

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan pada keadaan yang sangat istimewa di bumi ini. Makhluk yang satu-satunya berakal dibanding dengan elemen-elemen makhluk lainnya. Menurut Al Samarqandi, yang menjadikan manusia mulia dibanding dengan makhluk lainnya adalah kesempurnaan dalam memiliki akal. Penciptaan manusia dibekali juga ruh, berpikir, membuat perbedaan, dan beraktivitas.<sup>1</sup>

Dibekali dengan berbagai keistimewaan, Allah Swt Maha atas segala-galanya ia menciptakan kepala manusia satu persatu tidak dengan rasa keraguan. Karenanya Allah Maha Rahman dan Rahim tidak ada makhluk yang ia ciptakan tidak berdasarkan nikmat yang ia berikan satu persatu pada makhluknya.

Satu tombak besar manusia hanyalah bersyukur atas apa yang telah terjadi pada masing-masing dirinya. Di sisi lain manusia kadang tidak merasa cukup atas apa yang terjadi pada dirinya. Oleh karena dengan diberikan akal yang sempurna, mereka mempunyai *azzam* atau keinginan yang berbeda-beda. Untuk mencapai *goal* keinginan tersebut bisa terwujudkan, maka manusialah yang harus berusaha.

---

<sup>1</sup>Ibrahim bin Umar bin Hasan al-Rabith bin Ali bin Abi Bakr al-Baq'a'iy, *Nizmu al-Darari fi Tanasubi al-Ayat wa al-Suwar*, (T.tp:Mauqi'u al-Tafasir, t.th), hlm. 289

Tidak cukup disitu, kadang manusia dengan diberikan peluang banyak kadang jarang dimanfaatkan dengan baik. Akhirnya proses pendapatan *azzam* tersebut sukar didapatkan.<sup>2</sup>

Menurut Napoleon Hill, masalah merupakan satu bahasa yang digunakan oleh alam untuk berbicara kepada makhluk hidup untuk berbicara untuk menunjukkan peluang. Jadi apabila sesuatu yang kita inginkan namun belum tercapai maka hal tersebut bukanlah masalah akan tetapi peluang. Yaitu, peluang bagi kita untuk senantiasa terus mencoba dan mencoba.<sup>3</sup>

Adapun faktor pendorong dari seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu pada umumnya adalah kebutuhan serta keinginan orang tersebut (Gitosudarmo, 2001). Konsep ini terarah pada proses kemauan atau ambisius pada masing-masing individu. Apabila ia ingin melakukan apa yang ia inginkan tentu ia akan tahu bagaimana cara mendapatkannya.<sup>4</sup>

*Adversity Quotient* merupakan konsep seseorang untuk menghadapi kesulitan yang ia rasakan. Konsep ini akan sangat berpengaruh terhadap masing-masing individu untuk merubah keadaan dirinya dari yang lemah menjadi kuat.

IQ (*Intelligent Quotient*) seorang mungkin hanya menentukan 20% keberhasilan hidupnya. Sisanya ditentukan oleh hal-hal lain. Ia menyatakan

---

<sup>2</sup>Khairunnas Rajab, *Psikologi Ibadah*, (Jakarta: AMZAH, 2011), hlm. 59

<sup>3</sup>Berny Gomulya, *Problem Solving and Decision Making for Improvement*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hlm. 20

<sup>4</sup>Edy Sutrisno, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), hlm. 110

bahwa EQ memegang peranan yang lebih penting daripada IQ untuk menentukan keberhasilan. Tetapi masih ada saja orang-orang yang memiliki IQ tinggi dan segala aspek kecerdasan emosional (EQ tinggi) tetapi tetap tidak mencapai potensinya.

