dunia novel secara keseluruhan meskipun hanya secara implisit, yang hanya ada dalam kesadaran si novelis, tidak dalam karakter-karakter sadar atau realitas konkret.

Hadirnya karya sastra berupa novel ke ruang publik dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran apresiasi sastra di lingkungan pendidikan. Kegiatan mengapresiasi karya sastra diharapkan

mampu membina kepribadian dan perilaku budi pekerti peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia. Berkenaan dengan hal tersebut peserta didik diperkenalkan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, kemampuan mengapresiasi sastra ini tidak akan muncul secara otomatis, tetapi harus melalui proses pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum 2013, terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan penelitian ini. Di dalam silabus kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas XII terdapat Kompetensi Inti menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. Kompetensi dasar yang berkenaan dengan kompetensi inti tersebut yaitu menunjukkan perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa Indonesia untuk memahami dan menyajikan novel.

Pembelajaran keterampilan mengapresiasi sastra membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan bahan ajar. Bahan ajar yang disampaikan guru terkadang masih sulit dipahami oleh peserta didik, oleh sebab itu seorang guru harus dapat mengemas suatu pembelajaran yang menarik agar para anak didiknya tertarik dan termotivasi. Pada era perkembangan teknologi dan informasi yang sudah sangat maju saat ini, suatu

pembelajaran dapat menjadi lebih menarik yaitu dengan menggunakan multimedia. Multimedia bentuknya bermacam-macam, antara lain slide presentasi, film, video animasi, dan game.

Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi (2D) bersifat audio visual menjadi pilihan penulis sebagai objek penelitian. Alasan yang sangat mendasar media pembelajaran menggunakan video animasi karena dengan menggunakan media tersebut pembelajaran sastra khususnya novel diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Selain itu, video animasi yang digunakan sebagai media akan menciptakan suasana di dalam kelas berlangsung aktif dan interaktif, menarik, efektif, dan efisien.

Animasi adalah susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Contoh animasi yang sederhana antara lain, tulisan bergerak atau gambar yang dapat bergerak dari menghadap ke kiri dan ke kanan (Yudhiantoro, 2006: 9). Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media animasi dimaknai sebagai alat komunikasi yang berupa penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi dan pengembangannya sebagai media pembelajaran sastra berbasis animasi

untuk siswa madrasah aliyah (MA) menjadi sangat penting. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* saja namun akan dikemas juga menggunakan media animasi yang menarik terkait dengan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut. Selain itu, secara tidak langsung hasil penelitian ini menginformasikan pada siswa cara bersikap dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut diharapkan akan dapat membantu pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel *Negeri 5 Menara* Karya A. Fuadi dan Pengembangannya sebagai Media Pembelajaran Sastra Berbasis Animasi untuk Siswa Madrasah Aliyah (MA)”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif sebagaimana yang diungkapkan Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2010: 4) sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development* yang berarti penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan mengembangkan multimedia pembelajaran adalah model DDD-E. Model ini sangat baik untuk mengembangkan media pembelajaran karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara

spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapan. Pengembangan multimedia menggunakan model DDD-E terdiri atas (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut.

1. Melakukan suatu analisis kebutuhan, atau analisis konteks. Hal ini bertujuan untuk apakah media pembelajaran dikembangkan di sekolah.
2. Merumuskan tujuan khusus atau tujuan instruksional, yaitu tujuan yang kita capai terkait dengan produksi tersebut.
3. Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan.
4. Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah yang akan diproduksi.
5. Produksi.

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kepustakaan atau studi pustaka (*library research*). Penelitian dilakukan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan yaitu teknik baca dan teknik catat. Dalam hal ini peneliti akan membaca novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi kemudian mencermati, menemukan, serta mencatat semua data yang

berkaitan dengan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam novel *Negeri 5 Menara* Karya A. Fuadi adalah sebagai berikut.

1. Membaca novel *Negeri 5 Menara* Karya A. Fuadi secara keseluruhan, cermat, dan berulang.
2. Mencari dan menemukan data dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi.
3. Menandai dan mencatat kata ataupun kalimat-kalimat yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* Karya A. Fuadi.
4. Menganalisis data yang ditemukan dalam novel *Negeri 5 Menara* Karya A. Fuadi yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter.
5. Membuat media pembelajaran sastra berbasis animasi dalam bentuk cerita berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh berupa nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi untuk siswa Madrasah Aliyah (MA).

