

## BAB III

### PENGEMBANGAN *STORYTELLING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUANG SANTRI DI PONPES SALAFI AL-FITHRAH SURABAYA

#### A. Metode Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang pengembangan *storytelling* dengan menggunakan *scrapbook* untuk meningkatkan daya juang santri ini menggunakan metode *Research and Development/ R&D*. Metode *research and development* adalah salah satu bentuk penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, yang dalam praktiknya dilengkapi dengan analisis kebutuhan, kemudian mengkaji keefektifan produk tersebut, apakah berfungsi di tengah masyarakat atau tidak.<sup>1</sup> Metode penelitian R&D ini dilakukan secara sengaja, sistematis, bertujuan dan diarahkan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan dan menguji keefektifan produk, model, metode, /strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.<sup>2</sup> Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini telah banyak digunakan oleh para ilmuwan di

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 297.

<sup>2</sup>Nusa Putra, *Research and Development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). Hlm, 67.

berbagai bidang ilmu pengetahuan seperti ilmu pengetahuan teknologi, alam, dan kesehatan. Hampir semua produk teknologi seperti kendaraan, alat rumah tangga, alat-alat kedokteran dikembangkan melalui jenis penelitian R&D.

Dalam pengembangannya, metode penelitian R&D ini digunakan dan dimanfaatkan dalam kajian dan penelitian sosial, seperti psikologi, konseling, pendidikan, sosiologi, manajemen dan lain-lain.

Dalam prosesnya, penelitian dengan metode R&D ini memanfaatkan dua jenis penelitian baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, diskusi, saran, kritik dan komentar tertulis. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan skala penilaian yang dikembangkan setelah mendapatkan data melalui angket dan instrument.

Produk yang diteliti dan dikembangkan dalam penelitian ini berupa program *storytelling* dengan menggunakan media *scrapbook* untuk meningkatkan daya juang Santri. Program yang digunakan berbentuk konseling kelompok yang berisi *motivation session* dengan mendongeng dan *sharing* bersama.

## 2. Sasaran dan Lokasi Penelitian

Pondok Pesantren Assalafi Al Fithrah didirikan pada tahun 1985 oleh Hadhratusy Syaikh KH. Achmad Asrori Al Ishaqy RA. Pesantren ini terletak di Jalan Kedinding Lor, No. 99, Tanah Kali

Kedinding, Kenjeran Surabaya Jawa Timur. Pesantren ini merupakan pesantren yang mempunyai basis salafi.

Pesantren ini dipilih karena termasuk tempat penulis melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan), sehingga mengetahui info ataupun keadaan dan kegiatan santri di pesantren ini dan dapat ditindaklanjuti dengan penelitian yang berbentuk pelatihan kegiatan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri.

### 3. Jenis dan Sumber Data

#### a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri ini terdiri atas data primer (data pokok) dan data sekunder (data pendukung).

Data primer meliputi data tentang *adversity quotient* (daya juang) Santri di Pondok Pesantren As Salafi Al-Fithrah Surabaya, hasil produk program *storytelling* dengan media *scrapbook* dan hasil pelaksanaan *storytelling* dengan media *scrapbook* di lokasi penelitian, dalam peningkatan *adversity quotient* santri di lingkungan pesantren.

Data sekunder dalam penelitian ini berupa data tentang penilaian para ahli terhadap cara-cara penyampaian dalam cerita *storytelling*, pemilihan cerita serta kesinambungan isi, dan makna

cerita (story) pada *adversity quotient* santri, produk *scrapbook* terhadap kesesuaian script isi cerita, tokoh, dan bentuk gambar dalam cerita. Beberapa pendapat Pembina asrama di pesantren terhadap proses kegiatan *storytelling* yang disampaikan serta menilai perilaku santri (anggota kamar) sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan ini.

#### b. Sumber Data

Sumber data adalah subyek baik berupa manusia atau benda dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, sumber data terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer sebagai sumber utama dan sumber data sekunder yang mendukung data primer.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah buku-buku literatur *adversity quotient*, *media scrapbook* dan *storytelling*. Selain buku sumber utama dalam penelitian ini adalah santri putri (isti'dad kamar 19) yang menjadi peserta pelatihan.