Fakta menunjukkan bahwa anak cerdas (IQ Tinggi) belum tentu bisa sukses. Ada kasus seorang anak bernama Ted Kaczynski yang begitu cerdas sehingga dia lulus di *Harvard University* dalam usia 20 tahun dan meraih doktor dalam ilmu Matematika. Profesi sebagai dosen Harvard ditinggalkannya ketika dia tertarik pada teknologi bom. Kejeniusannya akhirnya membuat dia semakin terpuruk dan dipenjara karena dia telah menewaskan dua orang dan mencederai 22 orang lainnya. Stolz menyimpulkan bahwa ada faktor lain berpengaruh dalam kesuksesan seseorang. Dengan AQ (*Adversity Quotient*), seseorang diukur kemampuannya dalam mengatasi setiap persoalan hidup. Faktor dominan pembentuk AQ adalah sikap pantang menyerah. AQ akan menjadi faktor penentu sukses, jika orang lain gagal sementara kesempatan dan peluang yang dimiliki sama.

*Adversity Quotient* memiliki tingkatan kekuatan akan masing-masing orang. Semakin kuat dia memiliki AQ, semakin dia bisa mengendalikan dirinya dari berbagai masalah yang ia hadapi. Begitupun sebaliknya semakin ia merasa lemah dan tidak mampu untuk melakukan yang terbaik untuk masalahnya maka tingkat *Adversity Quotient* nya lemah.

Berdasarkan kasus yang telah ditemukan peneliti, bahwa jenis masalah yang dialami oleh lima klien memiliki klasifikasi masalah yang berbeda seperti, masalah sosial, ekonomi, kesehatan dan pendidikan. Hal ini ditemukan peneliti ketika peneliti melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) sekaligus mengobservasi di pondok pesantren salafi Al-Fithrah Surabaya selama dua bulan.

Beberapa usaha yang telah dilakukan oleh *ustadz* dan *ustadzah* untuk mengatasi permasalahan tersebut, seperti memberikan nasihat dan renungan. Namun hasil yang terlihat belum cukup maksimal.

Berangkat dari studi kasus yang ada, peneliti merasa perlunya mengangkat permasalahan ini dengan menggunakan teknik *storytelling* untuk menarik perhatian santri tersebut. Hal tersebut dilakukan agar mereka melibatkan dirinya ke dalam kisah yang diceritakan sesuai keadaannya, seperti konsekuensi yang didapat ketika seseorang melakukan hal yang merasa membuat dirinya tidak semangat dan memiliki gairah yang lemah.

Dalam Al-Qur'an Surat Al-A'raf (7): 176 Allah *subhanahu wata'ala* berfirman:

... فَأَقِصُّوا لَهُمْ صُورَهُمْ أَنْ يَقْتُلَ بَعْضُكُمْ بَعْضًا وَأَتَّكِلَ بَعْضٌ عَلَى بَعْضٍ ۚ وَتُفَكَّرُونَ

“...maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka  
berpikir”. (QS. Al-A’raf (7):176)<sup>5</sup>

Ayat tersebut didasari atas keberadaan orang-orang yang mendustakan ayat-ayat Allah yang dijadikan ayat pada sebelumnya. Dari sinilah, peneliti merasa bahwa bercerita atau menceritakan sebuah kisah yang mengandung pesan mendidik itu penting. Seperti dalam menangani kasus di atas, peneliti berusaha untuk mengaplikasikan teknik bercerita dengan mengangkat tema-tema islami dan menginspirasi atau disebut dengan *an inspiring storytelling*.

Dengan menggunakan *storytelling*, peneliti atau *storyteller* mampu memberikan dampak positif pada perkembangan pikiran atau imajinasi santri. Dari perkembangan imajinasi itulah santri akan mencari dan menemukan identitas dirinya. Sselain itu juga dalam penyampaian *storytelling*, *storyteller* akan menemukan pendidikan atau pesan cerita tanpa harus merasa menggurui.<sup>6</sup>

Tujuan dari penyampaian *storytelling* selain sebagai salah satu upaya untuk menyampaikan pesan agama kepada anak secara lebih mudah, juga dapat mengajak para santri untuk berinteraksi dan melihat secara langsung bagaimana ekspresi atau mimik muka, intonasi suara, karakter dan gerak-gerik *storyteller* dalam membawakan cerita tersebut.

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al-qur’an dan Terjemahnya* (Jakarta:CV Darus Sunnah, 2002), hal.

<sup>6</sup>Agus DS, *Tips Jitu Mendongeng* (Yogyakarta: Kanisius, 2009), hal.71.

