

PENELITIAN EKSPERIMEN

**PENGARUH PENERAPAN *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP
PENURUNAN PERILAKU AGRESIF SANTRI DI TAMAN PENDIDIKAN
AL-QUR'AN (TPQ) ASSALAAM POLEHAN MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

**Umi Salsabillah
NIM. 18410136**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**PENGARUH PENERAPAN *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP
PENURUNAN PERILAKU AGRESIF SANTRI DI TAMAN PENDIDIKAN
AL-QUR'AN (TPQ) ASSALAAM POLEHAN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

**Umi Salsabillah
NIM. 18410136**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**PENGARUH PENERAPAN *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP
PENURUNAN PERILAKU AGRESIF SANTRI DI TAMAN PENDIDIKAN
AL-QUR'AN (TPQ) ASSALAAM POLEHAN MALANG**

SKRIPSI

Oleh

**Umi Salsabillah
NIM. 18410136**

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

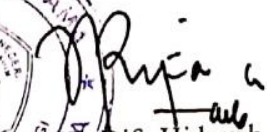


Abd. Hamid Chojili, M.Psi., Psikolog
NIP. 19890602201911201270

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Psikologi
Maulana Malik Ibrahim Malang**




Dr. Efi/Rifa Hidayah M.Si
NIP. 197611282002122001


SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP PENURUNAN PERILAKU AGRESIF SANTRI DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPQ) ASSALAAM POLEHAN MALANG

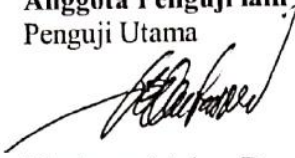
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal2022

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing


Abd. Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog
NIP. 19890602201911201270

**Anggota Penguji lain,
Penguji Utama**


Muchamad Adam Basori, MA (TESOL)
NIP. 19810312201608011098

Ketua Penguji


Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 197008132001121001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal,2022

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi
Dr. H. Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Rifa Hidayah M.Si
NIP. 19761128200212200


SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Umi Salsabillah
NIM : 18410136
Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polchan Malang**", adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika kemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, ²⁵ Januari, 2022
Dipindai

Umi Salsabillah
NIM. 18410136

MOTTO

“Karma is Real”

0يَرَهُ رَأَسًا ذَرَّةً مِّنْقَالٍ يَعْمَلُ وَمَنْ 0يَرَهُ خَيْرًا ذَرَّةً مِّنْقَالٍ يَعْمَلُ فَمَنْ

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula.”

Qs. Al-Zalzalah 94:7-8

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Ayahanda Toni Poejoharnanto, S.Kom., ibunda Ratna Sri Utami, MM.
Kakek H. Harijono dan Alm. Poedjosawal
Nenek Hj. Siti Rodiyah dan Almh. Mariatun
Yang senantiasa memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan karya ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rata terimakasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Hj. Rifa Hidayah M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Abd. Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog, dan Dr. H. Achmad Khudori Soleh, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman berharga kepada penulis.
4. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, terimakasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
5. Ayah, ibu, kakek, nenek dan keluarga besar lainnya yang senantiasa memberikan doa, motivasi dan semangat kepada penulis.

6. Seluruh teman-teman di angkatan 2018, yang berjuang bersama untuk meraih mimpi, terimakasih atas kenangan yang telah dirajut bersama untuk mencapai mimpi.
7. Semua pihak yang ikut membantu menyelesaikan skripsi ini, terutama Ibu Samini, Pak Iwan, Mbak Amel, Mbak Ella, dan guru mengaji lainnya yang senantiasa membantu dalam penelitian di lapangan.
8. Tak lupa pula, para santri TPQ Assalaam Polehan Malang yang senantiasa bersemangat mengikuti segala arahan yang dilakukan peneliti.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	5
MOTTO	6
HALAMAN PERSEMBAHAN	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	10
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
ABSTRACT	15
BAB I PENDAHULUAN	18
A. Latar Belakang Masalah	18
B. Rumusan Masalah	22
C. Tujuan Penelitian	22
D. Manfaat Penelitian	23
BAB II KAJIAN TEORI	24
A. Perilaku Agresif	24
B. <i>Digital Storytelling</i>	32
C. Santri TPQ Assalaam Polehan Malang	34
D. Pengaruh <i>Digital Storytelling</i> terhadap Perilaku Agresif	37
E. Kerangka berpikir	38
Gambar 2.1: Pengaruh penerapan <i>digital storytelling</i> terhadap perilaku agresif santri	38
F. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian	39
C. Definisi Operasional	40
D. Subjek Penelitian	40
E. Desain Penelitian	41
F. Prosedur Penelitian	41
G. Teknik Pengumpulan Data	47

H.	Instrumen Penelitian.....	47
I.	Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN		51
A.	Pelaksanaan/Setting Penelitian	51
B.	Hasil Penelitian	56
C.	Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73
A.	Kesimpulan.....	73
B.	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1: Perbandingan jumlah perilaku agresif yang muncul pada santri....	59
Tabel 4. 2: Perbandingan pre-post test observasi perilaku agresif setiap santri	61
Tabel 4. 3: Perbandingan persentase jumlah total keseluruhan santri TPQ Assalaam berperilaku agresif sebelum dan sesudah penerapan.....	62
Tabel 4. 4: Perbandingan selisih pretest dan post test Uji Wilcoxon.....	63
Tabel 4. 5: Hasil perhitungan total Uji Wilcoxon	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap perilaku agresif santriError! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Penilaian Modul Oleh Expert Judgement.....	83
Lampiran 2 Modul Penelitian.....	89
Lampiran 3 Lembar Observasi	111
Lampiran 4 Hasil Observasi Pra Penelitian.....	112
Lampiran 5 Hasil Observasi Pre-test dan Post-test.....	113
Lampiran 6 Foto-foto pelaksanaan penindakan	114

ABSTRACT

Umi Salsabillah, 18410136, Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Polehan Malang, *Skripsi*, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di TPQ Assalaam Polehan Malang, sekaligus pula untuk melihat bentuk-bentuk perilaku apa saja yang muncul dan bentuk *digital storytelling* yang dapat digunakan kepada para santri di TPQ Assalaam Polehan Malang.

Penelitian ini mengambil subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana dari jumlah keseluruhan 32 santri di TPQ Assalaam Polehan Malang, hanya diambil 13 santri yang menunjukkan perilaku agresif. Penelitian eksperimen kuantitatif ini dalam mengambil data dilakukan dengan observasi partisipan sembari melakukan *checklist* pada lembar observasi yang telah dirumuskan sebelumnya.

Dari hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di TPQ Assalaam Polehan Malang, yang dibuktikan dengan adanya teknis analisis data perbandingan persentase jumlah santri yang memiliki perilaku agresif diatas 20% yang awalnya sebanyak 13 orang atau 40,6% menurun menjadi 3 orang atau 9,3%, atau dapat dikatakan mengalami penurunan 31,3%. Selain itu dibuktikan dengan uji wilcoxon, didapatkan hasil W hitung (bernilai 0) lebih kecil dari W tabel (bernilai 17), sehingga H_a (ada pengaruh) diterima dan H_o (tidak adanya pengaruh) di tolak. H_a yakni pernyataan hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan digital storytelling terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

Kata Kunci : *Digital Storytelling*, Perilaku Agresif

ABSTRACT

Umi Salsabillah, 18410136, The Effect of Digital Storytelling on the Reduction of Students' Aggressive Behaviour in Taman Pendidikan Al-Qur'an Polehan Malang, Thesis, Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.

This study aims to see the effect of the application of digital storytelling on the reduction of aggressive behaviour of students at TPQ Assalaam Polehan Malang, as well as to see the behaviour that would appear and the digital storytelling that can be used for students at TPQ Assalaam Polehan Malang.

This study took the subject using a purposive sampling technique, by the total of 32 students at TPQ Assalaam Polehan Malang, only 13 students were chosen as it showed aggressive behaviour. The research is quantitative experimental which conduct observations towards participants to collect data while doing a checklist on the observation sheet that had been formulated previously.

The findings can be concluded that there is an effect on applying digital storytelling to the reduction of aggressive behaviour of students of TPQ Assalaam Polehan Malang. The conclusion was evidenced by the technical analysis of data comparisons of the percentage of students who have aggressive behaviour was originally above 20%, specifically 13 students or 40.6 % of the total student, decreased to 3 students or 9.3% of the total student, in other words, it has decreased by 31.3%. In addition, as evidenced by the Wilcoxon test, the results obtained by W-count (value 0) is smaller than W-table (value 17), so H_a (has an effect) is accepted and H_o (no effect) is rejected. H_a is a hypothesis that says that there is an effect on applying digital storytelling to the reduction of aggressive behaviour of students at the Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

Keywords: Digital Storytelling, Aggressive Behaviour

مستخلص البحث

أُمي سلسبيلة، تأثير تطبيق رواية القصائص الرقمية إلى تخفيض السلوك العدائي في المدرسة تعليم القرآن فوليهان مالانج، البحث العلمي، قسم علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، ٢٠٢٢.

يهدف هذا البحث العلمي لرؤية تأثير من تطبيق رواية القصائص الرقمية إلى تخفيض السلوك العدائي في المدرسة تعليم القرآن فوليهان مالانج، وكذلك لرؤية ما من أشكال السلوك الطالعة و شكل رواية القصائص الرقمية التي تستخدم إلى الطلاب في المدرسة تعليم القرآن السلام فوليهان مالانج. يأخذ هذا البحث فردا باستخدام تقنية أخذ البيانات الهادفة، حيث من كل ٣٢ طالبا في المدرسة تعليم القرآن السلام فوليهان مالانج، لا غير تؤخذ ١٣ طالبا التي تشير السلوك العدائي. هذا البحث الإختبار الكمي في أخذ البيانات معمول بمراقبة المشترك مع ملء لائحة الإختبارية على ورقة الملاحظة المسيوكة قبله. يخلص من حصول تحليل البحث أن توجد تأثير تطبيق رواية القصائص الرقمية إلى تخفيض السلوك العدائي عند الطلاب في المدرسة تعليم القرآن السلام فوليهان مالانج، الذي يؤكد بوجود تقنية تحليل البيانات المقارنة لنسبة مجموع كل الطلاب الذين يملكون السلوك العدائي أعلى من ٢٠% التي أولها تبلغ ١٣ شخصا أو ٤٠،٦% تنقص إلى ٣ أشخاص أو ٩،٣%. أو تذكر أن تلاقي التخفيض ٣١،٣%. سوى ذلك يؤكد باختبار ويلكوسون (wilcoxon)، تحصل حصيلة و (w) العد (قيم ٠) أصغر من و (w) الجدول (قيم ١٧)، لذلك يمكن الإستنتاج أن ها Ha (يوجد تأثير) مقبول و هو Ho (لا يوجد تأثير) مردود. ها (Ha) يعني بيان الفرض الذي يذكر أن وجود تأثير تطبيق رواية القصائص الرقمية إلى تخفيض السلوك العدائي عند الطلاب في المدرسة تعليم القرآن السلام فوليهان مالانج.

الكلمات الأساسية : رواية القصائص الرقمية، السلوك العدائي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara sangat dipengaruhi pada kontribusi tatanan pendidikan di negara tersebut, semakin baik tatanan pendidikan semakin maju negara tersebut (Mufarochah, 2020). Dalam membuat tatanan pendidikan yang maju ada banyak cara dan strategi yang dapat digunakan, salah satunya dengan memperbaiki moral yang ada didalamnya dengan mengajarkan pendidikan agama sedari dini (Salamah, 2019). Tetapi pada kenyataannya, tidak semudah mengucapkan teori untuk mengajarkan moral (akhlak yang baik) terutama pada usia kanak-kanak. Hal ini didasarkan pada wawancara yang peneliti lakukan kepada guru-guru pengajar di TPQ Assalaam Polehan Malang, diketahui bahwa santri seringkali mengadu sembari menangis atas perilaku agresif yang diterimanya dari teman-temannya. Ada yang berperilaku agresif secara verbal (lisan/tulisan) seperti mengejek, memaki dengan keras, maupun mengajak untuk menghina kawan lainnya. Ada pula yang berperilaku agresif non-verbal (tindakan) seperti mendorong, memukul, mencubit, maupun merusak barang teman dan barang-barang fasilitas lembaga. Seperti halnya yang disampaikan oleh salah satu guru TPQ, seperti;

“Banyak sekali anak yang mengadu atau tiba-tiba datang sambil menangis kalau mereka dipukul temannya, diejek temannya, dirusakkan barangnya, atau ada yang *dipisuhi* temannya dan lainnya. Hampir sehari-hari selalu ada saja kejadian yang aneh-aneh mereka lakukan”.