## 2.2 Teknik Analisis Data

Mudjiarahardjo (dalam Sujarweni, 2014: 34) mengungkapkan bahwa analisis data merupakan sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab.

Langkah-langkah operasional yang peneliti lakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut.

1. Pada tahap persiapan peneliti menentukan objek yang akan dipakai sebagai bahan penelitian yaitu novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi, kemudian mengumpulkan

bahan-bahan pustaka yang mendukung kegiatan penelitian yang meliputi buku-buku referensi dan artikel-artikel sastra yang menunjang penelitian.

2. Peneliti membaca novel, mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter, dan pemberian kode data yang ada di dalam novel.
3. Menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel dan mendeskripsikannya melalui pemaparan nilai-nilai pendidikan karakter yang dianjurkan oleh Kemdikbud.
4. Menyajikan data terpilih.
5. Mengaitkan dan membuat desain pengembangan media pembelajaran sastra berbasis animasi yang disesuaikan dengan hasil penelitian/data dengan memperhatikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum 2013 bahasa dan sastra Indonesia di Madrasah Aliyah (MA).
6. Memberikan simpulan terhadap hasil analisis yang telah dilakukan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel dan pengembangannya sebagai media pembelajaran sastra berbasis animasi untuk siswa Madrasah Aliyah (MA).

## 3. PEMBAHASAN

Hasil analisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi adalah sebagai berikut:

### 3.1 Nilai Pendidikan Karakter Religius

Religius merupakan sikap dan perilaku yang menunjukkan kepatuhan dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya. Tanda yang paling tampak bagi seseorang yang beragama dengan

baik adalah mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari, baik itu berupa hubungan manusia dengan Tuhannya dan hubungan manusia dengan makhluk ciptaan-Nya. Dalam novel *Negeri 5 Menara* terdapat empat data yang menunjukkan sikap religius yang tercermin melalui karakter para tokohnya.

### **Sikap Taat Kepada Allah SWT**

Taat artinya patuh dan tunduk terhadap perintah Allah SWT, yang diwujudkan dalam bentuk menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya sebagaimana yang terdapat di dalam Alquran, karena apapun yang diperintahkan Allah mengandung kebaikan (*maslahat*) dan apa yang dilarang oleh-Nya mengandung keburukan (*mudharat*). Sikap taat kepada Allah SWT ditunjukkan tokoh Alif dengan melaksanakan perintah-Nya yaitu selain menjalankan shalat lima waktu yang menjadi kewajibannya sebagai umat muslim, ia juga menjalankan salat sunah. Sebagaimana kutipan berikut.

*“Aku membentang sajadah dan melakukan salat Tahajud. Di akhir rakaat, aku benamkan ke sajadah sebuah sujud yang panjang dan dalam. Aku coba memusatkan perhatian kepada-Nya dan menghilang selain-Nya. Pelan-pelan aku merasa badanku semakin mengecil dan mengecil dan mengkerut hanya menjadi setitik debu yang melayang-layang di semesta luas yang diciptakan-Nya. Betapa kecil dan tidak berartinya diriku, betapa luas kekuasaan-Nya. Dengan segala kerendahan hati, aku bisikkan doaku.”* (N5M/Rel/001/197)

Kutipan di atas menunjukkan sikap tunduk dan patuh terhadap perintah Allah SWT karena salat adalah penghubung antara hamba dengan

Tuhannya, ketika salat hamba sedang berdiri di hadapan Allah guna berdoa kepada-Nya. Alif tidak hanya melaksanakan amal ibadah yang diwajibkan tetapi juga yang sunah, yaitu salat tahajud. Selain melaksanakan salat tahajud, ia juga selalu berdoa meminta pertolongan dan mengingat Allah sebelum mengerjakan sesuatu. Rida Allah menjadi tujuan utamanya. Apa pun yang ia lakukan diniatkan untuk beribadah kepada Tuhannya. Selain itu, dia juga berprasangka baik bahwa Allah akan mengabulkan doanya selama dia mau terus berusaha, berdoa dan ikhtiar.

