

## BAB IV

### PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Bentuk-bentuk Program kegiatan *Storytelling* dengan media *Scrapbook*

Bentuk-bentuk program kegiatan *Storytelling* dengan media *scrapbook* yang dikembangkan dalam bentuk diskusi, pelatihan seperti (*training motivation*) dan pendampingan pada sesi konseling untuk mengimplementasikan isi materi cerita dan hasil pelatihan. Pelatihan diberikan bagi para santri dengan membawakan tiga buah cerita yang diambil dari kumpulan cerita pada kitab *Al-Muthola'ah* yakni, *Al-Hariq* (kebakaran), *Halawah Al Kasbi* (buah dari kesuksesan) dan terakhir cerita inspirasi *The Road Struggle to be Soliha Girl*. Seluruh cerita-cerita tersebut sesuai dengan peningkatan *adversity quotient* (daya juang) santri. Setiap akhir pelatihan dilanjutkan dengan diskusi untuk mengevaluasi diri yang kemudian dijadikan untuk bahan intropeksi diri. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk membantu santri dalam peningkatan daya juang dengan melakukan proses konseling baik individu maupun kelompok.

Program *Storytelling* dengan media *scrapbook* di pesantren Assalafi Al-Fithrah Surabaya, dikembangkan melalui 2 (dua) hal yang penting di pesantren, yakni 1) SDM (Sumber Daya Manusia) santri; 2) Proses Kegiatan baik di lingkungan asrama maupun di sekolah.

1. Program kegiatan *storytelling* melalui SDM Santri

Program kegiatan *storytelling* melalui SDM Santri dilakukan dalam bentuk pelatihan atau *training motivation* kepada santri untuk membangun rasa tangguh dan dapat menyelesaikan masalahnya di lingkungan pesantren baik dari segi pendidikan seperti sekolah, belajar, segi kesehatan seperti menjaga kesehatan badan, bersih-bersih di lingkungan sekolah maupun di lingkungan pesantren.

Adapun pelatihan ini dilakukan untuk menanamkan rasa semangat dan tidak pantang menyerah disetiap keadaannya dalam ruang lingkup pesantren yang mencakup teman antar sesama, Pembina kamar ataupun *ustad dan ustazah*. Sehingga bisa menjadi santri yang mempunyai peningkatan dalam *adversity quotient*.

2. Program kegiatan *storytelling* melalui Proses Kegiatan baik di lingkungan asrama maupun di sekolah.

Setelah kegiatan pelatihan dilakukan, masing-masing santri sudah memiliki rasa optimis, semangat dan tiak pantang menyerah. Perubahan tersebut atas kehendak santri sendiri.

Hal ini setelah dilakukannya pelatihan maka ada proses pendampingan dalam bentuk konseling individu yang bersifat *directive* atau klien tersebut datang sendiri kepada konselor dalam hal ini yaitu *storyteller*. Setelah itu diadakannya evaluasi dia akhir sesi pelatihan dan konseling.

## **B. Proses *Storytelling* dengan media *scrapbook* di Pesantren untuk meningkatkan *adversity quotient* santri**

### 1. Perencanaan program kegiatan *storytelling*

#### a. Identifikasi Potensi dan Masalah

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah kajian terhadap masalah-masalah yang biasanya santri alami seperti malas belajar, malas ibadah, malas dalam kebersihan, dan kesenggangan sosial yang dialami di kalangan pesantren. Berawal dari kegiatan *saur manuk* merupakan kegiatan konseling kelompok yang di sesi akhir terdapat pendampingan yaitu dengan melakukan proses konseling secara individual. Kegiatan ini rutin dilakukan di pesantren Assalafi Al-Fithrah setiap 2 minggu sekali. Ini yang pernah penulis alami ketika mengikuti PPL.

#### b. Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti difokuskan untuk menggali informasi tentang masalah-masalah yang dialami santri di pesantren ini. Informasi tersebut telah didapatkan dari beberapa pihak baik Pembina asrama, *ustadz*, *ustadzah* dan konseli itu sendiri.