Sumber data sekunder yang berupa benda meliputi artikel bebas dan media seperti koran, *instagram* dan *youtube* yang berkaitan tentang *adversity quotient*, cara *storytelling* dan *scrapbook*. Sumber data sekunder lainnya adalah para ahli yang memberikan masukan pada produk pengembangan.

#### 4. Teknik pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity*

*quotient* Santri ini, penulis memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data:

a. Observasi

Dalam penelitian pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* Santri ini, observasi dilakukan melalui proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis melalui kegiatan *saur manuk* (konseling kelompok) kegiatan ini dilakukan 2 minggu sekali dan merupakan program rutin mingguan di pesantren Al-Fithrah. Observasi ini menggambarkan keadaan Santri yang memiliki masalah baik kesehatan, ekonomi, pembelajaran dan sosial. Hasil observasi menunjukkan, bahwa kasus yang didominasi santri adalah sosial dan pembelajaran atau pendidikan.

b. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan sebagai salah satu alat untuk *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya melalui observasi dan teknik lain.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan melalui wawancara antara lain data tentang santri yang mempunyai masalah pribadi masing-masing, data tentang pendapat Pembina asrama (*mudabiroh*) terhadap anggota kamar (santri). Serta harapan masing-masing santri terhadap masalah

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008). Hal. 329.

yang dialaminya dan harapan pembina asrama (mudabiroh) terhadap anggotanya (santri). Saat pelatihan berlangsung, wawancara digunakan untuk mendapatkan masukan dan *feedback* dari santri (peserta).

c. Dokumentasi

Data-data yang digali melalui dokumentasi dalam penelitian ini antara lain data mengenai fakta-fakta masalah yang dialami santri mengenai arti daya juang. Serta hasil video testimoni baik santri maupun pembina asrama (mudabiroh) dalam pelatihan atau kegiatan *storytelling* di asrama.

5. Tahap-tahap Penelitian Pengembangan

Ada 10 langkah dalam proses penelitian dan pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* Santri ini, yaitu: 1) Mengidentifikasi potensi dan masalah; 2) Mengumpulkan informasi sebagai bahan perencanaan; 3) Mendesain rancangan produk awal; 4) Menvalidasi desain produk; 5) Memperbaiki desain produk; 6) Ujicoba produk pada lapangan terbatas; 7) Revisi produk; 8) Uji coba pemakaian dalam kondisi sesungguhnya; 9) Merevisi produk pengembangan; dan 10) Desiminasi produk atau memproduksi secara masal.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008). Hal. 289.

Tahapan-tahapan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap dengan tujuan untuk memudahkan pola pengembangannya, yakni tahap perencanaan, pengembangan dan ujicoba.

a. Tahap Perencanaan

1) Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, penulis melakukan penggalian data tentang masalah *adversity quotient* yang terjadi baik melalui psikolog dan sumber buku psikologi ataupun konseling secara umum dan khususnya di pesantren yang akan menjadi lokasi penelitian dalam peningkatan *adversity quotient*. Penulis berusaha menggali beberapa potensi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan *adversity quotient* pada santri dan data tentang tinggi rendahnya intensitas *adversity quotient* pada santri di pesantren sasaran.

2) Pengumpulan Informasi

Pengkajian teori dari berbagai macam referensi tentang *storytelling*, *adversity quotient* dan *media scrapbook* termasuk dalam bagian tahapan pengumpulan informasi. Selain itu, pengumpulan informasi dilakukan untuk menggali data tentang bentuk-bentuk kegiatan *storytelling* yang disepakati antara pihak pesantren dan penulis.