### **3.2 Nilai Pendidikan Karakter Jujur**

Nilai pendidikan karakter jujur dapat dilihat pada tokoh Said, ketika ia menepati janjinya untuk mentraktir *Sahibul Menara* makan sate di warung Cak Tohir di Ponorogo. Sementara itu, tokoh Atang juga merupakan anak yang suka menepati janji. Dia menepati janjinya untuk mengajak Alif dan Baso jalan-jalan mengelilingi kota Bandung selama mereka liburan di sana, dan Atang yang membayari semua ongkosnya. Sikap menepati janji menjadikan kita sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik dalam perkataan maupun perbuatan, karena dengan menepati janji berarti kita tidak berbohong kepada orang lain.

Selain itu, sikap jujur juga terlihat pada tokoh Said. Ia mengakui kesalahan yang telah diperbuatnya, dengan mengakui kesalahan berarti menjadikan kita jujur kepada oranglain. Sebagaimana kutipan berikut.

*“Tahu kesalahan kalian?” desisnya.*  
*“Na’am Ustaz, kami terlambat kembali. Hujan sangat deras,” jawab Said takut-takut”.* (N5M/Jur/009/hal.130)

Dari kutipan di atas terlihat bahwa tokoh Said adalah pribadi yang jujur, ia berani mengakui kesalahannya dan lima anggota *Sahibul Menara* lainnya walaupun sebenarnya dia takut akan mendapatkan hukuman jika harus jujur. Tetapi hal itu tidak menyurutkan keinginannya untuk tetap berkata jujur demi kemaslahatan dalam hubungannya antara manusia dengan manusia dan agar tidak merugikan orang lain karena kebohongan.

### 3.3 Nilai Pendidikan Karakter Toleransi

Adapun sikap yang mencerminkan toleransi yang terkandung dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi adalah menghargai perbedaan suku yang ditunjukkan oleh Alif, Raja, Said, Dulmajid, Atang, dan Baso serta seluruh penduduk PM, walaupun mereka berasal dari berbagai suku di seluruh penjuru Indonesia bahkan ada juga yang berasal dari luar negeri, tetapi mereka tetap saling menghargai, menghormati, tolong-menolong, sopan santun, dan memaafkan sehingga tercipta kerukunan dan kedamaian. Selain itu, sikap toleransi juga ditunjukkan oleh tokoh Alif, yaitu dengan menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengan dirinya. Dalam hal ini anggota *Sahibul Menara* lainnya melukiskan dunia yang berbeda di awan-awan lembayung yang berarak ke ufuk. Alif melihat awan yang seperti benua Afrika, Raja bersikeras awan yang sama berbentuk Eropa, sementara Atang sangat percaya bahwa awan itu berbentuk benua Afrika. Baso malah melihat semua ini dalam konteks Asia, sedangkan Said dan Dulmajid sangat nasionalis, awan itu berbentuk peta negara kesatuan Indonesia. Walaupun mereka memiliki pendapat yang berbeda-beda, tetapi mereka tetap

saling menghargai satu sama lain. Sehingga hal tersebut semakin memperkokoh persahabatan yang terjalin antara anggota *Sahibul Menara*. Sebagai orang yang beriman, kita diperintahkan untuk bisa menerima adanya berbagai macam perbedaan pendapat, karena paham itu sudah merupakan ketetapan Allah, dan sudah seharusnya juga kita menyikapi hal ini secara wajar dalam arti tetap menjalin interaksi dan toleransi terhadap berbagai macam pendapat yang dikemukakan.

Dengan demikian, nilai pendidikan karakter toleransi yang terkandung dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi meliputi menghargai perbedaan suku, dan menghargai pendapat oranglain.