Pengumpulan informasi ini, didapatkan ketika melakukan kegiatan *saur manuk* merupakan kegiatan konseling kelompok yang di sesi akhir terdapat pendampingan yaitu dengan melakukan proses konseling secara individual. Kegiatan ini rutin dilakukan di pesantren Assalafi Al-Fithrah

setiap 2 minggu sekali. Ini yang pernah penulis alami ketika mengikuti PPL (Praktek Pengalaman Lapangan).

Masalah-masalah yang biasanya santri alami seperti malas belajar, malas ibadah, malas dalam kebersihan, dan kesenggangan sosial yang dialami di kalangan pesantren.

c. Desain Rancangan Program Awal

Setelah mendapatkan informasi yang cukup dari beberapa pihak tentang masalah-masalah yang dialami santri, seperti malas belajar, malas ibadah, malas dalam kebersihan, dan kesenggangan sosial yang dialami di kalangan pesantren.

Kemudian peneliti menambahkan dan membentuk sebuah program kegiatan yang menarik yaitu program kegiatan *storytelling* dengan media *scrapebook*. Maka dibuatlah produk tersebut dengan rancangan awal produk untuk *scrapbook*.



Gambar 4.1

## 2. Pengembangan Program

### a. Validasi Desain

Hasil desain awal program kegiatan *storytelling* dengan media *scrapbook* yang telah dirancang sebelumnya kemudian divalidasi oleh para ahli. Adapun ahli yang terlibat dalam pengembangan ini ada tiga orang. Ahli pertama adalah Yusron Muchsin (Kak Ucon), Mierrina, Puri Panca Wardhani.

Yusron Muchsin (Kak Ucon) adalah pendongeng inspiratif nasional, yang berasal dari kota reog yaitu kota Ponorogo. Pengalaman beliau mendongeng cukup banyak, bermula menjadi pendongeng panggilan hingga menjadi pendongeng keliling di salah satu stasiun televisi yaitu TV ONE yang saat itu masih bernama Lativi. Beliau merupakan alumni dari UNIDA (Universitas Darussalam) Gontor. Selain beliau aktif sebagai pendongeng, beliau merupakan konsultan *storytelling* KPK sejak tahun 2005 hingga sekarang.

Mierrina adalah psikolog tetap di Rumah Sakit Siloam Surabaya, selain itu beliau menjadi dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Bimbingan Konseling Islam dan di Fakultas Psikologi prodi Psikologi. Beliau juga aktif mengisi beberapa seminar konseling, klinis dan psikologi seperti salah satu judul seminarnya "*Intervensi nilai-nilai keagamaan dalam pelaksanaan konseling*."

Puri Panca Wardhani, adalah *Entrepreneur* Muda, Pengrajin bahan-bahan bekas sehingga ia mempunyai usaha rumah industri di bidang *scraft* yang beliau beri nama *Geeks In The Pink (Scrapebook dan Handmade)* Beliau sekaligus *founder* dari rumah industri ini.

b. 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.

c. 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. Uji coba ini diharapkan dapat memeberikan masukan berarti sebelum produk pelatihan dikembangkan pada santri sebagai sasaran dan kepada sasaran yang lebih luas yakni santri di pesantren sasaran.

d. 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.

e. Tahap Uji Coba

1) Ujicoba Produk di Lapangan

Pada tahap ini, penulis melakukan koordinasi dengan pihak pesantren As Salafi Al-Fithrah Surabaya untuk menjadi lokasi penelitian. Kegiatan dalam uji coba 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.

2) 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/ terbatas dan uji coba pada kelompok yang lebih besar.

### 3) Produksi Program

Berikut hasil program kegiatan *storytelling* dengan media *scrapbook* yang terdiri atas jadwal, dan materi cerita.