Hal ini juga tergambar langsung pada saat peneliti mencoba untuk mengambil data observasi pra-penelitian, dimana didapatkan sebanyak 13 orang atau 40,6 % dari jumlah total keseluruhan santri (32 orang) yang memiliki persentase perilaku agresif diatas 20%.

Agresif diartikan dalam suatu teori pembelajaran sosial yang dikemukakan Bandura dalam Shaffer (1994) yakni suatu spesifikasi perilaku sosial yang didapatkan dari pengalaman hasil belajar baik dilihat maupun didengar langsung (Setiawan, 2010). Sedangkan menurut Kauffman dalam Setiawan (2010) dilanjutkan kembali bahwa perilaku agresif memiliki sifat yang ditunjukkan dalam bentuk tindakan yang merugikan/melukai/merusak orang lain. Penyebab-penyebab dari perilaku agresif sendiri dapat dipandang berdasarkan teori holistik yang berasal dari psikodinamika, biologis, teori belajar sosial maupun frustrasi agresi (Setiawan, 2010). Sedangkan dalam pendapat lain menyebutkan faktor penyebab seseorang berperilaku agresif tidak hanya dari satu faktor saja, tetapi juga dapat berasal dari faktor keluarga, sekolah, budaya maupun lainnya (Tola, 2018). Dimana bentuk-bentuk dari perilaku agresif itu pun dapat bermacam-macam khususnya adanya suatu penyerangan fisik (memukul, mendorong, menendang, menggigit, merampas dan lain sebagainya), penyerangan objek (hewan maupun benda mati), penyerangan verbal (mengancam dan lain sebagainya) maupun pelanggaran hak milik seseorang (Kristianto, 2009). Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa pernyataan diatas bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang merugikan orang lain, dimana faktor penyebab adanya perilaku tersebut utamanya berasal dari lingkungan sekitar dalam bentuk fisik, obyek, verbal, maupun pelanggaran hak milik orang lain.

Salah satu teknik lain yang dapat digunakan sebagai alternatif guna menurunkan perilaku agresif pada anak yakni *storytelling* (Sholichah, 2020). Keunikan dan daya tarik *storytelling* dalam menyampaikan nasehat seringkali juga digunakan oleh orang tua maupun guru dalam pola asuh menurunkan agresivitas anak karena keefektifitasannya. Seperti halnya didalam penelitian Rakhmi (2018) berjudul “Menurunkan Perilaku Agresif melalui Cerita Imajinatif pada Masa Anak Awal”, yang mana dalam penelitiannya menunjukkan adanya efektivitas penurunan agresivitas anak sebanyak 26% dalam kurun waktu enam hari berturut-turut dengan menggunakan cerita yang berbeda di setiap harinya. Sedangkan dalam penelitian Sholichah (2020) berjudul “*Storytelling* untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak”, yang dilakukan selama 12 sesi menunjukkan adanya suatu grafik yang turun dari analisis data perilaku agresif baik secara relasional, verbal maupun fisik. Hal inilah yang menunjukkan dan membuktikan bahwa penggunaan metode *storytelling* mampu merubah perilaku lebih adaptif dan positif pada penelitian yang telah dilakukan. Sehingga penggunaan *storytelling* ini tidak dapat diragukan efektivitasnya, ditambah lagi melalui *storytelling* anak tidak hanya difokuskan kepada nasehat atau pesan moral yang ingin diberikan oleh penyaji cerita, tetapi juga penulis, pengarang atau penyaji cerita melakukannya dengan metode yang unik, seperti adanya pengucapan atau peniruan suara, adanya intonasi atau nada suara, penghayatan watak tokoh cerita, ekspresi cerita, gerak dan penampilan, kemampuan bahasa yang komunikatif sehingga anak akan lebih mudah tertarik pada metode ini (Mualifah, 2013).

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, penggunaan *storytelling* tidak selalu hanya menggunakan suatu ilustrasi di secarik kertas, tetapi dapat pula diaplikasikan menggunakan teknologi digital berbentuk aplikasi dalam komputer yang biasa disebut *digital storytelling* (Asri dkk, 2017). Beberapa media *digital* yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran seperti *digital video, animation, podcast, multimedia interaktif, virtual Reality (VR), augmented reality (AR)* maupun *gamifikasi* (Kemendikbud, 2020). Sedangkan ada beberapa bentuk sederhana dari media *digital storytelling* yang diwujudkan dalam sebuah cerita berwujud video bersuara, bergambar, beranimasi maupun memiliki teks yang menarik. Dimana metode *storytelling* ini dipercaya untuk membangkitkan motivasi, minat, perhatian siswa serta memfasilitasi gaya belajar siswa yang bermacam-macam (Asri dkk, 2017).

Berkenaan dengan hal tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan judul “Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur’an Assalaam Polehan Malang” dalam penelitian ini. Penelitian ini penting dilakukan karena berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian kali ini tidak hanya memfokuskan diri pada penggunaan *storytelling* yang berpusat kepada pemberian nasehat atau pesan moral, tetapi juga penggunaan media yang lebih mengikuti perkembangan zaman (penggunaan media *digital*) dan berbeda daripada yang biasa dilakukan (bercerita secara konvensional/langsung). Selain itu, subjek yang diberikan intervensi merupakan santri-santri di Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPQ) yang terbilang cukup unik, dimana kebanyakan kasus subjek berada di lingkungan sekolah seperti

penelitian Sholichah (2020) di taman kanak-anak (TK) dan lain sebagainya, ataupun sekitar tempat tinggal seperti penelitian Kristianto (2009) di perkampungan sosial dan lain sebagainya, tidak ada pengkhususan pada anak-anak yang berada pada lembaga pendidikan non-formal terlebih sedang menempuh pendidikan agama. Sehingga penelitian kali ini diharapkan pula dapat menjadi pembeda dengan adanya integrasi keagamaan dan teknologi dalam penggunaan media belajar *digital storytelling*.

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, menjadi seperti;

1. Bagaimana bentuk penerapan *digital storytelling* yang dilakukan pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.
2. Bagaimana bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.
3. Bagaimana pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan , diantaranya yakni;

1. Untuk mengetahui bentuk penerapan *digital storytelling* yang dilakukan pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.
2. Untuk mengetahui bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara;

1. Teoritis

Memperkaya kajian dalam bidang psikologi pendidikan, terutama memberikan gambaran teknik alternatif yang dapat digunakan guna menurunkan perilaku agresif anak khususnya dalam lingkup Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

2. Praktis

Memberikan gambaran secara umum kepada masyarakat khususnya orang tua dan guru mengenai pengaruh dukungan lingkungan terhadap perilaku agresif anak. Sehingga masyarakat khususnya orang tua dan guru diharapkan dapat teredukasi dan sadar akan pentingnya lingkungan yang positif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian

Agresif diartikan dalam suatu teori pembelajaran sosial yang dikemukakan Bandura dalam Shaffer (1994) yakni suatu spesifikasi perilaku sosial yang didapatkan dari pengalaman hasil belajar baik dilihat maupun didengar langsung (Setiawan, 2010). Menurut Kauffman dalam Setiawan (2010) dilanjutkan kembali, perilaku agresif memiliki sifat yang ditunjukkan dalam bentuk tindakan yang merugikan/melukai/merusak orang lain. Sedang menurut pendapat lain, mendefinisikan agresif yakni suatu perilaku yang diniatkan untuk menyakiti orang lain secara fisik maupun mental (Berkowitz dalam Kristianto, 2009). Selain itu terdapat pula ahli yang mendefinisikan perilaku agresif sebagai suatu ekspresi atau ungkapan emosi dari kegagalan diri yang diungkapkan dalam bentuk merusak, entah kepada orang lain maupun objek tertentu dengan melalui perkataan yang menyakitkan maupun perilaku fisik lainnya (Schneiders dalam Susantyo, 2011).

Sehingga dari beberapa pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang merugikan orang lain maupun objek tertentu dan didapatkan melalui pengalaman belajar serta ditunjukkan dalam bentuk tindakan yang merusak (melalui perkataan maupun fisik lainnya).

2. Bentuk-bentuk perilaku agresif

Ada beberapa bentuk perilaku agresif yang biasa ditunjukkan oleh anak-anak, diantaranya seperti berikut (Izzaty dalam Dewi, 2014);

- a. Perilaku agresif dapat dikatakan wajar apabila perilaku tersebut tidak dianggap merupakan tindakan yang membahayakan diri serta sekitarnya, dan timbulnya disebabkan adanya suatu hal yang dapat dipahami (tindakan refleks sebab akibat). Justru dorongan agresif yang tidak dapat diekspresikan dengan baik pada situasi tertentu dapat dianggap telah terjadi masalah pada perkembangan anak tersebut.
- b. Perilaku agresif dikatakan tidak wajar, apabila ada suatu kecenderungan perilaku yang muncul bersifat menetap dan kecenderungan tersebut dianggap merupakan tindakan yang membahayakan diri serta sekitarnya.

Berkowitz et al. dalam Wiwid Kurniawati (2010) yang diambil dari penelitian Dewi (2014) mengelompokkan perilaku menjadi tiga bentuk, yaitu:

- a. Agresif fisik seperti menendang dan memukul.
- b. Agresif verbal seperti suatu ancaman, umpatan, memaki atau bahkan mengancam orang lain.
- c. Agresif pasif seperti tidak peduli, menolak berbicara dan bungkam.

Sedangkan bentuk-bentuk dari perilaku agresif lainnya menurut Kristianto (2009) yakni;

- a. Adanya penyerangan fisik (memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, memarahi dan merampas).
- b. Menyerang suatu objek (hewan atau benda mati).

- c. Menyerang verbal (mengancam atau menuntut), dan melanggar hak milik orang lain.

3. Ciri-ciri anak berperilaku agresif

Widodo dalam Kristianto (2009) mengemukakan beberapa ciri perilaku agresif yakni ;

- a. Dapat menyakiti diri sendiri, orang lain maupun objek (hidup dan mati) lainnya.
- b. Perilaku tersebut tidak diinginkan oleh korban.
- c. Sering disebut pula sebagai perilaku yang tidak diterima oleh masyarakat atau norma sosial sekitar.

4. Faktor yang mempengaruhi anak berperilaku agresif

Menurut Setiawan (2010), penyebab perilaku agresif dari berbagai sudut pandang teori secara holistik, yaitu berasal dari;

- a. Biologis, seperti adanya respon refleks, kelainan susunan saraf pusat maupun susunan kimiawi dalam tubuh.
- b. Psikodinamika, seperti kelemahan dalam mengendalikan kesadaran (ego dan superego) dari dorongan keinginan agresi (id).
- c. Frustrasi agresi.
- d. Teori belajar sosial atau hasil meniru dan belajar dari pengalaman yang pernah dilihat atau didengar.

Sedangkan Tola (2018) menyebutkan faktor penyebab anak agresif tidak mungkin hanya satu faktor saja, dapat juga dipengaruhi faktor lain diantaranya:

- a. Biologis, adanya kelainan biologis sebelum atau setelah anak lahir seperti cedera otak atau adanya kekurangan gizi yang menyebabkan anak memiliki perilakunya sendiri.
- b. Keluarga, adanya pengaruh pola asuh kedua orang tua. Orang tua yang memiliki ketidak konsistenan dalam penerapan kedisiplinan anak akan mempengaruhi anak memiliki kecenderungan penyimpangan perilaku yang menetap. Contohnya apabila anak beberapa kali dibentak untuk tidak berperilaku agresif tanpa anak memahami sebab akibat dari perilakunya, akan membuat anak mencontoh perilaku orang tuanya (membentak) dan perilaku agresif yang dilakukan juga akan menetap karena tidak adanya kesadaran diri dalam diri anak.
- c. Sekolah, adanya pertemanan kawan sebaya yang membawa dampak pada anak terutama ada pula beberapa anak yang mengalami permasalahan emosi dan perilaku yang juga dapat berdampak pada anak-anak yang lain.
- d. Budaya, adanya peniruan budaya yang dilakukan anak berdasar pada yang dilihatnya dalam tayangan online, budaya tersebut dapat berdampak positif maupun negatif. Dampak negatif dari tayangan online yang dilihat oleh anak baik melalui kartun, film, tv maupun media lainnya yang memunculkan perilaku-perilaku agresif maupun kekerasan akan mudah untuk ditiru anak dalam kehidupan nyata.