3) Desain Produk Awal

Setelah potensi pesantren dan masalah *adversity quotient* (daya juang) diidentifikasi serta dilengkapi berbagai informasi dari santri, pembina asrama dan kajian berbagai teori, penulis mulai merancang produk awal yang berisi kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi santri.

b. Tahap Pengembangan

4) Validasi Desain produk

Hasil desain produk awal tentang kegiatan *storytelling* beserta kesesuaian isi cerita, kesesuaian isi, gambar dan script cerita yang dibuat dalam media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* santri yang telah dirancang sebelumnya kemudian divalidasi oleh para ahli. Yang dimaksud ahli pada dalam penelitian ini adalah orang-orang yang berkompeten di bidang pelatihan *storytelling*, kajian *adversity quotient*, dan pengelolaan ataupun pembuatan media *scrapbook*.

5) Revisi Desain Produk

Hasil validasi oleh para ahli terhadap desain produk *scrapbook* dan kegiatan *storytelling*, kemudian direvisi oleh penulis sesuai dengan masukan yang diberikan. Revisi dalam penelitian ini bisa berbentuk perubahan tokoh dalam cerita, perubahan cerita yang sesuai dengan *adversity quotient* dan perubahan kesesuaian



gambar atau *script* cerita dalam *scrapbook* agar proses pengembangan dan penelitian ini lebih baik.

#### 6) Uji Coba Produk Terbatas

Produk yang sudah direvisi kemudian diujicobakan kepada beberapa Mahasiswa, Penguji ahli (psikolog) dan Dosen pembimbing sejumlah masing-masing 5 Mahasiswa di kampus.

Ujicoba ini diharapkan dapat memberikan masukan berarti sebelum produk pelatihan dikembangkan pada santri sebagai sasaran dan kepada sasaran yang lebih luas yakni santri di pesantren sasaran.

#### 7) Revisi Produk

Kegiatan ujicoba produk secara terbatas diharapkan dapat memberikan masukan tentang efektifitas produk, kesesuaian produk dengan teori dan cerita, serta tingkat menarik tidaknya kemasan pelatihan pada kegiatan *storytelling* bagi santri. Respon dari peserta menjadi pijakan dalam revisi produk.

#### c. Tahap Uji Coba

#### 8) Ujicoba Produk di Lapangan

Pada tahap ini, penulis melakukan koordinasi dengan pihak pesantren As Salafi Al-Fithrah Surabaya untuk menjadi lokasi penelitian. Kegiatan dalam ujicoba ini antara lain berupa pelatihan pada santri yang kemudian hari ditindaklanjuti dalam

pelatihan kegiatan *storytelling*. Produk yang diujicobakan adalah tiga cerita yang dibentuk menjadi media *scrapbook* yang akan dibentuk kegiatan *storytelling* beserta *ice breaking* atau *games* yang menjadi kelengkapan kegiatan.

#### 9) Revisi Produk Pengembangan

Revisi produk pada tahap ini adalah kegiatan terakhir dari proses pengembangan program kegiatan *storytelling* dengan media *scrapbook* di pesantren ini. Revisi produk pengembangan ini merupakan hasil perbaikan final setelah melewati beberapa tahap, yakni perancangan, uji ahli, diuji coba kelompok kecil atau terbatas dan uji coba pada kelompok yang lebih besar.



**Gambar.3.1 Cover Scrapbook**

#### 10) Desminasi Produk

Tahap akhir yang menjadi penting dalam pelatihan R&D adalah desminasi produk, yaitu upaya membuat produk *scrapbook* lebih banyak melalui kegiatan *storytelling* atau berupa diskusi konseling untuk mencetak tenaga-tenaga baru atau *storyteller* (konselor) yang mampu diharapkan mampu mengimplementasikan program ini di tempat lain. *Training* ini dapat dilakukan dengan bentuk *storytelling* seperti *motivation training* (training motivasi).

#### 6. Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan peneliti untuk melihat kesesuaian antara tujuan penelitian dengan produk pengembangan yang dihasilkan dan untuk memperoleh hasil dari implementasi produk pengembangan ini di lapangan.

Terdapat 3 (tiga) aspek yang dianalisis dalam penelitian ini, yakni: a) Analisis terhadap produk pengembangan yang dihasilkan; b) Analisis terhadap proses implementasi produk pengembangan dan c) Hasil atau temuan dari implementasi produk pengembangan.

##### a. Analisis produk pengembangan

Analisis terhadap produk pengembangan dilakukan dengan melihat aspek ketepatan. Kelayakan dan kegunaan. Berikut uraian masing-masing aspeknya.