*Storytelling* yang merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling ini dapat dijadikan sebagai media pembentuk kepribadian dan moralitas santri. Dalam *storytelling* cerita yang diangkat berkaitan dengan kisah-kisah inspiratif yang memuat pesan moral agama, motivasi dan *adversity quotient* yang unggul dengan pembawaannya yang lebih berkesan. Melalui teknik tersebut, *storyteller* akan memberikan pengalaman belajar bagi mereka. Santri akan belajar pada pengalaman-pengalaman sang tokoh dalam cerita, setelah itu memilih mana yang dapat dijadikan panutan olehnya, sehingga akan sering diingat dan diterapkan dalam kehidupannya.

Berpijak pada masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti kasus tersebut. Di mana, peneliti juga berperan sebagai konselor atau *storyteller* yang menangani kurangnya *adversity quotient* santri di Pesantren Salafi Al Fithrah Surabaya.

Pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Ada beberapa cara yang digunakan dalam pengklasifikasian media. Salah satunya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh seperti gambar, fotografi, rekaman audio, dan sebagainya. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh, ada penyampaian yang dilakukan melalui siaran televisi dan melalui optik. Berbagai bentuk presentasi media yang kita terima, membuat kita sadar bahwa kita menerima informasi dalam bentuk tertentu. Pesan-pesan tersebut dapat

berbentuk cetakan, bunyi, bahan visual, gerakan atau kombinasi dari berbagai bentuk informasi.<sup>7</sup>

Media bacaan yang akan digunakan yaitu media *scrapbook*. Menurut *Webster Dictionary*, *Scrapbook* merupakan buku atau halaman kosong yang aneka *item* (surat kabar kliping atau gambar) dikumpulkan dan diawetkan.<sup>8</sup> *Scrapbook* juga sering disebut dengan seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas serta menghiasnya dengan dekorasi dari barang sisa, sehingga dapat menjadi karya yang lebih menarik. Sehingga dengan bacaan yang sangat menghibur dari isi cerita, juga menarik karena buku bacaan tersebut akan dibuat dengan media *scrapbook*.

Konsep *storytelling* ini, akan dipadukan dengan media *scrapbook* ini sehingga peneliti memberikan judul penelitian ini adalah. **“Pengembangan *Storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *Adversity Quotient* Santri di Pondok Pesantren Al Fithrah Aurabaya”**

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri di Ponpes Salafi Al-Fithrah Surabaya?

---

<sup>7</sup>Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung:PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA, 2007), hlm 208

<sup>8</sup>[www.webster.com/dictionary/dictionary](http://www.webster.com/dictionary/dictionary)

2. Bagaimana Hasil proses pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri di ponpes salafi Al-Fithrah Surabaya?

### C. Tujuan Penelitian

Searah dengan rumusan masalah yang tertera di atas, tujuan umum penelitian ini adalah membantu konselor untuk meningkatkan daya juang santri melalui pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook*. Adapun tujuan rinci dari penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan dan menjelaskan proses pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri di ponpes salafi Al-Fithrah Surabaya.
2. Untuk mendiskripsikan dan menjelaskan hasil proses pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri di ponpes salafi Al-Fithrah Surabaya.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi para pembaca pada umumnya, dan bagi mahasiswa Prodi Bimbingan

Konseling Islam pada khususnya. Selain itu juga, dapat mengembangkan teknik yang telah ada dalam bimbingan dan konseling islam agar lebih inovatif dan efektif dalam menangani permasalahan *klien* yang memiliki *adversity quotient* (daya juang) yang lemah bagi santri melalui teknik pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook*.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam memberikan informasi maupun layanan konseling kepada masyarakat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi khalayak tentang bagaimana proses pelaksanaan bimbingan dan konseling islam melalui pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* daya juang santri.

## E. Kerangka Konseptual

Dalam pembahasan ini perlu kiranya peneliti membatasi dari sejumlah konsep yang diajukan dalam penelitian dengan judul “Pengembangan *Storytelling* dengan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan *adversity quotient* Santri di Ponpes Salafi Al-Fithrah Surabaya”.

