DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL…… i

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI…… ii

PENESAHAN TIM PENGUJI……. Iii

MOTTO…… iv

PERSEMBAHAN…… v

PERNYATAAN OTENTITAS PENULISAN……. vii

ABSTRAK…… viii

KATA PENGANTAR…….. ix

DAFTAR ISI…… xi

DAFTAR TABEL…… xiv

DAFTAR GAMBAR…… xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah…… 1
B. Rumusan Masalah……. 7
C. Tujuan Penelitian…….. 8
D. Manfaat Penelitian…… 9
E. Kerangka Konseptual…… 10

BAB II *STORYTELLING*, MEDIA *SCRAPBOOK* DAN *ADVERSITY QUOTIENT*

A. Kajian Konseptual Teoritis …….. 13
   1. *Storytelling*
      a. Pengertian *Storytelling*..... 13
      b. Manfaat dan Fungsi *Storytelling*…… 14
      c. Tahap-tahap *Storytelling*…… 17
   2. *Scrapbook*
      a. Pengertian *Scrapbook*……. 23
      b. Manfaat *Scrapbook*……. 26
   3. *Adversity Quotient* (Daya Juang)……. 27
      a. Definisi *Adversity Quotient*…… 27
      b. Pengertian *Adversity Quotient* ...……..... 31
      c. Dimensi *Adversity Quotient*……... 35
      d. Mengembangkan *Adversity Quotient*..... 35
      e. Ilmu Pengetahuan Pembentuk *Adversity Quotient*…… 36
      f. Hubungan *Adversity Quotient* dan Sukses…… 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III PENGEMBANGAN *STORYTELLING* DENGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN *ADVERSITY QUOTIENT* SANTRI

A. Metode Penelitian…….. 39
1. Jenis Penelitian…….. 39
2. Sasaran dan Lokasi…… 40
3. Jenis dan Sumber Data…….. 41
4. Teknik Pengumpulan Data……..….. 42
a. Observasi…… 43
b. Wawancara……. 43
c. Dokumentasi…… 44
5. Tahap-tahap Penelitian dan Pengembangan…….. 44
a. Tahap Perencanaan…….. 45
b. Tahap Pengembangan…….. 46
c. Tahap Uji Coba…… 47
6. Teknik Analisis Data……. 49
a. Analisis Produk Pengembangan…….. 49
b. Analisis Proses *Storytelling*……. 52
c. Analisis Hasil atau Temuan Penelitian…… 52
B. Spesifikasi Program *Storytelling* dengan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Santri…… 53
1. Spesifikasi Produk Pelatihan Bagi Siswa……. 53

BAB IV PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Bentuk-bentuk Program Kegiatan *Storytelling* dengan Media *Scrapbook*..... 57
1. Program Kegiatan *Storytelling* Melalui SDM Santri…….. 58
2. Program Kegiatan *Storytelling* Melalui Proses Kegiatan Baik di Lingkungan Asrama maupun Lingkungan Sekolah……..……. 58
B. Proses *Storytelling* dengan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Santri…… 59
1. Perencanaan Program Kegiatan *Storytelling*..... 59
a. Identifikasi Potensi dan Masalah……. 59
b. Pengumpulan Informasi…… 59
c. Desain Rancangan Program Awal…… 60
2. Pengembangan Program……. 61
a. Validasi Desain…… 61
b. Revisi Desain Produk…… 62
c. Uji Coba Produk Terbatas…… 62
d. Revisi Produk…….. 62
e. Tahap Uji Coba…… 63
C. Analisis Tingkat Keberhasilan Pengembangan *Storytelling* dengan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Santri……. 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUPAN
A. KESIMPULAN…… 79
B. SARAN…… 81
DAFTAR PUSTAKA……. 83
LAMPIRAN-LAMPIRAN……. 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id