#### 1) Jadwal Kegiatan *Storytelling*

**Tabel 4.1** Jadwal Materi Cerita Pertama

| WAKTU         | DURASI | KEGIATAN                                       |
|---------------|--------|--|
| 10.00-10.05   | 5'     | <i>Ice Breaking</i>                            |
| 10.05 - 10.20 | 15'    | Materi <i>Storytelling</i> ( <i>Al-Harik</i> ) |
| 10.20 - 10.25 | 5'     | Evaluasi Peserta                               |
| 10.25 – 10.30 | 5'     | <i>Conclution</i> (Kesimpulan dan Penutup)     |

#### 2) Jadwal Kegiatan *Storytelling*

##### a) Jadwal Materi Cerita Kedua

**Tabel 4.2**

| WAKTU         | DURASI | KEGIATAN   |
|---------------|--------|--|
| 10.00-10.05   | 5'     | <i>Ice Breaking</i>                                    |
| 10.05 - 10.20 | 15'    | Materi <i>Storytelling</i> ( <i>Halawah Al Kasbi</i> ) |
| 10.20 - 10.25 | 5'     | Evaluasi Peserta                                       |
| 10.25 – 10.30 | 5'     | <i>Conclution</i> (Kesimpulan dan Penutup)             |



3) Jadwal Kegiatan *Storytelling*

## b) Jadwal materi cerita ketiga

Tabel 4.3

| WAKTU         | DURASI | KEGIATAN   |
|---------------|--------|--|
| 10.00-10.05   | 5'     | <i>Ice Breaking</i>  |
| 10.05 - 10.20 | 15'    | Materi <i>Storytelling</i><br>( <i>The Road Struggle to be Soliha Girl</i> ) |
| 10.20 - 10.25 | 5'     | Evaluasi Peserta   |
| 10.25 – 10.30 | 5'     | <i>Conclution</i><br>(Kesimpulan dan Penutup)                                |

## 4) Materi cerita

a) *Al Harik* (Kebakaran)

Pada cerita ini terdapat 4 (empat) tujuan dalam meningkatkan *adversity quotient*, diantaranya: (1) Memiliki jiwa pemberani; (2) Memiliki rasa peduli; (3) Memiliki rasa empati; (4) Memiliki jiwa sosial dan (5) Memiliki ketangguhan.

**Table 4.4. 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>✓ 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 jiwa sosial yang tinggi dan peduli akan sesama.</li> </ul>                                   |

b) *Halawah Al Kasbi* (Manisnya perjuangan)

Pada cerita ini terdapat 4 (empat) tujuan dalam meningkatkan *adversity quotient*, diantaranya: (1) Memiliki rasa tanggung jawab, (2) Kepedulian terhadap sesama; (3) Mempunyai kemauan atau ambisius yang besar; (4) Serta, kegigihan dalam bekerja.

**Tabel 4.5 Materi *Storytelling* Bagian 2**

| <b>Materi <i>Storytelling</i> Bagian 2</b> |   |
|--|---|
| Judul                                      | : <i>Al-Khalawah Al-Kasbiah</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>  |

c) *The Road Struggle to be Soliha Girl* (Perjalanan wanita soliha dalam berjuang)

Pada cerita ini terdapat 4 (empat) tujuan dalam meningkatkan *adversity quotient*, diantaranya: (1) Memiliki percaya diri; (2) Mempunyai ketangguhan dan; (3) Memiliki ambisius yang tinggi

**Tabel 4.6 Materi *Storytelling* Bagian 3**

| <b>Materi <i>Storytelling</i> Bagian 3</b> |   |
|--|---|
| 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>✓ 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 mempunyai rasa ambisius yang tinggi serta memiliki <i>self confidence</i> yang berjiwa menjadi pemimpi (<i>dreamer</i>).</li> </ul> |

## 5) Isi Cerita

### a) *Al Harik* (Kebakaran)

Pada pukul 22.00 malam ada seorang pemuda bernama Fatimah tertidur lelap diatas kasurnya, dan disaat itu, malam terasa sanagat gelap dan cuaca yang begitu dingin sehingga si Fatimah merasa tentram dalam kegelapan tidurnya. Tidak ada suara apapun ketika malam itu kecuali suara angin yang semilir.

Dan beberapa menit kemudian, ada suara yang begitu kencang dan ramai di depan rumahnya. Lalu ia mengintipnya didalam jendela, ternyata ada kebakaran yang menghampiri rumah Zahra sahabatnya. Seketika itu Fatimah langsung beranjak lari dan memanggil Zahra di kediamannya. Karena pada saat itupun Zahra belum mengetahui bahwa rumahnya kebakaran.