5. Perilaku Agresif dalam perspektif islam

Di dalam keilmuan, perilaku agresif sering diartikan sebagai salah satu bentuk tingkah laku yang sering ditujukan guna merusak/merugikan/melukai orang lain

(Kauffman dalam Setiawan, 2010). Sedangkan didalam islam sendiri, perilaku agresif itu dapat diartikan atau dikategorikan sebagai فساد. Fasad sendiri menurut Ar-Raghib dalam Masitoh (2015), mengandung arti “terjadinya ketidakseimbangan atau disharmoni” atau dapat diartikan sebagai perbuatan yang menimbulkan kerusakan dan kegaduhan di dalam masyarakat. Di dalam al-qur’an sendiri kata fasad disebutkan sebanyak 50 kali dengan berbagai penjelasan maksud dari ayat-ayat tersebut, diantaranya;

a. Kerusakan lingkungan

Terdapat salah satu ayat yang mencantumkan kata fasad dengan melarang untuk merusak lingkungan sekitar, seperti halnya yang terdapat pada Al-Qur’an surat As-Syu‘ara ayat 151-152 (dikutip dari Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia), Allah SWT berfirman:

وَلَا تُطِيعُوا أَمْرَ الْمُسْرِفِينَ ۗ الَّذِينَ يُفْسِدُونَ فِي الْأَرْضِ وَلَا يُصْلِحُونَ ۗ

*Artinya: dan janganlah kamu menaati perintah orang-orang yang melampaui batas yang **berbuat kerusakan** di bumi dan tidak mengadakan perbaikan*

Al-Qur’an surat As-Syu‘ara ayat 151-152 tersebut menjelaskan mengenai larangan membuat kerusakan di bumi dalam bentuk perusakan lingkungan. Hal ini tertera dalam kata يفسدون yufsidun/merusak, dimana dalam Tafsir Misbah kata yufsidun masuk dalam kata kerja mudhori’ (sedang dilakukan) yang mana mengisyaratkan adanya suatu perilaku merusak yang berulang-ulang sehingga dapat menjadi suatu budaya dalam diri seseorang. Oleh karenanya dengan turunnya ayat ini, Allah SWT melarang manusia

untuk membuat kerusakan dimuka bumi, larangan tersebut dapat mencakup segalanya baik jasmani, rohani, pergaulan maupun alam sekitar yang menjadi sumber kehidupan masyarakat banyak. Dalam ayat ini pula secara tidak langsung menyuruh agar manusia dapat memanfaatkan dan merawat segala yang Allah SWT berikan dengan tidak merusakkan apa yang diberikan (Masitoh, 2015).

b. Kerusakan terhadap harta, benda dan jiwa manusia

Terdapat salah satu ayat yang mencantumkan kata fasad dengan melarang perusakan terhadap harta, benda dan jiwa manusia, seperti halnya yang terdapat pada Al-Qur'an surat As-Syu'ara ayat 183 (dikutip dari Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia), Allah SWT berfirman:

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْنُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ⁰

*Artinya : Dan janganlah kamu merugikan manusia dengan mengurangi hak-haknya dan janganlah **membuat kerusakan** di bumi 0*

Dalam surat As-Syu'ara ayat 183 tersebut walau mengandung kata fasad tetapi yang menjadi persoalan yakni kata perunjuk sebelum kata mufsiidin/fasad tersebut, تعنوا (ta'tsaw terambil dari kata عنى,, atsa dan عاث,,aatsaa), dimana penggunaan kata tersebut dalam tafsir misbah dimaknai sebagai larangan membuat kerusakan dengan sengaja. Sebab dengan membuat kerusakan dengan sengaja mengartikan diri mudah untuk mengikuti nafsu. Sehingga dengan berbuat kerusakan dengan sengaja sama saja membuat kerusakan pada moral manusia yang mana akan berdampak pada kerusakan lingkungan (Masitoh, 2015).

Hukuman bagi orang-orang yang membuat kerusakan, di dalam al-qur'an telah dijelaskan secara jelas bahwasanya orang-orang yang melakukan perusakan hendaknya diberi hukuman atas keburukan perilakunya, sebagaimana yang diterangkan dalam Surat Al-Maidah ayat 33 (dikutip dari Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia).

إِنَّمَا جَزَاءُ الَّذِينَ يُحَارِبُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَسْعَوْنَ فِي الْأَرْضِ فَسَادًا أَنْ يُقَتَّلُوا أَوْ يُصَلَّبُوا أَوْ تُقَطَّعَ أَيْدِيهِمْ وَأَرْجُلُهُمْ مِنْ خَلْفٍ أَوْ يُنْفَوْا مِنَ الْأَرْضِ ذَلِكَ لَهُمْ جَزَاءُ فِي الدُّنْيَا وَلَهُمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ⁰

Artinya : Hukuman bagi orang-orang yang memerangi Allah dan Rasul-Nya dan membuat kerusakan di bumi hanyalah dibunuh atau disalib, atau dipotong tangan dan kaki mereka secara silang, atau diasingkan dari tempat kediamannya. Yang demikian itu kehinaan bagi mereka di dunia, dan di akhirat mereka mendapat azab yang besar.

Berdasarkan surat Al-Maidah ayat 33 tersebut, hukuman yang ditetapkan kepada para pelaku perusakan sangatlah berat, sebab pembuat perusakan secara ekstrim dapat pula merujuk pada orang-orang yang acap kali membuat kerusakan, perampasan, bahkan pembunuhan. Sehingga orang-orang yang membuat kerusakan tersebut mendapatkan ancaman siksaan di akhirat serta hinaan di dunia.

Selain menjelaskan perihal penjelasan makna dari fasad (perilaku merusak) dan hukuman bagi perusak, Al-Qur'an juga menjelaskan apa yang harus kita lakukan untuk menghindari perilaku fasad (merusak), yakni dengan melakukan kebaikan-kebaikan di dunia. Diantaranya dengan melaksanakan ;

a. Pemanfaatan lingkungan sekitar dengan sebaik-baiknya

Salah satu diantaranya seperti yang dijelaskan pada surat Al-Baqarah ayat 22 (dikutip dari Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia):

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ فِرَاشًا وَالسَّمَاءَ بِنَاءً وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجَ بِهِ مِنَ الثَّمَرَاتِ رِزْقًا لَّكُمْ ۗ فَلَا تَجْعَلُوا لِلَّهِ أَنْدَادًا وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ 0

Artinya : (Dialah) yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dialah yang menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia hasilkan dengan (hujan) itu buah-buahan sebagai rezeki untukmu. Karena itu janganlah kamu mengadakan tandingan-tandingan bagi Allah, padahal kamu mengetahui.

Dalam surat Al-Baqarah ayat 22 tersebut diterangkan bahwasanya Allah SWT menciptakan bumi sebagai atap, menurunkan hujan dan menumbuhkan tumbuh-tumbuhan, dimana semuanya diciptakan Allah SWT diuntukkan kepada manusia guna diolah, dimanfaatkan dan direnungkan sebagai salah satu bentuk kekuasaan Allah SWT (Kemenag RI dalam Masitoh, 2015).

b. Senantiasa berperilaku baik

Salah satu diantaranya seperti yang dijelaskan pada surat Al-Baqarah ayat 195 (dikutip dari Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia):

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ 0

*Artinya : Dan infakkanlah (hartamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu jatuhkan (diri sendiri) ke dalam kebinasaan dengan tangan sendiri, dan **berbuat baiklah**. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.*

Menurut kitab Jalalin dalam tafsir.learn-quran.co menafsirkan surat Al-Baqarah ayat 195 pada kata Ahsin yakni berbuat baik dengan mengeluarkan nafkah di jalan Allah SWT, maupun perbuatan baik lainnya yang mana akan menjadikan manusia tersebut mendapatkan pahala dan kasih sayang Allah SWT..

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya didalam Al-Qur'an telah diterangkan bahwasanya bentuk-bentuk perilaku yang merusak (agresif) yakni adanya perusakan pada lingkungan sekitar, harta, benda maupun jiwa manusia. Balasan kepada orang-orang yang melakukan perusakan (perilaku agresif) yakni hinaan didunia maupun akhirat. Oleh sebab itulah manusia diharapkan senantiasa berperilaku baik dengan senantiasa memanfaatkan lingkungan alam sekitar dengan sebaik-baiknya (tidak merusak dan selalu dirawat), senantiasa berbuat baik dengan berbagi/bersedekah dengan orang lain yang membutuhkan dan lain-lain. Sehingga dunia akan terasa tentram, nyaman dan sejahtera untuk ditinggali bersama.

B. *Digital Storytelling*

1. Storytelling

Storytelling diartikan sebagai suatu seni dalam bercerita, yang dimanfaatkan sebagai suatu sarana dalam menanamkan nilai moral anak tanpa harus berbentuk menggurui anak langsung. Dalam proses *storytelling* tersebut, anak akan diajak untuk mengembangkan imajinasinya dan berpikir kreatif khususnya pengembangan aspek-aspek diri lainnya (kognitif, afektif, sosial, dan

konatif) melalui proses bercerita (Asfandiyar, 2007). *Storytelling* memiliki banyak manfaat, diantaranya adanya penanaman nilai dalam diri anak, melatih konsentrasi anak, dan mengajak anak untuk mencintai buku, menaikkan minat baca maupun menulis (Wardiah, 2017). Terdapat 2 jenis penggolongan *storytelling* berdasarkan isinya yakni berbentuk pendidikan (contohnya dongeng anak untuk menumbuhkan rasa hormat kepada guru/orang tua) dan ada pula berbentuk fabel (contohnya dongeng binatang yang membawa makna sindiran terhadap perilaku buruk manusia) dan lain sebagainya (Asfandiyar, 2007).

2. *Digital Storytelling*

Digital Storytelling merupakan penggambaran dari suatu cerita yang ditampilkan kedalam bentuk gambar, suara, teks, dan juga video (Frazel, 2010). Dengan kata lain, *digital storytelling* merupakan bentuk dari pemanfaatan media digital guna menyampaikan suatu cerita. Pada umumnya *Storytelling* berbentuk cerita yang ditulis serta diilustrasikan dalam bentuk kertas maupun sejenisnya, sedangkan *digital storytelling* sudah berkembang dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang diwujudkan dalam bentuk video animasi (berdurasi pendek 3-15 menit) yang juga memuat suara, gambar, maupun teks guna menarik para penikmat cerita dan menyampaikan suatu informasi (Yuliana & Okta, 2021). Di samping itu pula, dengan menggunakan *digital storytelling* penerima informasi/cerita juga dapat menggunakan berbagai penunjang kemenarikkan video, seperti penggunaan dalam bentuk *augmented reality* (AR), *virtual Reality* (VR), serta *game-based learning* dan *gamifikasi* (Kemendikbud, 2020). Kelebihan dari *digital storytelling* lainnya seperti dapat mengakomodasi

berbagai macam gaya belajar, membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan (Asri dkk, 2017). Terdapat 2 bentuk *digital storytelling*, dimana selain berbentuk *softfile* (lunak) seperti yang telah di jelaskan sebelumnya, terdapat puka perangkat yang digunakan sebagai ‘media’ digital secara *hardfile* (keras) seperti komputer, handphone (HP), laptop, dan lain sebagainya (Asmani, 2011). Perangkat keras tersebut digunakan sebagai media penangkap atau penyalur dari perangkat lunak didalamnya.

Sehingga dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa *Digital storytelling* merupakan penggabungan unsur cerita (*storytelling*) dengan media digital, guna mengikuti perkembangan zaman dan memunculkan ketertarikan seseorang dalam belajar dengan memfasilitasi berbagai gaya belajar.