### 3.4 Nilai Pendidikan Karakter Disiplin

Disiplin ternyata memegang peranan yang sangat penting dalam penerapan aturan di madrasah. *Qanun* yang diterapkan di PM tidak jauh lebih baik dengan aturan yang sudah ditetapkan di madrasah lain selama ini. Namun yang jadi pertanyaan adalah mengapa hasilnya sangat jauh berbeda. Di PM kesalahan sekecil apapun sangat diperhatikan, misalnya jika ada salah satu siswanya yang buang sampah sembarangan, makan dan minum sambil berdiri, atau memotong antrian saat mengambil makanan atau mandi dan sebagainya seketika itu juga langsung ditindak dan tak jarang diberikan hukuman di tempat. Dalam novel *Negeri 5 Menara* terdapat satu data yang menunjukkan sikap disiplin, sebagaimana dalam kutipan berikut.

*“Kalian sekarang di Madani, tidak ada istilah terlambat sedikit. 1 menit atau 1*

*jam, terlambat adalah terlambat. Ini pelanggaran” (N5M/Dis/014/hal.66).*

*“Hei nanti dulu, kalian tetap dihukum. Di PM tidak ada kesalahan yang berlangsung tanpa dapat ganjaran!” hardik si Tyson” (N5M/Dis/015/hal.67).*

Pada kutipan di atas terlihat tokoh Tyson sedang menegur Alif, Said, Atang, Dulmajid, Baso, dan Raja karena masih berada di lapangan, ketika lonceng yang menunjukkan waktu untuk ke masjid telah berbunyi. Walaupun mereka terlambat hanya 5 menit saja, tetapi yang namanya terlambat tetaplah terlambat dan merupakan pelanggaran terhadap peraturan. Tidak ada ampunan bagi mereka, karena di PM tidak ada kesalahan yang berlangsung tanpa mendapatkan ganjaran atau hukuman. Hukuman Alif dan kawan-kawannya tidak berakhir pada hukuman jeter berantai saja, tetapi mereka dipanggil ke mahkamah keamanan pusat untuk diadili. Mereka diangkat menjadi *jasus*, ‘mata-mata’. Entah bagaimana caranya, PM dengan cerdas menemukan sebuah metode unik yang mengawinkan dua metode yang terpisah jauh: kepiawaian *Spionase Roger Moore* dan disiplin pondok. Tujuannya untuk menegakkan hukum dan disiplin. Sehingga, di tengah kesibukan yang padat di PM, siswanya selalu dituntut untuk terus waspada dengan apa pun yang dilakukan yang mungkin dapat melanggar *qanun*. Dengan demikian, nilai pendidikan karakter disiplin yang terkandung dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi yaitu, PM sebagai lembaga pendidikan sangat disiplin dalam menegakkan peraturan, setiap pelanggaran yang dilakukan pasti akan dikenai hukuman sesuai dengan kesalahan yang diperbuat.

### 3.5 Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi dan menyelesaikan berbagai hambatan belajar dan tugas dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan/ hasil yang maksimal.

Dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi sikap kerja keras yang tercermin pada karakter tokohnya meliputi pantang menyerah dalam mengatasi berbagai hambatan belajar yang dihadapi, teguh dan tekun berkeinginan kuat dalam menggapai cita-cita, sebagaimana kutipan berikut.

*“Raja dan Baso mengucek-ngucek mata sambil menguap lebar. Mereka segera mengundurkan diri masuk kamar. Said sudah sulit ditolong dari cengkraman kantuk, tapi dia tidak mau menyerah. Setiap buku yang dipegangnya jatuh ke lantai karena tertidur, dia kembali memungutnya dan melanjutkan membaca. Sementara Atang dan Dulmajid tampak masih cukup kuat melawan kantuk. Aku juga tidak mau kalah. Walau mata berat, aku ingin menjalankan tekad yang sudah aku tuliskan dalam buku. Aku akan bekerja keras habis-habisan terlebih dahulu” . (N5M/Krj/017/Hal.199).*

Kutipan di atas menggambarkan sikap kerja keras tokoh Alif dan kawan-kawannya pada saat menjelang ujian. Mereka begadang sampai jauh malam untuk belajar dan membaca buku. Said walaupun sudah terkantuk-kantuk tetapi tetap berusaha untuk melanjutkan membaca buku. Atang dan Dulmajid tampak masih cukup kuat untuk melawan kantuk dan tetap melanjutkan belajar. Alif pun begitu, ia tak mau kalah dan tetap belajar meskipun sudah mengantuk. Beberapa kali ia berdiri sambil mengulet, membasuh muka dan mengambil wudu untuk mengusir

kantuk. Setiap dia merasa harus menyerah dan tidur, dia menyemangati dirinya dan akhirnya dengan perjuangan dan kerja kerasnya, Alif bisa menamatkan bacaannya, baru setelah itu ia serahkan semuanya kepada Allah.