Setelah itu, Fatimah langsung menghampiri rumahnya dan masuk ke dalam kamar Zahra, terbangunlah Zahra dari tidurnya ia pun merasa ketakutan, dan Fatimah bergegas membawa Zahra untuk keluar dari rumahnya.

Seketika itu orang-orang melihat Fatimah yang menolong temannya Zahra, dan orang-orang

memujinya karenanya Fatimah sang sahabat yang baik dan penolong yang baik untuk sahabatnya.

b) *Al Halwah Al Kasbiah* (Manisnya perjuangan)

Disuatu hari ada seorang bapak yang meniti pesan ke anaknya, bapak tersebut berkata "*Nanti setelah lulus dari pesantren, kamu nerusin kerja bapak ya di pabrik boneka*". Sambil memegang pundak anaknya dan tersenyum, anak tersebut hanya menganggukan kepala saja tanpa berbicara.

Setelah anak tersebut lulus dari pesantren ia mulai bersiap-siap untuk bekerja ke esokan harinya. Tiba-tiba ketika sang anak akan beranjak bekerja. Si Ibu memanggilnya "*Sini nak!!!*" sambil melambaikan tangan. Anak tersebut mendekati ibunya. Dan ibu tersebut berkata "*sudahlah kamu jangan bekerja dahulu, nanti capek, biar ibu kasih uang saja sebagai upah kerjamu*". Si bapak nampaknya mengetahui gelegat Istrinya.

Ketika di esok hari anak tersebut mengulurkan tangan kepada bapaknya, sambil berkata "*ini pak hasil upah kerja seharian aku*" ,lalu si bapak menolaknya

karena ia tahu bahwa uang tersebut hasil pemberian ibunya bukan hasil kerja si anak.

Akhirnya uang yang ia pegang masih dalam keadaan utuh, dan uang tersebut lalu ia memakainya untuk pergi piknik bersama temannya. Disetiap harinya anak tersebut tidak bekerja dan ibunya selalu memberi uang dengan kata lain upahnya.

Disuatu hari ibu tersebut memanggil anaknya seperti biasanya “ *nak, kali ini uang ibu, tabungan ibu sudah habis, maapkan ibu, pergilah bekerja apa yang bapakmu katakan*”, sang anak merasa sedih dan kacau balau.

Pada akhirnya ia mempunyai inisiatif sendiri atas kemauan dan kegigihannya, akhirnya ia bekerja dan di tempat kerja ia selalu memberikan yang terbaik dalam pekerjaannya. Hingga di suatu hari ia menerima upah hasil kerjanya selam satu bulan. Pada akhirnya bapak tersebut mengetahui kegiatan anaknya dan uang tersebut ditabung hingga untuknya di masa yang akan datang.

c) *The Road Struggle to be Soliha Girl*

Disuatu desa terpencil jauh dari peradaban metropolitan, terdapat sebuah keluarga kecil namun keluarga ini keluarga bahagia. Pak Agus merupakan kepala rumah tangga, segala kebutuhan ataupun kepentingan keluarga ia yang menhendel bersama istrinya. Baik pendidikan, sandang, pangan maupun papan. Ia memiliki satu anak perempuan, ia merupakan anak tunggal dari keluarga tersebut, ia bernama Bitta. Bitta merupakan siswi kelas 6, dan ia akan melaksanakan ujian akhir sekolah.

Pada suatu hari bapaknya berkata "*bitta, maukah kamu meneruskan pendidikanmu di pesantren, nak?*" sambil menatap matanya dengan penuh kasih sayang, dan Bitta menjawab "*bitta nurut bapak saja*". Tanda setuju

Ketika pelulusan di sekolahnya keesokan harinya Bitta diantar bapaknya menggunakan mobil menuju pesantren, yang bernama La Tahzan Islamic Boarding School. Pesantren ini merupakan pesantren modern yang *basic* kesehariannya ia menggunakan bahasa arab dan bahasa inggris.