Adapun definisi konsep dari penelitian ini antara lain:

## 1. *Storytelling*

Menurut Stan Koki, “*Storytelling* atau bercerita adalah menyampaikan peristiwa dalam kata-kata, obyek, dan bunyi.”<sup>9</sup> Sedangkan menurut Abdul Latif, “*Storytelling* atau mendongeng ialah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan suatu hal yang berkesan, menarik, memiliki nilai-nilai dan tujuan yang khusus”.<sup>10</sup> Cerita atau kisah-kisah yang telah dikongsi dalam setiap budaya sebagai satu cara hiburan, pendidikan, pemeliharaan budaya dan memupuk nilai-nilai moral.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Storytelling* adalah bertutur atau bercerita tentang kisah-kisah yang inspiratif untuk anak-anak yang disampaikan oleh *Storyteller* (pendongeng), dengan intonasi yang lugas, jelas, berkesan, dan menarik serta dikemas dengan sebuah karya yang menghibur, mendidik serta memberikan dorongan atau motivasi kepada santri.

*Storytelling* ini akan dilakukan di asrama putri yang terdapat beberapa santri dan konseli. *Storyteller* akan bercerita menggunakan media atau alat peraga dalam hal ini akan menggunakan media *Scrapbook* untuk menambah kesan yang menarik ketika bercerita. Di dalam sesi akhir penyampaian isi cerita, *Storyteller* akan memberikan

---

<sup>9</sup> Stan Koki, *Storytelling: The Heart and Soul Education* (Hawai: Press Pacific Resources for Education and Learning, 1998), hal.2

<sup>10</sup> Muhammad Abdul Latif, *The Miracle of Storytelling, mencerdaskan Anak dengan Dongeng dan Cerita* (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2012), hal. 14

beberapa pertanyaan kepada santri terkait isi cerita, tokoh-tokoh yang patut ditiru serta mengajak santri (konseli) untuk menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan *storyteller*. Sebelum pertemuan diakhiri *storyteller* akan memberikan hikmah atau pelajaran yang dapat diambil dan dapat ditiru dalam kegiatan sehari-hari santri.

## 2. *Scrapbook*

Menurut *Webster Dictionary*, *Scrapbook* merupakan Buku atau halaman kosong yang aneka *item* (surat kabar kliping atau gambar) dikumpulkan dan diawetkan.<sup>11</sup>

Pengertian *Scrapebook*, *Scrapebook* merupakan seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas serta menghiasnya dengan dekorasi dari barang sisa, sehingga dapat menjadi karya yang lebih menarik. Dan ini menjadi bacaan yang sangat menghibur dari isi cerita, juga menarik karena buku bacaan tersebut akan dibuat dengan media *scrapebook*.

---

<sup>11</sup>[www.webster.com/dictionary/dictionary](http://www.webster.com/dictionary/dictionary)

### 3. Daya Juang (*Adversity Quotient*).

*Adversity Quotient* adalah kecerdasan untuk mengatasi kesulitan. AQ (*Adversity Quotient*) merupakan faktor yang dapat menentukan bagaimana, jadi atau tidaknya serta sejauh mana sikap kemampuan dan kinerja terwujud di dunia. Menurut Stoltz, orang yang memiliki AQ (*Adversity Quotient*) tinggi akan lebih mampu mewujudkan cita-citanya dibandingkan orang yang AQ (*Adversity Quotient*) lebih rendah.

Menurut Stoltz (2005), pengertian kecerdasan *adversity* tertuang kedalam tiga bentuk, yaitu: pertama, kecerdasan *adversity* sebagai suatu kerangka kerja konseptual yang baru yang digunakan untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Kedua, kecerdasan *adversity* sebagai suatu ukuran untuk mengetahui reaksi sesorang terhadap kesulitan yang dihadapinya. Ketiga, kecerdasan *adversity* sebagai seperangkat peralatan yang memiliki landasan ilmiah untuk mengkonstruksi reaksi terhadap kesulitan hidup. Agar kesuksesan menjadi nyata, maka Stoltz (Kusama, 2004) berpendapat bahwa kombinasi dari ketiga unsur tersebut yaitu pengetahuan baru, tolak ukur dan peralatan yang praktis merupakan sebuah kesatuan yang lengkap untuk memahami dan memperbaiki komponen dasar dalam meraih sukses.