C. Santri TPQ Assalaam Polehan Malang

1. Santri

Santri merupakan seseorang yang mengusahakan dirinya untuk mendalami agama islam dengan sungguh-sungguh (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Kata santri disebut-sebut memiliki asal kata “cantrik”, atau orang yang mengikuti kemanapun guru menetap dan bepergian (Huda dan Yani, 2015). Sedangkan Menurut Nurcholish Madjid dalam Yasmadi (2005), mengemukakan asal muasal kata “santri” yang diasalkan dari bahasa sanskerta yang diartikan sebagai orang yang paham huruf atau orang jawa yang memiliki usaha untuk memahami kitab arab, sedangkan dalam bahasa india diartikan sebagai orang yang paham dan mengetahui arti dari buku suci, agama maupun ilmu pengetahuan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa santri ialah seseorang yang sedang mengikuti guru kemanapun berada maupun menetap pada suatu tempat tertentu, dimana hal ini guna memahami maupun mendalami ilmu agama.

2. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) sering disebut sebagai lembaga non-formal berlatar keislaman yang diadakan dalam suatu kelompok masyarakat (Aliwar, 2016). Dimana secara umum tujuan pembentukan taman pendidikan al Qur'an ini yakni mempersiapkan santri atau anak-anak yang mengikuti program pendidikan non-formal ini untuk menjadi generasi Qur`ani atau generasi yang mencintai, memiliki komitmen dan menjadikan al Qur`an sebagai suatu pedoman hidup sehari-hari. Sedangkan secara khusus, tujuan utama adanya lembaga pendidikan non-formal keislaman ini yakni adanya pendidikan yang mengajarkan santri atau anak-anak yang mengikuti program ini mampu membaca al Qur`an dengan benar sesuai ilmu tajwid (Nandolib, 2017). Tidak hanya itu saja, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) juga memiliki pembelajaran tambahan yang berpusat pada penguatan dan pembentukan moral karakter keislaman santri, selain itu juga bertujuan agar anak mampu memiliki jiwa sosial yang matang dan mandiri (Wahyuni, 2018).

3. Santri TPQ Assalaam Polehan Malang

Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam merupakan murid/siswa yang sedang menempuh pendidikan non formal keagamaan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam. Dimana saat ini santri Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam berjumlah kurang lebih 32 orang,

keseluruhannya rata-rata masih berada pada jenjang taman kanak-kanak hingga sekolah dasar, tetapi tidak memungkiri apabila masih terdapat satu dua santri yang bahkan belum sekolah atau sedang menempuh SMP dan SMK. Walau terpaut usia yang berbeda-beda, semuanya memiliki prinsip yang sama yakni untuk belajar agama di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) berada di kelurahan Polehan, Kota Malang. Dibangun pada pertengahan tahun 2014 dan diresmikan pada awal tahun 2015. Sejak awal pembangunan, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam sudah memiliki prinsip swadaya masyarakat (gratis/tidak memungut biaya), dimana baik dana pembangunan, guru pengajar maupun kegiatan-kegiatan lainnya dibangun dengan bergotong royong antar masyarakat sekitar. Sehingga tidak heran apabila kekeluargaan masyarakat sekitar Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) sangat kental, bahkan santri yang mengaji di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam terkadang masih memiliki ikatan darah persaudaraan satu sama lain.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam dalam pembelajaran mengaji masih menggunakan metode bacaan Iqro', dimana Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam saat ini masih sedang memperjuangkan dan mempersiapkan sertifikasi bagi para pengajar guna meng-*upgrade* metode-metode bacaan Al-Qur'an, salah satunya metode bacaan Ummi. Selain mengaji, di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam selalu rutin untuk mengajarkan terbangun/sholawatan, tahsin bacaan, hafalan surat pendek, hafalan doa sehari-hari, maupun kaligrafi. Hal itu semua merupakan ide-ide yang dicetuskan oleh

para guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar para santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang.

D. Pengaruh *Digital Storytelling* terhadap Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku yang merugikan orang lain dan didapatkan melalui pengalaman belajar serta ditunjukkan dalam bentuk tindakan yang merusak. Bentuk-bentuk tindakan yang menunjukkan perilaku agresif ada menurut Kristianto (2009) diantaranya perilaku agresif secara fisik, berbentuk penyerangan fisik (memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, memarahi dan merampas), perilaku agresif berbentuk (penyerangan pada suatu objek) dan perilaku agresif verbal (mengancam atau menuntut melanggar hak milik orang lain).

Salah satu teknik yang dapat digunakan sebagai alternatif guna menurunkan perilaku agresif pada anak yakni *storytelling* (Sholichah, 2020). Penggunaan *storytelling* tidak dapat diragukan efektivitasnya, seperti halnya didalam penelitian Rakhmi (2018) berjudul “Menurunkan Perilaku Agresif melalui Cerita Imajinatif pada Masa Anak Awal”, dimana dengan menggunakan cerita imajinatif yang berbeda di setiap harinya dapat menghasilkan penurunan agresivitas anak sebanyak 26%. Sedangkan dalam penelitian Sholichah (2020) berjudul “*Storytelling* untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak”, yang dilakukan selama 12 sesi menunjukkan penurunan grafik dari analisis data perilaku agresif verbal, fisik, dan relasional serta kecilnya data *overlap* perilaku agresif verbal, fisik, dan relasional membuktikan jika intervensi *storytelling* mampu menurunkan perilaku agresif subjek (perilaku subjek menjadi lebih positif dan adaptif). Hal ini disebabkan dengan bercerita, anak

lebih mampu memahami pesan yang disampaikan, ditambah lagi akan lebih menarik apabila penyajian cerita dapat dengan memadu padankan kemajuan teknologi menggunakan media *digital*. Media digital tersebut dapat berwujud sebuah cerita dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, ataupun animasi yang menarik (Asri dkk, 2017).

Sehingga dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwa *digital storytelling* memiliki pengaruh terhadap penurunan perilaku agresif, disebabkan tidak hanya menyampaikan cerita tetapi terdapat pula penyajian cerita yang menarik.

E. Kerangka berpikir

Dengan menggunakan media *digital storytelling*, akan mempengaruhi perubahan perilaku agresif yang dimiliki santri TPQ Assalaam. Dimana *digital storytelling* tersebut diharapkan dapat menjadi media guna penurunan agresivitas. Seperti pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1: Pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap perilaku agresif santri

F. Hipotesis Penelitian

Berdasar pada kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian, maka dirumuskan sebuah hipotesis penelitian yakni terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan jenis penelitian Quasi-Eksperimen (eksperimen semu) dengan pendekatan penelitian yakni eksperimen kuantitatif. Eksperimen kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan tindakan tertentu baik kepada individu ataupun kelompok guna melihat pengaruh dari tindakan tersebut (Latipun, 2004). Sedangkan Quasi-Eksperimen (eksperimen semu) itu sendiri merupakan pengembangan desain dari eksperimen sebenarnya atau dikenal sebagai *true eksperimental design* (Sugiyono dalam Syahidah 2012).

Sehingga dapat diketahui bahwasanya penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif dengan melakukan tindakan tertentu guna mendapatkan suatu informasi dari pengaruh tindakan tersebut kepada individu ataupun kelompok, dimana dalam mendapatkan informasi tersebut dilakukan dengan mendapatkan perkiraan informasi (eksperimen semu), yang dapat berguna sebagai informasi awal sebelum diadakannya eksperimen yang sebenarnya (*true eksperimental*).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), dimana variabel bebas (X) pada penelitian ini yakni *digital storytelling*. Sedangkan variabel terikat (Y) dari penelitian ini yakni perilaku agresif. Variabel bebas (X) sering diartikan sebagai variabel yang mempengaruhi/mengikat variabel

terikat (Y), sedangkan kebalikannya variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi/diikat oleh variabel bebas (X) (Hanifah, 2018).

C. Definisi Operasional

1. Perilaku agresif merupakan perilaku yang merugikan orang lain dan ditunjukkan dalam bentuk tindakan yang merusak ataupun permusuhan. Bentuk-bentuk tindakan yang menunjukkan perilaku agresif ada beberapa, yakni;
 - a. Perilaku agresif secara fisik seperti adanya penyerangan fisik seperti memukul, mendorong, berkelahi, mencubit dan menendang.
 - b. Perilaku agresif seperti adanya penyerangan suatu objek kepada hewan maupun benda mati seperti fasilitas tempat mengaji dan merusak barang orang lain.
 - c. Perilaku agresif verbal seperti adanya penyerangan seseorang dengan cara verbal seperti halnya mencaci dan maki, menghina/mengejek, berkata kotor dan mengancam.
2. *Digital storytelling* merupakan penggabungan unsur cerita (*storytelling*) dengan media digital, dalam hal ini seperti penggunaan sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga akan menarik.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini akan dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan subjek penelitian berdasar pada kriteria atau ciri-ciri yang sesuai dengan tujuan penelitian guna menunjang kesuksesan penelitian ini (Latipun dalam Sholichah, 2020). Subjek yang dipilih berjumlah 13 orang dari jumlah keseluruhan 32 orang. Hal ini disesuaikan dengan hasil yang telah

didapatkan setelah adanya pengukuran menggunakan lembar observasi berbentuk *checklist*, guna memilah santri yang memiliki perilaku agresif.

E. Desain Penelitian

Metode dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis *quasi experimental research* (penelitian eksperimental semu) berbentuk *one group pre-post test*. Dimana di dalam eksperimen ini akan menggunakan 1 kelompok penelitian untuk membandingkan ukuran nilai sebelum melakukan perlakuan dan juga setelah melakukan perlakuan, guna melihat pengaruh dari perlakuan itu sendiri. Terlihat seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1: Rancangan Eksperimen

Sebelum	Perlakuan	Setelah
O1	X	O2

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini, yakni:

1. Tahap mempersiapkan
 - a. Meminta izin untuk melakukan penelitian di TPQ Assalaam.
 - b. Mencari fenomena yang ada melalui observasi dan wawancara bersama pihak dari guru TPQ Assalaam Polehan Malang.
 - c. Mencari teori terdahulu yang mendukung fenomena yang ada.

2. Tahap melaksanakan

Membuat rancangan materi pembelajaran harian, yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Terlihat seperti pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3. 2: Materi Pembelajaran Harian

Perilaku	Materi	Tujuan	Alat Bahan	W	Kegiatan
Pre Test	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi <i>Checklist</i> - <i>Briefing</i> acara 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui perilaku awal yang dimiliki para santri. - Memilih sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif). - Menyampaikan adanya kegiatan, agar santri dapat senantiasa hadir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang akan dilakukan.
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun kepada orang tua 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara berperilaku baik kepada orang tua - Santri mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk kepada orang tua - Santri mampu menerapkan perilaku sopan santun kepada orang tua 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD Proyektor - Kabel Olor 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan

	<p>terhadap guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun dalam menyapa orang yang lebih tua (tetangga, guru, dan lain sebagainya) 	<p>berperilaku baik terhadap guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap guru - Santri mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap guru - Santri mampu menyapa dengan sopan orang yang lebih tua 	<p>observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD - Proyektor - Kabel Olor 		<p>mengaji seperti biasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun saat bermain dan bergurau terhadap teman sebaya - Adab sopan santun dalam berucap 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara bermain dan bergurau yang benar terhadap teman sebaya - Santri mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap teman sebaya - Santri mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap teman sebaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD - Proyektor - Kabel Olor 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara berperilaku yang sopan di dalam rumah ibadah khususnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam

		<p>masjid dan musholla</p> <ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu mengetahui dampak dari perilaku buruk di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla - Santri mampu menerapkan perilaku sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla 	<p>Proyektor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kabel Olor 		<p>kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab sopan santun dalam membaca Al-Qur'an 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara berperilaku yang sopan saat membaca Al-Qur'an atau mengaji - Santri mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk saat membaca Al-Qur'an atau mengaji - Santri mampu menerapkan perilaku sopan santun saat membaca Al-Qur'an atau mengaji 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD - Proyektor - Kabel Olor 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> - Adab menjaga kebersihan badan dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Santri mampu memahami cara menjaga 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar <i>checklist</i> observasi 	90'	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan mengaji

	lingkungan sekitar	kebersihan badan dan lingkungan sekitar - Santri mampu mengetahui dampak tidak menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar - Santri mampu menerapkan perilaku baik dalam menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar	- Bolpoin - Microfon - Laptop - LCD - Proyektor - Kabel Olor		seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Menonton video - Melakukan tanya jawab terkait video
Post Test	- Observasi <i>Checklist</i> - <i>Briefing</i> acara	- Mengetahui perilaku yang dimiliki santri setelah dilakukannya penerapan. - Menyampaikan kepada para santri bahwa kegiatan telah usai.	- Lembar <i>checklist</i> observasi - Bolpoin - Microfon	90'	- Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa - Mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) - Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang telah dilakukan (berpamitan).