### 3.6 Nilai Pendidikan Karakter Kreatif

Sikap kreatif juga ditunjukkan oleh Ustaz Salman. Sebagai seorang pengajar, beliau adalah guru yang kreatif, yang mampu menciptakan cara-cara tersendiri untuk membangkitkan kembali semangat belajar muridnya yang mulai penat dan bosan karena sudah belajar selama seharian penuh. Salah satunya dengan membacakan potongan berbagai kisah penuh inspirasi dari para tokoh dan mengulasnya untuk kemudian dicocokkan dengan konteks muridnya. Sebagaimana terlihat dalam kutipan berikut.

*“Selama sejam dia membuka buku-buku ini di halaman yang sudah dilipat, membacakan potongan berbagai kisah penuh inspirasi dari para tokoh, dan mengulasnya untuk mencocokkan dengan konteks kami. Hasilnya, malam ini kami kehilangan kantuk dan hanyut dengan semangat yang meletup-letup. Itulah gaya unik Ustaz Salman, selalu mencari jalan kreatif untuk terus memantik api potensi dan semangat kami” (N5M/Kre/028/Hal.105-106).*

Tidak hanya kreatif, Ustaz Salman juga merupakan legenda hidup dalam mempelajari bahasa. Dia menguasai bahasa Arab, Inggris, Perancis, dan Belanda, yang semuanya dilakukan secara otodidak. Hobinya membaca kamus. Ia menguasai dua kamus, pertama *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*, dan kedua *Al-Munjid*,

kamus bahasa Arab paling canggih dan legendaris. Keduanya sudah dikhatamkan dua sampai tiga kali dan dengan bahasa Perancis yang dikuasainya, Ustaz Salman mengajak kelasnya untuk membuat spanduk dalam bahasa Perancis, bahasa yang belum pernah ada di PM untuk foto bersama satu kelas dan dengan Kiai Rais. Ide kreatif Ustaz Salman diganjar dengan ucapan selamat dan bangga dari Kiai Rais, karena telah memperlihatkan apa yang disebut *i’malu fauqa ma’amilu*, berbuat lebih dari apa yang diperbuat oranglain.

### 3.7 Nilai Pendidikan Karakter Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada bantuan oranglain. Dengan hidup mandiri, maka akan menjadikan kita lebih bertanggung jawab terhadap kehidupan yang sedang kita jalani. Dalam novel *Negeri 5 Menara* terdapat beberapa kutipan yang menggambarkan tentang kemandirian, salah satunya terlihat dalam perkataan Kiai Rais saat menasihati para santrinya, yaitu sebagai berikut.

*Nasihat Kiai Rais bertalu-talu terdengar di kepalaku, “Mandirilah maka kamu akan jadi orang merdeka dan maju. I’timad ‘ala nafsi, bergantung pada diri sendiri, jangan dengan orang lain. Cukuplah bantuan Tuhan yang menjadi panutanmu.” Ya, aku tidak boleh tergantung kepada belas kasihan orang lain. Aku menolak bantuan mereka dengan halus” (N5M/Man/030/Hal.81-82).*

Alif mengingat kembali nasihat tersebut ketika dia berada dalam kesulitan, yaitu pada saat mendapat hukuman menjadi *jasus* (mata-mata), dia harus mencatat nama dua orang santri lainnya yang melanggar aturan

PM dalam 24 jam. Pencarian pun dimulai, akan tetapi sampai 3 jam terakhir sebelum penyerahan ke Tyson kartu jasad Alif belum terisi. Ketika teman-temannya menawarkan untuk membantu, dengan halus Alif menolaknya. Ia lebih memilih untuk mencoba jalan keluarnya sendiri karena ingat nasihat Kiai Rais untuk menjadi mandiri. Kesalahan pribadi harus dibayar sendiri-sendiri. *Nafsi-nafsi*. Berpegang teguh pada nasihat tersebut Alif berusaha untuk menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bergantung atau meminta bantuan kepada orang lain, sehingga menjadikannya sebagai pribadi yang lebih bertanggung jawab.