Bitta pun memiliki teman yang banyak dari berbagai daerah. Dan ia mempunyai sahabat bernama Laila.

Ketika hari pertama di pesantren sudah dikenalkan kosa kata-kosa kata berbahasa arab dan inggris. Disitu Bitta mulai menunjukkan ketidaksukaannya dengan bahasa. Ia enggan menghafal kosa kata, tidak serius belajar bahasa sampai ia sering sekali ditegur karena jarang menggunakan bahasa.

Ketika disuatu hari sahabatnya mengajak ia berbicara menggunakan bahasa “*Masmuk, min aina ji’ti?*” ucap Laila. Bitta pun menjawab “*ngomong apasih la,??*” dengan muka sinis dan tidak suka.

Lambat hari ia mulai menyadari bahwa *basic* berkomunikasi di pesantren yaitu menggunakan bahasa. Pada akhirnya ia mulai mempunyai kemauan untuk sedikit menghafal bahas arab dan bahasa inggris. Dan ia membayangkan bahwa jika ia rajin belajar bahasa di pesantren ini maka ia kan menjadi ratu bahasa di pesantren ini.

Dengan tekad dan mimpinya ia mulai sering sekali menghafal kosa kata lalu mempraktekannya kepada teman teman.

Di seketika Bitta sedang senang-senangnya di pesantren, ia tiba-tiba mendapatkan telpon dari rumahnya. “*nak, nanti sore pulang ya?*” suara ibunya dengan lirih. Disitupun Bitta mulai keheranan kenapa harus pulang sore ini. Pada akhirnya sore itu juga ia meminta izin kepada ustadzah bahwa ia akan pulang.

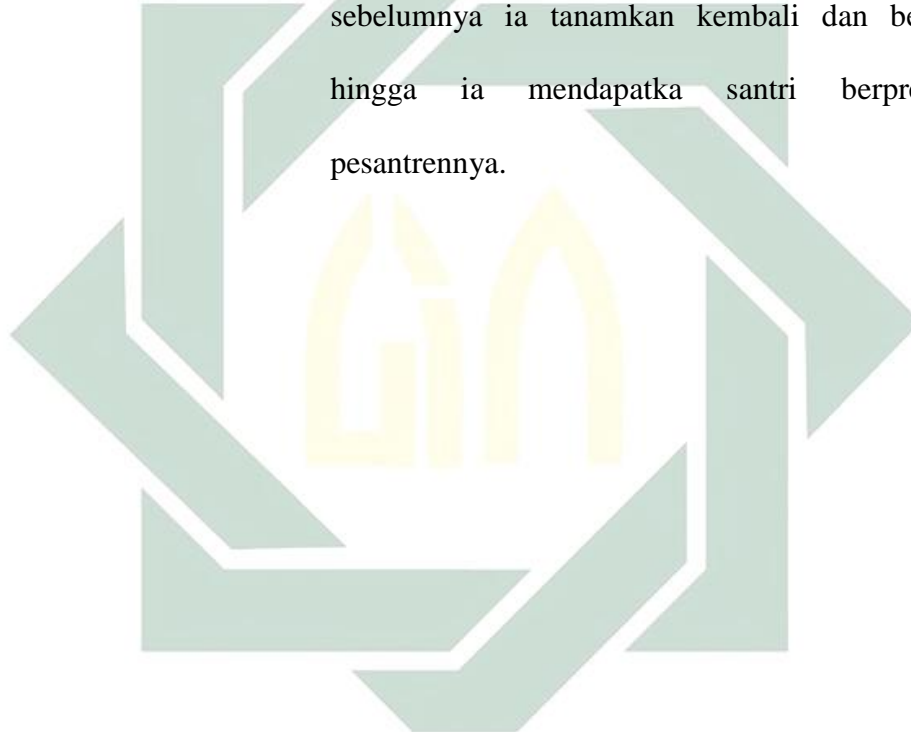
Seketika sampai di rumahnya, rumah Bitta ramai didatangi orang dan terdapat tenda biru dengan bendera kuning mewarnai rumahnya.