3. Tahap memperlakukan

a. Pra-perlakuan

- 1) Melakukan koordinasi kegiatan bersama para santri dan guru pengajar agar senantiasa hadir dan mengetahui alur kegiatan penerapan perlakuan.
- 2) Melakukan observasi *checklist* data guna memilah sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif). Dimana telah dihasilkan melalui pra-penelitian terdapat 13 subjek santri yang memiliki perilaku agresif.
- 3) Mempersiapkan video yang akan menjadi bahan perlakuan *digital storytelling* dan bahan-bahan lainnya yang dibutuhkan (d disesuaikan berdasarkan kebutuhan yang tertera pada rancangan kegiatan harian).

b. Perlakuan

Memberikan perlakuan *digital storytelling* terhadap santri yang memiliki perilaku agresif selama delapan pertemuan terhitung dari *pre-test* hingga *post-test*. Dimana perlakuan tersebut akan dilaksanakan selama 8 hari berturut-turut mulai pukul 15.30 WIB hingga 17.00 WIB (d disesuaikan berdasarkan rancangan kegiatan harian dan sistem belajar yang telah ada).

c. Pasca perlakuan

- 1) Melakukan koordinasi terhadap para guru dan santri, bahwasanya kegiatan penelitian telah usai.
- 2) Melakukan evaluasi atas perlakuan yang telah dilakukan terhadap anak yang memiliki perilaku agresif, guna melihat efektivitas atau pengaruh dari penerapan perlakuan tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi sistematis dengan lembar observasi, dimana menurut Fatoni (2011) observasi ialah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan juga melaksanakan pencatatan-pencatatan terhadap perilaku atau keadaan dari subjek penelitian. Dalam pencatatan hasil observasi tersebut, peneliti menggunakan alat pencatat hasil observasi berbentuk *checklist*. Sedangkan keberadaan peneliti dalam melakukan pengamatan yakni menjadi *observer* partisipan. *Observer* partisipan ialah pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti akan terlibat menjadi bagian kehidupan orang-orang yang akan di observasi tersebut (Hasanah, 2016). Sehingga subjek dapat mengetahui keberadaan peneliti tanpa mengetahui hasil penilaian dalam lembar observasi *checklist* guna meminimalisir terjadinya manipulasi perilaku.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data agar memudahkan pengerjaan penelitian dan memudahkan penglihatan dari hasil penelitian tersebut (Suharsimi Arikunto dalam Dewi, 2014). Alat yang digunakan peneliti adalah Lembar Observasi *Checklist*. Aspek yang diamati dalam penelitian ini ialah tingkah laku agresif yang dimunculkan oleh anak selama proses belajar mengajar.

Tabel 3. 3: Kisi-kisi pedoman observasi perilaku agresif anak

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Santri memukul b. Santri mendorong

		c. Santri berkelahi d. Santri mencubit e. Santri menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Santri mencaci dan memaki b. Santri menghina/mengejek c. Santri berkata kotor d. Santri mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Santri merusak barang temannya b. Santri merusak fasilitas lembaga c. Santri menyakiti hewan

I. Teknik Analisis Data

1. Deskriptif kuantitatif.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini yakni deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan perubahan hasil penelitian yang masih berupa analisis deskriptif menjadi data angka yang dapat diukur secara kuantitatif. Data angka kuantitatif ini digunakan dalam pengukuran peningkatan jumlah anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan melalui perhitungan persentase. Adapun rumus yang digunakan menurut Anas Sudijono (dalam Dewi, 2014) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi yang sedang dicari persentasenya)

P = Angka persentase

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data diinterpretasikan pada 5 tingkatan yang ada seperti berikut (Suharsimi Arikunto dalam Dewi, 2014).

Tabel 3. 4: Frekuensi Kemunculan Anak Menampilkan Perilaku Agresif

No	Kriteria	Frekuensi Kemunculan Perilaku (%)
1.	Kriteria sangat baik	<21%
2.	Kriteria baik	21%-40%
3.	Kriteria cukup	41%-60%
4.	Kriteria kurang	61%-80%
5.	Kriteria kurang Sekali	81%-100%

Contoh :

Terdapat 12 kriteria perilaku agresif yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Pada penilaian pre-test subjek melakukan 8 macam perilaku agresif. dan pada penilaian post-test subjek melakukan 3 macam perilaku agresif.

Sehingga dapat dihitung melalui rumus di atas penilaian pre-test $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{8}{12} \times 100\% = 66,6\%$ dan post-test $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{3}{12} \times 100\% = 25\%$.

Maka setelah terjadinya perlakuan, dapat diketahui bahwa subjek tersebut memiliki kriteria penilaian pretest kurang dan setelah diberi perlakuan, penilaian post-test subjek berubah menjadi kriteria yang baik. Perubahan penurunan pada persentase yang dialami subjek inilah yang akan menjadikan penelitian ini dapat dianggap berhasil.

2. Uji Wilcoxon

Teknis analisis lainnya yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji wilcoxon, dimana uji wilcoxon dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat argumentasi dalam uji hipotesis yang dilakukan, bedanya pada analisis deskripsi kuantitatif sebelumnya digunakan untuk melihat perbandingan persentase hasil pre dan post test. Sedangkan dalam uji wilcoxon menguji statistik non-parametrik yang dilakukan, dimana nanti Uji wilcoxon akan menganalisis dua data yang berpasangan untuk dilihat perbedaan data tersebut sebelum dilakukan penerapan dan setelah diadakan penerapan (Zainuddin, 2017). Pengolahan data penelitian menggunakan bantuan komputer program Microsoft excel 2020. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan W_{hitung} (wilcoxon hitung) dan W_{tabel} (wilcoxon tabel) dengan taraf signifikansi 0,05. Dimana memiliki kaidah apabila;

- a. nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_a diterima.
- b. nilai $W_{hitung} > W_{tabel}$ maka H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan/Setting Penelitian

1. Tempat dan sumber data penelitian

Penelitian dilakukan, pada;

Hari/Tanggal : Sabtu, 18 Desember 2021 - Minggu, 26 Desember 2021

Pukul : 15.30 - 17.00 WIB

Durasi : 90 Menit/Pertemuan

Lokasi : Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam dibangun di lahan waqof seluas 88m² pada tahun 2014 dengan mengandalkan anggaran dana dari masyarakat sekitar, dan diresmikan pada tahun 2015 dengan adanya pengangkatan kepala TPQ pada tanggal 18 Mei 2015. Lahan wakaf seluas 88m² tersebut dikelola langsung oleh takmir mushola Assalaam untuk dijadikan tempat peribadatan, tempat pembelajaran Al-Qur'an serta tempat diadakan acara keagamaan lainnya. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam berada di titik koordinat latitude -7.977927 dan longitude 112.650519 Jalan Wiroto VII No. 61 Rt. 07 Rw. 07, Kel. Polehan, Kec. Mangliawan, Kab. Malang, Jawa Timur 65121. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) perbulan November-Desember 2021 telah memiliki 32 santri aktif, yang terdiri dari 15 perempuan dan 17 laki-laki, dengan jenjang usia yang beragam mulai dari 2 hingga 16 tahun. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam mulai 2 Juli 2021 telah berada dibawah naungan badan hukum Yayasan FKPQ sesuai dengan surat keputusan yang dikeluarkan oleh

Yayasan Forum Komunikasi Pendidikan Al-Qur'an (FKPQ) Jawa Timur, dimana sebelumnya masih berada dibawah naungan Ta'mir Musholla Assalaam.

2. Prosedur dalam penelitian ini, yakni:

a. Tahap mempersiapkan

1) Meminta izin untuk melakukan penelitian di TPQ Assalaam.

Permintaan izin tersebut dilakukan langsung secara lisan kepada kepala TPQ. Hal ini dilaksanakan langsung bersamaan permintaan izin untuk melakukan observasi terlebih dahulu guna mencari fenomena sebelum menentukan tema penelitian.

2) Mencari fenomena yang ada melalui observasi dan wawancara bersama pihak dari guru TPQ Assalaam Polehan Malang.

Setelah mendapatkan izin langsung secara lisan oleh kepala TPQ, observasi dan wawancara non sistematis pun dilaksanakan. Observasi dilakukan dengan melihat kegiatan dan kebiasaan santri selama mengaji di TPQ. Sedangkan wawancara non sistematis ini dilakukan guna memastikan hal-hal yang terjadi selama observasi awal kepada guru maupun kepala TPQ. Sekaligus menanyakan kiranya ada perilaku lain yang biasa terjadi maupun keluhan-keluhan lainnya tanpa adanya panduan pertanyaan wawancara (berjalan sesuai alur pembicaraan).

3) Mencari teori terdahulu yang mendukung fenomena yang ada.

Setelah menemukan beberapa fenomena berdasarkan observasi dan wawancara non sistematis, peneliti mencari teori pendukung dari

variabel yang akan digunakan berdasar pada penelitian terdahulu dari buku, jurnal, skripsi, artikel, maupun media cetak lainnya.

b. Tahap melaksanakan

Pembuatan rancangan pemberian materi harian dalam bentuk modul, yang menjadi pedoman dalam melaksanakan penelitian. Dalam pembentukan modul, dibutuhkan beberapa *expert judgement* untuk menilai kelayakan modul sebelum melaksanakan penelitian di lapangan. Hal ini telah dilaksanakan dan disetujui pada tanggal 2 desember 2021 oleh bapak Abdul Hamid Cholili, M. Psi., Psikolog dan bapak Agus Iqbal Hawabi, M. Psi., Psikolog.

c. Tahap perlakuan

1) Pra-perlakuan

a.) Melakukan koordinasi kegiatan bersama para santri dan guru pengajar agar senantiasa hadir dan mengetahui alur kegiatan penerapan perlakuan. Hal ini telah dilakukan pada hari pertama penelitian atau pada tanggal 18 desember 2021.

b.) Melakukan observasi *checklist* data guna memilah sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif). Dimana telah dihasilkan melalui pra-penelitian terdapat 13 subjek santri yang memiliki perilaku agresif. Sehingga pada pemberian penerapan langsung dilaksanakan kepada 13 santri yang memiliki perilaku agresif tersebut.

c) Mempersiapkan video yang akan menjadi bahan perlakuan *digital storytelling*. Dimana semua video yang telah dipilih berasal dari video animasi yang telah disediakan oleh *platform* youtube dan telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan yang tertera pada rancangan kegiatan harian.

2) Perlakuan

Memberikan perlakuan *digital storytelling* terhadap santri yang memiliki perilaku agresif selama delapan pertemuan terhitung dari *pre-test* hingga *post-test*. Dimana perlakuan tersebut akan dilaksanakan mulai dari sabtu hingga 8 hari kedepan berturut-turut (kecuali hari jumat/libur) mulai pukul 15.30 WIB hingga 17.00 WIB (d disesuaikan berdasarkan rancangan pemberian materi harian dan sistem belajar yang telah ada).

3) Pasca memperlakukan

a) Melakukan koordinasi terhadap para guru dan santri, bahwasanya kegiatan penelitian telah usai. Hal ini telah dilakukan pada hari terakhir penelitian atau pada tanggal 26 desember 2021.

b) Melakukan evaluasi atas perlakuan yang telah dilakukan terhadap anak yang memiliki perilaku agresif, guna melihat efektivitas dari penerapan perlakuan tersebut. Hal ini dapat terlihat jelas berdasarkan tabel didalam lembar observasi *checklist*.