### 3.8 Pengembangan Media Pembelajaran

#### Pengembangan *Story Board*

Desain tampilan program merupakan sket dari program yang akan dibuat, yang menggambarkan letak dari bagian-bagian program. Sket yang dibuat disusun dalam *Storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan tampilan yang mendeskripsikan fungsi dari fitur-fitur yang disediakan pada suatu aplikasi yang dibuat secara rinci dan tepat. Di dalam *storyboard* pemikiran dideskripsikan dan direncanakan melalui tulisan, gambar, animasi dan suara. Hasil penulisan *storyboard* akan digunakan dalam menghasilkan suatu multimedia pembelajaran, sehingga multimedia pembelajaran tersebut lebih terstruktur dan teratur.

#### Produksi Media

Pemilihan format dilakukan setelah penetapan bentuk media dan penyusunan *storyboard*. Pemilihan format berupa gambar grafis dan penentuan karakter tokoh, animasi, pemilihan warna, *background*, *audio*, serta menentukan nilai-nilai pendidikan

karakter yang akan digunakan sebagai data untuk pembuatan animasi. Nilai-nilai pendidikan karakter yang ditentukan tersebut adalah nilai-nilai pendidikan karakter religius, nilai pendidikan karakter disiplin, nilai pendidikan karakter rasa ingin tahu, dan nilai pendidikan karakter bersahabat/ komunikatif.

Berikut ini contoh pengembangan animasi berdasarkan *storyboard* yang mengaitkan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut.



**Animasi Nilai Pendidikan Karakter Religius**



**Animasi Nilai Pendidikan Karakter Rasa Ingin tahu**



**Animasi Nilai Pendidikan Karakter Bersahabat/ Komunikatif**

### **Pengembangan Produk Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sastra (novel) ini dikembangkan melalui model DDD-E yang terdiri atas: (1) Menetapkan tujuan dan materi program, (2) Desain yaitu membuat struktur program, (3) Mengembangkan atau memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) Mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

Alur pembuatan media pembelajaran sastra (novel) berbasis animasi ini diawali dengan proses menggambar karakter secara manual, kemudian dilakukan proses *retouching* gambar dengan *Adobe Photoshop*, selanjutnya proses *rigging* karakter dan animasi dengan *Adobe After Effects*, lalu langkah terakhir melakukan proses *editing* skenario dan *finishing* menggunakan *Adobe Premiere*.

Media pembelajaran apresiasi sastra (novel) ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian sampul/ bungkus CD, bagian kaver CD, dan isi media. Bentuk fisik media pembelajaran apresiasi sastra (novel) ini berupa *Compact Disk* (CD).

Animasi tersebut dikemas dengan menampilkan data-data nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* dalam bentuk cerita. CD tersebut dikemas dengan ukuran standar atau ukuran kemasan CD yang sudah ada.

## **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis terhadap novel nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi dan pengembangannya sebagai media pembelajaran sastra berbasis animasi untuk siswa MA dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Dari analisis terhadap nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi berdasarkan delapan belas nilai karakter versi Kemdikbud, peneliti menemukan tujuh belas nilai pendidikan karakter, yaitu 1) nilai religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/ komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli sosial, 17) tanggung jawab.
- 2) Produk yang dihasilkan berupa CD media pembelajaran berbasis animasi dalam bentuk tampilan video cerita yang dibuat berdasarkan data-data nilai pendidikan karakter yang telah diperoleh dari menganalisis novel *Negeri 5 Menara* karya A. Fuadi yaitu nilai pendidikan karakter religius, nilai pendidikan disiplin, nilai pendidikan karakter rasa ingin tahu, dan nilai pendidikan karakter bersahabat/ komunikatif dapat

digunakan di dalam pembelajaran  
untuk siswa madrasah aliyah (MA).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fuadi, Ahmad . 2013. *Negeri 5 Menara*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, J. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2013. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudhiantoro.2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: CV. Andi.