Bitta hanya bisa berkaca-kaca dan menangis sambil memeluk ibunya. Ternyata bapaknya meninggal dunia. Cobaan demi cobaan ia lalui.

Setelah lama di rumah ia bergegas untuk balik lagi ke pesantren dan diantar orangtuanya. Namun kondisi Bitta tidak sesemangat sebelumnya, ia merasa malas untuk belajar kembali dan beraktifitas kembali karena ia masih merasa berkabut dalam hatinya yang amat duka. Ibunya terus menerus memotivasi dia.

Ketika ia tidur ia dimimpikan bapaknya dan berkata *“kamu adalah putri kebanggaan bapak dan ibu, semangat dan jaga ibumu”*. Seketika itu ia bergegas bangun dan merasa terpukul. Ia langsung bangkit dan tidak akan mengecewakan keluarga di pesantren ini.

Hingga pada akhirnya semangat yang Bitta punya sebelumnya ia tanamkan kembali dan berkembang hingga ia mendapatka santri berprestasi di pesantrennya.



**C. Analisis Tingkat Keberhasilan Pengembangan *Storytelling* Dengan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Santri Di Pesantren Assalafi Al Fithrah Surabaya**

Program pengembangan *storytelling* dengan media *scrapbook* untuk meningkatkan *adversity quotient* di pesantren Assalafi Al Fithrah Surabaya ini, terdapat 2 tahap, yakni tahap pelatihan dan tahap evaluasi dengan melakukan konseling kelompok

Setelah santri (peserta) mendapatkan pelatihan melalui program kegiatan *storytelling* di pesantren Assalafi Al Fithrah Surabaya, terdapat beberapa perubahan dan perkembangan pada santri baik dari segi respon maupun sikap.

Meskipun perubahan konseli tidak 100% namun telah membuahkan hasil adanya perubahan perilaku sesuai yang diharapkan peneliti. Dalam kesehariannya setelah dilaksanakan teknik *storytelling*, terlihat bahwa perilaku konseli ada yang stabil yakni masih dilakukan dan ada pula yang berkurang yakni konseli sudah mampu menunjukkan perilaku semangat, bergairah, dan mau berubah dari kebiasaan sebelumnya.

Berikut ini perubahan ke-lima konseli yang menjadi objek penelitian dalam praktik *storytelling*:

**Tabel 4.7**  
**Respon Konseli Setelah Mengikuti *Storytelling* dengan Media *Scrapbook***

| No | Konseli | Respon Konseli Setelah Mengikuti <i>Storytelling</i> dengan Media <i>Scrapbook</i>   |
|----|---------|--|
| 1. | Nadya   | <p>(+) Konseli Nadya merasa tertarik dengan cerita-cerita yang disampaikan dan <i>excited</i> terhadap media yang dibawakan konselor, sehingga ia menyimak dengan seksama. Dan ketika memasuki sesi evaluasi dengan pertanyaan, konseli Nadya menjawab lugas dan semangat, pertanyaan tersebut yang berkaitan dengan cerita seperti; intisari, hikmah cerita dan apa yang harus ia lakukan.</p> <p>(-) Namun, konseli Nadya terkadang masih lengah matanya kemana-mana ketika konselor menyampaikan cerita dengan media. Ada sedikit bergurau bersama teman-temannya sehingga penglihatannya belum terfokus maksimal.</p>  |
| 2. | Lidya   | <p>(+) Konseli Lidya merasa <i>excited</i> dengan kisah-kisah yang disampaikan dan tertarik terhadap media yang dibawakan konselor yaitu <i>scrapbook</i>, sehingga ia menyimak dengan seksama dan ceria. Ketika memasuki sesi evaluasi dengan pertanyaan, konseli Lidya menjawab lugas dan semangat, pertanyaan tersebut yang berkaitan dengan cerita seperti; intisari, hikmah cerita dan apa yang harus ia lakukan.</p> <p>(-) Namun, konseli Lidya terkadang masih lengah matanya kemana-mana ketika konselor menyampaikan cerita dengan media. Ada sedikit malu ketika ingin bertanya terhadap konselor seputar kisah-kisah yang disampaikan.</p>   |
| 3. | Rara    | <p>(+) Konseli Rara merasa <i>excited</i> dengan kisah-kisah yang disampaikan dan tertarik terhadap media yang dibawakan konselor yaitu <i>scrapbook</i>, dan menurutnya media yang konselor dibawakan bagus. sehingga ia menyimak dengan seksama dengan penuh keceriaan. Ketika memasuki sesi evaluasi dengan pertanyaan, konseli Rara menjawab lugas dan penuh semangat, pertanyaan tersebut yang berkaitan dengan cerita seperti; intisari, hikmah cerita dan apa yang harus ia lakukan.</p> <p>(-) Namun, konseli Rara terkadang masih lengah matanya kemana-mana ketika konselor menyampaikan cerita dengan media. Ia juga merupakan peserta yang sering membuat kegaduhan seperti jail terhadap temannya.</p>  |
| 4. | Biela   | <p>(+) Konseli Biela merasa <i>excited</i> dengan kisah-kisah yang disampaikan dan tertarik terhadap media yang dibawakan konselor yaitu <i>scrapbook</i>, sehingga ia menyimak dengan seksama dan ceria. Ketika memasuki sesi evaluasi dengan pertanyaan, konseli Biela menyatakan bahwa dirinya merasa semangat dan bangkit kembali motivasinya setelah ikut mendengarkan cerita inspiratif dengan media yang konselor bawakan. Ia pun menjawab lugas dan semangat, pertanyaan tersebut yang berkaitan dengan cerita seperti; intisari, hikmah cerita dan apa yang harus ia lakukan.</p> <p>(-) Namun, konseli Biela terkadang masih lengah matanya kemana-mana ketika konselor menyampaikan cerita dengan media. Ada sedikit merasa malu-malu ketika ingin bertanya terhadap konselor seputar kisah-kisah yang disampaikan.</p> |
| 5. | Sasa    | <p>(+) Konseli Sasa merasa <i>excited</i> dengan cerita-cerita yang disampaikan dan tertarik terhadap media yang dibawakan konselor yaitu <i>scrapbook</i>, sehingga ia menyimak dengan seksama dan penuh keceriaan. Ketika memasuki sesi evaluasi dengan pertanyaan, konseli Sasa paling semangat menjawab pertanyaan tersebut yang berkaitan dengan cerita seperti;</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>intisari, hikmah cerita dan apa yang harus ia lakukan.<br/>         (-) Namun, konseli Sasa terkadang masih lengah matanya kemana-mana ketika konselor menyampaikan cerita dengan media. Ada sedikit merasa ngantuk ketika berada di dalam forum kegiatan tersebut.</p> |
|--|--|--|

Konseli Nadya sudah ingin memiliki rasa optimis, semangat, selalu menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesama, menumbuhkan kegigihan untuk belajar di pesantren.

Konseli Lidya, sudah ingin mempunyai optimis, semangat, selalu menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesama, menumbuhkan kegigihan untuk belajar di pesantren.

Konseli Rara, sudah ingin berubah dan memiliki rasa ketangguhan dengan tidak pantang menyerah dan semangat dalam belajar.

Konseli Biela, ingin merubah dirinya untuk menjadi santri yang semangat, tidak pantang menyerah,

Konseli Sasa, ingin mempunyai rasa pantang menyerah agar dirinya menjadi santri yang berprestasi.

Kelima konseli tersebut selalu hadir pada saat pelaksanaan *storytelling* mereka juga aktif ketika adanya tindakan dari *storyteller*, seperti: menjawab pertanyaan ketika *storyteller* selesai menyampaikan cerita.

Dari sederetnya rangkaian kegiatan tersebut, mendapatkan respon positif baik dari konseli maupun pembina asrama. Kegiatan ini dibidang unik, kreatif dalam berinteraksi dengan anak-anak lalu dipadukan dengan kegiatan

konseling. Konseli pun merasa terhibur dan suka ketika mendengarkan cerita maupun melihat hasil karya media *scrapbook* sehingga konseli tetap fokus pada isi cerita dan media *scrapbook* yang mendukung.