3. Hambatan-hambatan

a. Hujan

Hampir seluruh santri menjadikan hujan deras selama musim hujan ini sebagai alasan ketidakhadiran mereka. Walaupun rumah para santri sebenarnya tidak jauh dari tempat mengaji. Selain itu, disebabkan hujan deras peneliti juga kesulitan untuk membawa peralatan elektronik guna menunjang penelitian, seperti LCD Proyektor, laptop, dan lain sebagainya. Sehingga pada saat pelaksanaan, peneliti sebisa mungkin untuk melapisi tebal dan menitipkan peralatan penelitian dirumah guru mengaji terdekat.

b. Peralatan elektronik yang bermasalah

Penggunaan peralatan elektronik memiliki beberapa kendala dalam pengoperasian yang dapat terjadi secara tidak terduga, seperti halnya laptop yang mendadak tidak bisa *turn on* dan *loading*, mikrofon yang tidak dapat mengeluarkan suara, *speaker* yang bersuara kecil, LCD yang mengeluarkan warna kuning (memudarkan tampilan gambar) dan lain sebagainya. Sehingga peneliti memutar akal dengan menggunakan handphone menggantikan laptop, LCD dan speaker selama peralatan masih bermasalah. Hal ini disebabkan handphone lebih fleksibel dan memiliki suara yang lebih keras. Walaupun dalam penggunaannya santri perlu berdesakkan antara satu dan lainnya untuk dapat melihat tampilan layar yang kecil.

c. Perizinan santri

Ketidakhadiran santri tidak hanya disebabkan hujan deras yang menyebabkan santri tidak dapat berangkat ke tempat mengaji. Tetapi juga disebabkan perizinan sakit santri maupun beberapa santri yang sedang bepergian bersama keluarga.

B. Hasil Penelitian

1. Bentuk penerapan *digital storytelling* yang dilakukan pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

- a. Melaksanakan kegiatan seperti biasa (mengaji) sembari mengawasi perilaku santri dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).

Pelaksanaan kegiatan mengaji biasanya hanya dilakukan selama kurang lebih 30 menit, dimana santri melaksanakan mengaji secara bergiliran satu persatu. Disela-sela giliran mengaji, santri biasanya akan mengisi waktu luang dengan bermain maupun menulis dan mewarnai, kegiatan tersebut dilakukan bersama dengan santri yang menunggu giliran mengaji juga. Permainan yang paling sering dilakukan oleh para santri yakni berlari-larian dan bersepeda, dimana perilaku agresif rawan muncul pada saat tersebut, contohnya pada saat santri ingin bergantian bersepeda yang tak jarang akan memicu terjadinya perdebatan disebabkan masing-masing anak yang tidak ingin bergantian, atau seperti saat bermain lari-larian terdapat santri yang jatuh karena didorong teman lainnya maupun saat adanya santri yang tidak menaati peraturan permainan. Dibandingkan dengan santri yang bermain lari-larian dan bersepeda, beberapa santri yang berkegiatan menulis dan mewarnai lebih sedikit memunculkan perilaku agresif. Hal ini disebabkan adanya kegiatan menulis dan mewarnai membuat santri lebih banyak memfokuskan diri pada bukunya masing-masing ataupun berbagi cerita kepada para guru TPQ. Tetapi tidak

memungkiri adanya saat-saat tertentu yang menimbulkan perilaku agresif, seperti dalam memperebutkan pensil warna maupun alat tulis lainnya. Untungnya hal tersebut lebih jarang terjadi, karena adanya penambahan stok/persediaan peralatan tulis santri dari para guru TPQ. Pada saat-saat bermain maupun menulis dan mewarnai inilah yang digunakan peneliti guna mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dengan mengamati satu persatu santri terutama yang memiliki riwayat berperilaku agresif, dan pada saat perilaku agresif dalam diri santri terlihat, peneliti akan segera mengisi lembar observasi *checklist* yang telah disiapkan sebelumnya.

b. Melaksanakan perlakuan *digital storytelling* dengan video animasi.

Setelah melaksanakan kegiatan harian yang biasa dilaksanakan oleh para santri, sembari pula mengobservasi perilaku agresif santri. Kegiatan langsung dilanjutkan dengan melakukan perlakuan *digital storytelling*. Perlakuan ini dilaksanakan selama kurang lebih 20-30 menit dengan sebelumnya mempersiapkan media digital yang akan digunakan, baik dalam bentuk *softfile* (perangkat lunak) maupun *hardfile* (perangkat keras). *Soft file* atau perangkat lunak yang dimaksudkan yakni video animasi yang diambil dari *platform youtube kids*, yang telah disesuaikan dengan materi yang ingin digunakan seperti halnya materi mengenai berkawan baik yang tujuannya mengenalkan kepada anak bagaimana hal yang sebaiknya dilakukan dan sebaiknya jangan dilakukan, maka anak akan di perlihatkan video animasi yang berkaitan dengan hal-hal tersebut. Sedangkan bentuk

hardfile atau perangkat keras yang digunakan yakni laptop, mikrofon, dan LCD Proyektor.

- c. Melakukan *feedback* atas kegiatan yang telah dilakukan, termasuk *review* materi yang telah diberikan pada kegiatan sebelumnya.

Pelaksanaan *feedback* maupun *review* dilakukan dalam bentuk tanya jawab, santri diminta untuk menceritakan kembali video yang baru ditontonnya maupun melaporkan perilaku baik yang telah diterapkan dari video animasi yang telah dilakukan sehari sebelumnya. *Feedback* dilaksanakan setelah melakukan doa atau sebelum santri mengantri mengaji ke guru TPQ masing-masing. Hal ini dilaksanakan satu hari setelah santri menonton video animasi materi dengan mengajak santri untuk berkumpul dan menanyai apakah perilaku yang telah ditonton sehari sebelumnya telah diterapkan santri dalam kehidupan atau tidak. Biasanya dengan begitu, santri akan menceritakan sendiri perilaku tersebut dan divalidasi oleh saudara atau tetangga yang berdekatan rumah dengan santri tersebut. Sedangkan dalam pelaksanaan *review* materi dilakukan pada hari yang sama dengan penayangan video, yang dilakukan kurang lebih 10-30 menit disesuaikan dengan durasi tayangan video animasi tersebut dan dapat dilakukan di tengah-tengah video guna memastikan bahwa santri memperhatikan video dengan seksama dan memahami isi video. *Review* yang dilakukan berupa menanyakan kembali materi yang telah dijelaskan dalam video (biasanya akan ada tambahan bentuk teks dalam video, dimana perlu adanya pengulangan sebab beberapa santri ada yang belum dapat

membaca) dan juga santri diminta untuk menceritakan kembali video yang dilihat menggunakan bahasanya sendiri (adanya pemeragaan ulang) serta pemberian contoh-contoh perilaku yang memiliki persamaan hikmah tetapi dalam pembahasan lain, contohnya seperti saat terdapat video materi yang membahas perilaku yang seharusnya dilakukan didalam rumah ibadah, santri akan diberi contoh yang berbeda dengan video seperti apabila si A sedang bermain dan mengotori mushola dengan jajanan yang dibawanya apa yang sebaiknya kita lakukan sebagai teman si A. Padahal di dalam video tidak ada pernyataan langsung yang harus dilakukan santri, tetapi dari contoh lain tersebut santri dapat mengemukakan pemikiran kritis masing-masing. Pada saat inilah peneliti dapat melihat seberapa jauh pemahaman yang dimiliki oleh para santri dan kemampuan santri dalam menanggapi kejadian-kejadian yang dapat memicu terjadi perilaku agresif yang tidak diinginkan.

2. Bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

Berdasar pada hasil uji analisis data yang telah dilakukan selama 8 hari berturut-turut kepada 13 santri yang memiliki perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan oleh para santri apabila didasarkan pada penilaian indikator yang telah diambil, sebagai berikut.

Tabel 4. 1: Perbandingan jumlah perilaku agresif yang muncul pada santri

Aspek	Indikator	Pre	Post	Perbandingan
Fisik	Memukul	8	4	Turun, 4 orang

	Mendorong	6	1	Turun, 5 orang
	Berkelahi	7	2	Turun, 5 orang
	Mencubit	1	0	Turun, 1 orang
	Menendang	4	2	Turun, 1 orang
Verbal	Mencaci dan Memaki	9	6	Turun, 3 orang
	Menghina/ Mengejek	7	2	Turun, 5 orang
	Berkata kotor	5	3	Turun, 2 orang
	Mengancam	8	0	Turun, 8 orang
Menyerang Objek	Merusak barang teman	0	0	Tetap Nihil
	Merusak fasilitas lembaga	5	6	Naik, 1 orang
	Menyakiti hewan	0	0	Tetap Nihil

Pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada aspek fisik, perilaku agresif santri TPQ Assalaam telah turun 1-5 orang per kriteria indikator, dimana indikator penurunan perilaku agresif terbesar yakni indikator mendorong dan berkelahi. Pada aspek verbal, perilaku agresif santri TPQ Assalaam telah turun drastis pada perilaku verbal mengancam dan terdapat penurunan 2-5 orang per indikator kriteria lainnya. Sedangkan pada aspek menyerang objek, perilaku merusak fasilitas lembaga dalam bentuk lari-larian di dalam musholla dan merusak jurnal harian mengaji, santri mendapatkan *checklist* lebih banyak setelah adanya penilaian post-test, yakni tambahan 1 orang. Tetapi pada indikator kriteria merusak barang teman dan menyakiti hewan tidak ada

perubahan apapun baik sebelum maupun sesudah penerapan, dengan tetap nihil (tidak adanya perilaku agresif).

3. Pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

Pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri terlihat jelas, yang dibuktikannya dengan adanya perubahan penurunan persentase perilaku agresif seperti pada hasil perbandingan seperti berikut.

Tabel 4. 2: Perbandingan pre-post test observasi perilaku agresif setiap santri

Subjek	Pre-test	Pre-test (%)	Post-test	Post-test (%)	Perubahan (%)
RC	3	25%	2	16,6%	Penurunan, 8,4%
JN	5	41,6%	1	8,3%	Penurunan, 33,3%
ZT	6	50%	2	16,6%	Penurunan, 33,4%
BG	3	25%	2	16,6%	Penurunan, 8,4%
NT	5	41,6%	2	16,6%	Penurunan, 25%
BB	3	25%	0	0	Penurunan, 100%
BI	4	33,3%	0	0	Penurunan, 100%
AL	7	58,3%	4	33,3%	Penurunan, 25%
NV	5	41,6%	4	33,3%	Penurunan, 8,3%
DR	3	25%	1	8,3%	Penurunan, 16,7%
ZR	3	25%	1	8,3%	Penurunan, 16,7%
AD	5	41,6%	2	16,6%	Penurunan, 25%
YB	7	58,3%	5	41,6%	Penurunan, 16,7%

Pada tabel diatas, dapat kita ketahui bahwasanya dari 13 orang subjek yang diberi penerapan *digital storytelling* terdapat 2 orang yang mengalami penurunan penuh (100%) tingkah laku agresif, dan sisanya sebanyak 11 orang yang mengalami penurunan perilaku agresif di kisaran 8,3%-33,4%. Apabila diurutkan dari awal dengan total keseluruhan santri yang berada di TPQ Assalaam berjumlah 32 orang lalu diambil 13 orang (memiliki kriteria perilaku agresif) dan dari 13 orang subjek yang telah dipilih tersebut, diberi penerapan *digital storytelling*, keseluruhannya mengalami penurunan perilaku agresif. Berdasarkan kacamata uji hipotesis persentase dari hasil analisis data tersebut, dapat diartikan secara keseluruhan bahwasanya terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

Tabel 4. 3: Perbandingan persentase jumlah total keseluruhan santri TPQ Assalaam berperilaku agresif sebelum dan sesudah penerapan

Sebelum	Sesudah	Perbandingan
40,6%	9,3%	Penurunan 31,3%

Pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat perubahan penurunan persentase jumlah santri yang berperilaku agresif yang dimiliki oleh santri TPQ Assalam sebesar 31,3%, dimana hasil persentase sebelum penerapan perlakuan mendapatkan persentase sebesar 40,6% (13 orang) atau dalam kriteria cukup (lihat pada tabel 3.4) dalam jumlah santri yang memiliki frekuensi perilaku agresif diatas 20%. Sedangkan setelah dilakukan penerapan, santri TPQ Assalam mendapat 9,3 % (3 orang) atau kriteria sangat baik (lihat pada tabel 3.4) dalam

jumlah keseluruhan santri yang masih memiliki frekuensi perilaku agresif diatas 20%.