### 1) Ketepatan

Yakni bahwa isi produk yang dikembangkan dalam *storytelling* dengan media *scrapbook* ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu dapat meningkatkan *adversity quotient* santri di pesantren As Salafi Al-fithrah Surabaya. Aspek yang dianalisis antara lain berkaitan dengan kesesuaian produk dengan tujuan, kesesuaian dengan obyek, kejelasan prosedur, dan kesesuaian materi atau cerita sesuai dengan tujuannya.

### 2) Kelayakan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan layak apabila mampu memberikan kesan menarik bagi santri atau peserta, mudah diimplementasikan (praktis) oleh orang lain dan dapat dijangkau oleh sekolah dari aspek waktu dan biaya.

### 3) Kegunaan

Aspek yang juga perlu dianalisis adalah kegunaan. Produk pengembangan ini diharapkan dapat memiliki daya guna dan manfaat bagi para pihak di lapangan, yakni para pembina asrama, *ustadz ustadzah* dan santri di pesantren. Aspek kegunaan produk pengembangan ini dapat dilihat pada bisa tidaknya implementasi program ini di pesantren dan kemampuan produk pengembangan ini dalam memberikan dampak positif bagi santri.

Berikut uraian lebih jelas tentang indikator-indikator kesesuaian dalam analisis data:

**Tabel 3.1. Analisis Spesifikasi Produk**

NO	VARIABEL	INDIKATOR	ALAT
1	Ketepatan ( <i>accuracy</i> )	a. Kesesuaian produk dengan obyek b. Ketepatan rumusan tujuan dan prosedur implementasi c. Kejelasan deskripsi tahapan dan materi d. Kesesuaian gambar dan materi cerita dengan tujuan	Form Validasi Ahli
2	Kelayakan ( <i>feasibility</i> )	a. Prosedur <i>storytelling</i> dengan media <i>scrapbook</i> b. Keefektifan biaya, waktu dan tenaga	Form Validasi Ahli
3	Kegunaan ( <i>utility</i> )	a. Produk pengembangan dapat diimplementasikan di pesantren b. Santri memahami arti daya juang ( <i>adversity quotient</i> ) c. <i>Ustadz ustadzah</i> mempraktekan hasil program <i>storytelling</i> dengan media <i>scrapbook</i> d. produk pengembangan memberikan dampak positif bagi peningkatan <i>adversity quotieny</i> (daya juang)	Form Validasi Ahli

b. Analisis Proses *storytelling*

Analisis terhadap proses *storytelling* dengan media *scrapbook* dilakukan dengan melihat beberapa aspek dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi santri. Aspek-aspek yang dianalisis antara lain: 1) Tujuan dan indikator pencapaian kegiatan pelatihan; 2) Strategi dan metode yang digunakan selama proses *storytelling* 3) Media dan peralatan yang dimanfaatkan untuk mendukung kesuksesan kegiatan; 4) Materi dan bahan yang disajikan selama pelatihan dan pendampingan; dan 5) Evaluasi kegiatan termasuk rekomendasi yang dihasilkan setelah pelatihan dan pendampingan.

c. Analisis Hasil atau Temuan Penelitian

Analisis terhadap hasil atau temuan penelitian tentang program *storytelling* dengan media *scrapbook* difokuskan pada efektivitas program dalam meningkatkan *adversity quotient* (daya juang). Efektivitas ini dapat dilihat dari beberapa hal: 1) Sikap santri pada diri yang lebih positif; 2) Santri tampak aktif dalam kegiatannya di pesantren; 3) Santri mampu menyelesaikan masalahnya sendiri; 3) *Ustadz ustadzah* mampu mengerti dan memahami dalam penyelesaian masalah santri; 4) Santri memiliki arti daya juang dan dapat meningkatkannya.

## **B. Spesifikasi Program *Storytelling* dengan media *Scrapbook* untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Santri**

Program *storytelling* dengan media *scrapbook* di pesantren untuk meningkatkan *adversity quotient* dikembangkan dalam bentuk produk atau media. Yakni pelatihan bagi santri. Produk pelatihan terdiri atas materi-materi cerita dalam bentuk *scrapbook*.

### **1. Spesifikasi Produk Pelatihan bagi Siswa**

Produk pelatihan bagi siswa pada penelitian ini terdiri dari penyampaian *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* (daya juang), melalui cerita-cerita yang dikutip dari kumpulan cerita dalam kitab *Al-Muthola'ah* dan kisah inspiratif dengan menanamkan jiwa semangat, tidak pantang menyerah dan daya juang yang baik melalui judul cerita *Halawah Al Kasbi*, *Al-Harik*, *The Road Struggle to be Soliha Girl*.

Berikut adalah tema-tema yang akan dikembangkan dalam pelatihan *storytelling*:

**Table 3.2. Materi *storytelling* Bagian 1**

<b>Materi <i>Storytelling</i> Bagian 1</b>		
Judul	:	<i>Al-Harik</i>
Pelaksanaan	:	Rabu, 18 Januari 2017
Waktu	:	25 menit
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri mempunyai sifat pemberani</li> <li>✓ Santri memiliki rasa kepedulian atas sesama</li> <li>✓ Santri mempunyai jiwa sosial</li> <li>✓ Santri memiliki rasa ketangguhan</li> </ul>
Media	:	<i>Scrapbook</i> , papan tulis
Persiapan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menyiapkan media</li> <li>✓ Siapkan kondisi tempat</li> <li>✓ Memosisikan duduk santri</li> <li>✓ Santri diajak untuk mengikuti <i>ice breaking</i></li> </ul>
Hikmah	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri dapat memahami arti daya juang sehingga ia menjadi orang yang pemberani, mempunyai jiwa sosial yang tinggi dan peduli akan sesama.</li> </ul>
Narasi	:	(terlampir)



Tabel 3.3 Materi *Storytelling* Bagian 2

<b>Materi <i>Storytelling</i> Bagian 2</b>	
Judul	: <i>Halawah Al-Kasbi</i>
Pelaksanaan	: Kamis, 19 Januari 2017
Waktu	: 25 menit
Tujuan	: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri mempunyai rasa tanggung jawab</li> <li>✓ Santri memiliki rasa kepedulian atas keluarga</li> <li>✓ Santri mempunyai ambisius yang tinggi</li> <li>✓ Santri memiliki kegigihan dalam bekerja</li> </ul>
Media	: <i>Scrapbook</i> , papan tulis
Persiapan	: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menyiapkan media</li> <li>✓ Siapkan kondisi tempat</li> <li>✓ Memposisikan duduk santri</li> <li>✓ Santri diajak untuk mengikuti <i>ice breaking</i></li> </ul>
Hikmah	: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri dapat memahami arti daya juang sehingga ia menjadi orang yang pemberani, mempunyai rasa tanggung jawab akan diri sendiri dan keluarga dan memiliki rasa kegigihan atas apa yang ia capai.</li> </ul>
Narasi	: (terlampir)

Tabel 3.4 Materi *Storytelling* Bagian 3

Materi <i>Storytelling</i> Bagian 3		
Judul	:	<i>The Road Struggle To Be Soliha Girl</i>
Pelaksanaan	:	Jumat, 20 Januari 2017
Waktu	:	25 menit
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri mempunyai ambisius yang tinggi</li> <li>✓ Santri memiliki rasa percaya diri</li> <li>✓ Santri memiliki rasa ketangguhan</li> </ul>
Media	:	<i>Scrapbook</i> , papan tulis
Persiapan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menyiapkan media</li> <li>✓ Siapkan kondisi tempat</li> <li>✓ Memposisikan duduk santri</li> <li>✓ Santri diajak untuk mengikuti <i>ice breaking</i></li> </ul>
Hikmah	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Santri dapat memahami arti daya juang sehingga ia menjadi orang yang mempunyai rasa ambisius yang tinggi serta memiliki <i>self confidence</i> yang berjiwa menjadi pemimpi (<i>dreamer</i>).</li> </ul>
Narasi	:	(terlampir)