Untuk lebih meyakinkan hasil uji hipotesis dari analisis perbandingan persentase penurunan perilaku agresif yang telah dilakukan sebelumnya, maka digunakan pula uji wilcoxon. Berdasarkan hasil uji wilcoxon yang dilakukan melalui microsoft excel menunjukkan hasil seperti berikut.

Tabel 4. 4: Perbandingan selisih pretest dan post test Uji Wilcoxon

Subjek	Pre	Post	Selisih	+	-	Rank	Asli	Jadi
RC	3	2	1	2	0	1	1	2
JN	5	1	4	12	0	1	2	2
ZT	6	2	4	12	0	1	3	2
BG	3	2	1	2	0	2	4	5
NT	5	2	3	8,5	0	2	5	5
BB	3	0	3	8,5	0	2	6	5
BI	4	0	4	12	0	3	7	8,5
AL	7	4	3	8,5	0	3	8	8,5
NV	5	4	1	2	0	3	9	8,5
DR	3	1	2	5	0	3	10	8,5
ZR	3	1	2	5	0	4	11	12
AD	5	2	3	8,5	0	4	12	12
YB	7	5	2	5	0	4	13	12

Pada tabel selisih diatas didapatkan pengurangan nilai dari pre-test dan post test, dimana dalam pengolahan hasil selisih tersebut dilakukan pengurutan ranking dari nilai terkecil (mendapatkan nilai 1) ke besar (mendapatkan nilai 4) guna memudahkan untuk mengelompokkan. Apabila pengelompokkan

rangking memiliki hasil nilai positif maka dimasukkan kedalam kolom positif dan sebaliknya pula. Terdapat 2 bentuk ranking yakni rangking asli dan jadi, rangking asli merupakan ranking yang didapatkan melalui urutan jumlah subjek mulai dari angka 1 hingga angka subjek terakhir (13). Sedangkan rangking jadi merupakan nilai angka yang didapatkan melalui penjumlahan dari nilai angka yang sama dan dibagi nilai angka tersebut, contohnya pada nilai angka 1 terdapat 3 kali pengulangan angka yakni di nomor 1,2 dan 3. Maka nomor 1, 2 dan 3 tersebut dijumlah menjadi 6 dan dibagi dengan pengulangan angka 1, yakni didapatkan hasil rangking jadinya bernilai 2.

Tabel 4. 5: Hasil perhitungan total Uji Wilcoxon

Tota I +	Total -	Rata-rata +	Rata-rata -	α	Whitung	Wtabel
91	0	22,75	0	0,05	0	17

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa total positif dari uji wilcoxon yakni 91, berkebalikan dengan total negatif yang hanya mendapatkan nilai total 0 (nol). Hal ini didapatkan dari hasil selisih yang telah dikelompokkan berdasarkan nilai selisih yang didapatkan dari pengurangan nilai pretest dan posttest. Sedangkan nilai rata-rata didapatkan berdasar pada hasil total (+/-) yang dibagi sejumlah ranking yang telah diurutkan yakni ada 4 rangking, maka hasil yang didapatkan yakni 22,75 untuk rata-rata positif dan 0 (nol) untuk rata-rata negatif. Setelah menemukan nilai total dan rata-rata, maka perlu dilakukan perhitungan Whitung (Wilcoxon hitung) yang didapatkan dari nilai terendah dari rata-rata positif (+) yakni 0 (nol), dan menentukan Wtabel (Wilcoxon tabel) yang didapatkan melalui tabel Uji Wilcoxon menggunakan nilai signifikansi alpha (α)

0,05, didapatkan hasil 17. Sehingga dari keseluruhan hasil yang telah dihitung, didapatkan *Whitung* (bernilai 0) lebih kecil dari *Wtabel* (bernilai 17) maka sesuai ketentuan H_a akan diterima dan H_0 di tolak. H_a yakni pernyataan hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

C. Pembahasan

1. Bentuk penerapan *digital storytelling* yang dilakukan pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

Digital storytelling sendiri sering diartikan sebagai penerapan metode cerita dengan dibantu media *digital*, guna mengikuti perkembangan jaman yang ada. Dalam melaksanakan penerapan *digital storytelling* kepada para santri selama 8 hari, dilaksanakan dengan berpedoman pada modul yang telah disesuaikan juga berdasar pada kegiatan keseharian santri. Sehingga terbentuklah beberapa kegiatan yang dilakukan, bentuk-bentuk penerapan tersebut diantaranya mengaji (berkegiatan seperti biasa) sembari melaksanakan observasi *checklist* untuk melihat frekuensi perilaku agresif setiap santri, menonton video animasi dan melaksanakan *feedback & review*. Dalam menunjang keberhasilan kegiatan tersebut, tidak lain dibutuhkan pula penggunaan media digital, yang mana dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk yang berbeda yakni secara *softfile* (perangkat lunak) dan *hardfile* (perangkat keras). Secara lunak, perangkat yang digunakan dalam penerapan ini berupa video animasi yang mengandung suara, teks, gambar menarik dan yang

cocok sesuai materi yang akan diberikan kepada para santri. Video animasi tersebut diambil secara keseluruhan berdasar dari *platform* youtube anak. Hal ini telah disesuaikan berdasar pada Frazel (2010) yang mengatakan *Digital Storytelling* merupakan proses penggambaran sesuatu informasi yang ingin disampaikan menggunakan bentuk gabungan dari gambar, suara, teks, dan video dalam penyampaiannya. Umumnya video dalam penerapan *digital storytelling* memiliki durasi pendek kisaran 3-15 menit (Yuliana & Okta, 2021). Sedangkan secara keras, perangkat yang digunakan dalam menunjang penerapan *digital storytelling* berupa laptop, mikrofon, dan LCD. Hal ini telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dan berdasar pada pernyataan Jamal (2011) bahwasanya tidak hanya perangkat lunak yang digunakan sebagai suatu media digital, terdapat pula perangkat keras seperti halnya komputer, handphone (HP), laptop, dan lain sebagainya.

Dalam penerapannya, *digital storytelling* sangat membantu menurunkan perilaku agresif anak, sebab anak akan diberi sebuah tontonan yang menarik sebagai percontohan perilaku serta nantinya anak juga akan diajak untuk meniru perilaku baik yang menjadi percontohan tersebut. Sehingga anak tidak hanya sekedar mendapatkan ilmu berupa materi yang dikemas secara menarik, tetapi anak juga diajak menerapkannya di dalam kesehariannya secara langsung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mualifah (2013) dimana dengan membawakan suatu cerita anak yang tidak difokuskan hanya pada nasehat tetapi juga diberikan dengan metode yang unik dan menarik akan menambah ketertarikan anak

terhadap apa yang diberikan, dimana pada penelitian ini metode unik tersebut yakni cerita berbentuk sebuah tontonan video animasi yang menarik.

2. Bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

Bentuk-bentuk perilaku agresif terlihat secara jelas pada indikator-indikator dalam lembar observasi *checklist*, dimana indikator tersebut diantaranya fisik (memukul, mendorong, berkelahi, mencubit dan menendang), verbal (mencaci dan maki, menghina/mengejek, berkata kotor dan mengancam) dan penyerangan objek (hewan dan benda mati). Dimana pemilihan indikator tersebut, didasarkan pada kumpulan beberapa hasil diskusi para peneliti terdahulu salah satunya milik Kristianto (2009) dimana dalam penelitiannya kepada anak-anak perkampungan sosial mengkategorikan indikator perilaku agresif kedalam beberapa bentuk yakni adanya penyerangan fisik (memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, memarahi dan merampas), menyerang suatu objek (hewan atau benda mati), menyerang verbal (mengancam atau menuntut), dan melanggar hak milik orang lain. Hal ini kurang lebih hampir sama, tetapi sedikit berbeda dengan penelitian ini yakni pada penyerangan fisik tidak dicantumkan meludahi, menggigit, merampas, memarahi sebab meludahi dan menggigit menurut peneliti masuk kedalam kategori berkelahi, sedangkan merampas masuk kedalam kategori menyerang objek dan memarahi masuk kedalam kategori verbal (lisan). Selain itu perbedaan lainnya yakni pada kategori melanggar hak milik orang yang dimasukkan ke dalam menyerang objek sebab penyerangan bisa berupa perampasan, perusakan

dan menyakiti terutama kepada objek mati (barang) maupun objek hidup seperti hewan. Sedangkan pada kategori indikator agresif verbal kurang lebih hampir sama dan hanya menambahkan beberapa kemungkinan lainnya bentuk dari agresif verbal lainnya, baik berdasar pada penelitian lain maupun kejadian yang sempat terjadi saat peneliti melaksanakan observasi pra-penelitian.

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan kepada santri TPQ Assalaam Polehan Malang, didapatkan pada aspek fisik, perilaku agresif santri TPQ Assalaam telah turun 1-5 orang per kriteria indikator. Pada aspek verbal, perilaku agresif santri TPQ Assalaam telah turun drastis pada perilaku verbal mengancam dan terdapat penurunan 2-5 orang per indikator kriteria lainnya. Sedangkan pada aspek menyerang objek, perilaku merusak fasilitas lembaga dalam bentuk lari-larian di dalam musholla dan merusak jurnal harian mengaji, santri mendapatkan *checklist* lebih banyak setelah adanya penilaian post-test, yakni tambahan 1 orang. Tetapi pada indikator kriteria merusak barang teman dan menyakiti hewan tidak ada perubahan apapun baik sebelum maupun sesudah penerapan, dengan tetap nihil (tidak adanya perilaku agresif). Sehingga secara keseluruhan hampir di semua indikator khususnya fisik dan verbal mengalami penurunan hingga kurang lebih 5 orang per indikator kriteria.

Kemungkinan-kemungkinan yang dapat mempengaruhi hasil tersebut yakni adanya kekuatan lingkungan yang paham dan saling mengingatkan akan pentingnya kalimat *thayyibah* dalam menerapkan perilaku keseharian, contohnya secara aspek verbal dalam penerapannya setiap kali subjek berkata kasar, teman-teman subjek akan langsung mengingatkan dengan berkata

“astaghfirullahal ‘adzim”, sehingga subjek akan refleksi menghentikan perkataan kasar dan diubah menjadi kalimat istighfar. Hal ini sejalan dengan anjuran berbuat baik seperti didalam surat Al-Baqarah ayat 195 (lihat pada bab II), dimana salah satu bentuk perbuatan baik yakni saling mengingatkan manusia lain ke dalam jalan yang benar. Selain hal itu kemungkinan penurunan perilaku agresif pada aspek fisik yakni adanya lingkungan yang mengingatkan tersebut juga adanya kesadaran diri pada subjek atas segala tingkah laku yang dilakukannya, sebab di dalam pemberian perlakuan selalu menekankan kemungkinan-kemungkinan hal yang terjadi yang menimbulkan perilaku agresif sehingga santri selain diberi contoh cara menghindari perilaku agresif, juga diajarkan mengenai hal yang harus dilakukan akibat dari perilaku agresif yang terlanjur telah dilakukan contohnya pada saat santri bertengkar dan saling memukul, maka setelah melakukan hal tersebut santri akan berjabat tangan dan saling meminta maaf. Selain hal yang mempengaruhi hasil penurunan perilaku agresif pada penelitian, terdapat pula adanya hambatan-hambatan di lapangan yang menyebabkan kenaikan pada indikator kriteria perilaku agresif, contohnya seperti kenaikan pada aspek menyerang objek dalam bentuk lari-larian di dalam musholla dan merusak jurnal harian mengaji, ini disebabkan adanya hujan sehingga membuat jurnal harian santri rusak terkena air dan menyulitkan santri untuk bermain di luar mushola. Hambatan-hambatan pada penelitian ini masih terbilang cukup wajar mengingat segala kemungkinan yang dapat terjadi terutama di musim pancaroba atau musim yang tidak dapat diprediksi hujan tidaknya. Walaupun begitu, yang terpenting yakni adanya pengulangan perilaku

baik yang selalu dilakukan oleh lingkungan dan pemahaman agama yang menyertai, akan membuat santri yang keseluruhannya merupakan anak-anak mampu memahami baik buruknya suatu perilaku, sebab anak-anak dilahirkan dalam keadaan putih bersih dengan diajarkan suatu pemahaman yang baik maka anak akan mudah diarahkan ke dalam jalan yang benar (Kemenag, 2017). Selain itu perilaku muncul karena adanya pengamatan perilaku sosial yang didapatkan dari pengalaman hasil belajar baik dilihat maupun didengar langsung (Setiawan, 2010).

3. Pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang

Berdasarkan hasil pelaksanaan penerapan yang dilakukan kepada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang, telah terpilih 13 subjek yang memiliki perilaku agresif. Hal ini didapatkan setelah diadakannya pra-penelitian menggunakan lembar observasi *checklist* kepada keseluruhan santri yang berjumlah 32 orang. Setelah mengetahui jumlah santri yang memiliki perilaku agresif, maka dilakukan penerapan *digital storytelling* dan mendapatkan hasil perubahan penurunan persentase sebesar 31,3% , dimana pada awalnya ada sejumlah 13 orang atau 40,6% dari jumlah keseluruhan santri yang memiliki frekuensi berperilaku agresif diatas 20%, berubah menjadi 3 orang atau 9,3%. Penurunan persentase inilah yang menjadi petunjuk keberhasilan dari beberapa penerapan terdahulu, seperti halnya pada penelitian Rakhmi (2018) berjudul “Menurunkan Perilaku Agresif melalui Cerita Imajinatif pada Masa Anak Awal”, yang mana dalam penelitiannya

menunjukkan adanya efektivitas penurunan agresivitas anak sebanyak 26% dalam kurun waktu enam hari berturut-turut dengan menggunakan cerita yang berbeda di setiap harinya. Sedangkan dalam penelitian Sholichah (2020) berjudul “*Storytelling* untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak”, yang dilakukan selama 12 sesi menunjukkan penurunan perilaku agresif anak yang terlihat dari data overlap perilaku agresif anak. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan tujuan penerapan cerita atau *story telling* guna menurunkan perilaku agresif anak, bedanya yakni dalam penggunaan media penyampaian dan juga lamanya waktu pemberian penerapan, dimana dalam penelitian ini menggunakan media digital dalam bentuk video animasi yang diterapkan selama 8 hari berturut-turut. Sedangkan untuk penelitian lainnya memiliki waktu 6 hari berturut-turut dan ada pula yang memiliki waktu 12 sesi, dimana keduanya sama-sama menggunakan media konvensional yakni bercerita langsung kepada subjek masing-masing.

Untuk lebih menguatkan argumentasi mengenai adanya pengaruh dalam penelitian ini, maka digunakan pula Uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon sendiri merupakan uji yang bersifat non parametris, digunakan apabila variabel tidak memiliki data berdistribusi normal, dalam hal ini disebabkan jumlah persebaran data yang kurang dari 30 (yakni 13 subjek yang memiliki perilaku agresif) dan dalam penggunaan *digital storytelling* berupa penerapan tertentu sehingga tidak memiliki nilai data. Berdasarkan pada penggunaan Uji Wilcoxon didapatkan hasil W_{hitung} (bernilai 0) lebih kecil dari W_{tabel} (bernilai 17), berdasarkan ketentuan Wilcoxon H_0 dapat diterima apabila W_{hitung} lebih besar dari W_{tabel} , sedangkan pada hasil yang telah dihitung W_{hitung} memiliki nilai yang lebih

kecil dibandingkan W_{tabel} . Oleh sebab itulah diketahui H_a (ada pengaruh) diterima dan H_o (tidak adanya pengaruh) di tolak. H_a yakni pernyataan hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Bentuk penerapan *digital storytelling* yang dilakukan pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang diantaranya dengan cara diantaranya; a) mengaji (berkegiatan seperti biasa) sembari melaksanakan observasi *checklist* untuk melihat frekuensi perilaku agresif setiap santri; b) penerapan video animasi; dan c) melaksanakan *feedback & review*. Dalam penerapannya, terdapat media digital yang digunakan guna menunjang keberhasilan tersebut diantaranya berupa *soft file* (perangkat lunak) seperti penggunaan *platform* youtube untuk mendapatkan video animasi yang menarik, dan juga berbentuk *hardfile* (perangkat keras) seperti penggunaan laptop, mikrofon, serta LCD guna menunjang kegiatan.
2. Bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang yakni;
 - a. Secara fisik terdapat perilaku memukul, mendorong, berkelahi, mencubit dan menendang. Tetapi terdapat penurunan perilaku agresif setelah dilakukan penerapan *digital storytelling*, dimana penurunan terbanyak yakni pada indikator mendorong dan berkelahi.
 - b. Secara verbal terdapat perilaku mencaci dan memaki, menghina/mengejek, berkata kotor dan mengancam. Tetapi terdapat penurunan perilaku agresif

setelah dilakukan penerapan *digital storytelling*, dimana penurunan terbanyak yakni pada indikator menghina/mengejek dan mengancam

- c. Secara penyerangan objek terdapat perilaku merusak fasilitas (benda mati).

Tetapi terdapat penurunan perilaku agresif setelah dilakukan penerapan *digital storytelling*, dimana penurunan terbanyak yakni pada indikator merusak barang teman dan menyakiti hewan, yang masih tetap tidak ada perilaku yang agresif yang muncul baik sebelum dan setelahnya. Sedangkan pada indikator merusak fasilitas lembaga telah terjadi peningkatan perilaku yang dapat disebabkan oleh beberapa hambatan salah satunya yakni hujan (menyebabkan santri tidak dapat bermain di luar mushola dan merusakkan jurnal harian).

3. Terdapat pengaruh penerapan *digital storytelling* terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang. Hal ini dibuktikan dengan adanya;

- a. Hasil penelitian yang memperlihatkan penurunan persentase sebesar 31,3%, dimana pada awalnya ada sejumlah 13 orang atau 40,6% dari jumlah keseluruhan santri yang memiliki frekuensi berperilaku agresif diatas 20%, berubah menjadi 3 orang atau 9,3%.
- b. Dibuktikan pula dengan adanya uji wilcoxon yang menunjukkan didapatkan hasil Whitung (bernilai 0) lebih kecil dari Wtabel (bernilai 17), sehingga H_a (ada pengaruh) diterima dan H_o (tidak adanya pengaruh) di tolak. H_a yakni pernyataan hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan

digital storytelling terhadap penurunan perilaku agresif santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalaam Polehan Malang.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan, maka ada beberapa rekomendasi pada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi subjek peneliti

Mengaji bukanlah suatu kewajiban tetapi merupakan kebutuhan setiap umat muslim. Sehingga tidaklah ada keterpaksaan dalam menjalankannya, hanya membutuhkan kesadaran diri masing-masing. Tanpa adanya mengaji dan pembelajarannya, setiap muslim akan kesulitan dalam membaca maupun memaknai setiap arti dalam Al-Qur'an. Apabila seseorang telah kehilangan arti Al-Qur'an dalam hidupnya, maka hidupnya tidak memiliki arah yang jelas sebab Al-Qur'anlah yang menjadi pedoman hidup manusia, yang mengajarkan baik buruknya kehidupan dan mengajarkan arti kehidupan itu sendiri. Oleh karena itulah, alangkah baiknya apabila;

- a. Setiap santri di TPQ Assalaam diharapkan dapat memiliki semangat untuk berangkat mengaji yang lebih baik lagi, terutama santri yang berdekatan rumah dengan tempat mengaji.
- b. Apabila hujan, mungkin bisa menggunakan payung ataupun jas hujan dan apabila tidak memilikinya mungkin alangkah baiknya berangkat bersama dengan teman-teman yang lain.
- c. Senantiasa istiqomah dalam berbuat baik kepada orang lain, dan saling mengingatkan satu sama lain apabila berbuat salah/khilaf.

2. Bagi orang tua dan guru mengaji

- a. Adanya kolaborasi orang tua maupun guru mengaji dalam membiasakan perilaku baik pada anak. Sebab perilaku agresif muncul disebabkan oleh suatu kebiasaan entah di dalam lingkungan keluarga, sepermainan maupun tempat belajar dan akan menurun maupun menghilang dipengaruhi pula oleh kebiasaan-kebiasaan tersebut.
- b. Diadakannya sosialisasi bersama untuk guru mengaji dan orang tua guna pembangunan lingkungan keluarga, sepermainan dan tempat belajar yang lebih baik lagi. Sehingga alangkah lebih baiknya apabila orang tua dan guru mengaji menyadari pentingnya saling peka, memahami dan membantu untuk pembiasaan tersebut.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Alangkah lebih baiknya apabila dalam penelitian selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan tidak bulan-bulan akhir tahun guna mengurangi kemungkinan terjadi suatu hambatan, mengingat segala kemungkinan yang dapat terjadi terutama di musim pancaroba atau musim yang tidak dapat diprediksi hujan tidaknya, beberapa hal dapat terjadi mendadak seperti sakit, ketidakhadiran subjek, maupun alat bahan yang rusak terkena air.
- b. Peneliti memahami kurang banyaknya teori yang digunakan berasal dari buku, sehingga alangkah baiknya apabila peneliti selanjutnya memperbanyak bahan baca yang berasal dari buku. Sebab luasnya pengetahuan dan pembahasan dalam penelitian sangat dipengaruhi bahan bacaan yang digunakan.

- c. Peneliti menyadari desain penelitian yang dilakukan peneliti sangat sederhana, sehingga peneliti sulit untuk mengontrol faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian (tidak adanya kelompok pembanding/kontrol, tidak adanya kontrol penelitian di lingkungan keluarga dan lain sebagainya). Alangkah lebih baiknya apabila peneliti selanjutnya menggunakan desain yang lebih kompleks untuk meminimalisir adanya faktor lain yang dapat mempengaruhi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliwar. (2016). *Penguatan Model Pembelajaran Baca Tulis Qur'an dan Manajemen Pengelolaan Organisasi (TPA)*. Jurnal Al-Ta'dib, 9(1). Diakses dari <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/500>
- Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. *Terjemahan dan Tafsir Quran surah As-Syu'ara ayat 151-152 dalam Bahasa Indonesia*. Diakses pada 22 Okt. 2021 <https://quranweb.id/26/151-152/>
- Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. *Terjemahan dan Tafsir Quran surah As-Syu'ara ayat 183 dalam Bahasa Indonesia*. Diakses pada 22 Okt. 2021 <https://quranweb.id/26/183/>
- Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. *Terjemahan dan Tafsir Quran surah Al-Maidah ayat 33 dalam Bahasa Indonesia*. Diakses pada 22 Okt. 2021 <https://quranweb.id/5/33/>
- Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. *Terjemahan dan Tafsir Quran surah Al-Baqarah ayat 22 dalam Bahasa Indonesia*. Diakses pada 22 Okt. 2021 <https://quranweb.id/2/22/>
- Aplikasi Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. *Terjemahan dan Tafsir Quran surah Al-Baqarah ayat 195 dalam Bahasa Indonesia*. Diakses pada 22 Okt. 2021 <https://quranweb.id/2/195/>
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2017). *Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika*. Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial, 8(2). Diakses dari <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/90>
- Dewi, Erlina Tri Ratna. (2014). *Upaya mengatasi munculnya tingkah laku agresif anak*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada https://eprints.uny.ac.id/13445/1/Erlina%20Tri%20Ratna%20Dewi_09111241032.pdf
- Fatoni, Abdurrahmat. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Hanifah, Nor. (2018). *Penelitian Eksperimen Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa*. Skripsi, UIN Malang. Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/13563/1/14410177.pdf>
- Hasanah, Hasyim. (2016). *Teknik Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu Ilmu Sosial)*. Jurnal At-Taqaddum Universitas Islam Negeri Semarang, 8(1). Diakses dari <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/1163>
- Huda, M. N., & Yani, M. T. (2015). *Pelanggaran Santri Terhadap Peraturan Tata Tertib Pondok Pesantren Tarbiyatut Tholabah Kranji Lamongan*. Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 2(3). Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/30/article/view/11857>

- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kemendikbud. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital | Blog Rumah Belajar*. Diakses pada 5 Okt. 2021
<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>
- Kristianto, A. (2009). *Perilaku Agresif Anak Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Pranata (PSP YSS)*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Diakses dari
https://repository.usd.ac.id/2346/2/019114060_Full.pdf
- Latipun. 2004. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Masitoh, Siti. (2015). *Konsep Etika Lingkungan dalam Al-Qur'an (Study Tafsir Tematik)*. Skripsi, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Diakses dari
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alfath/article/view/3337>
- Mualifah, M. (2013). *Storytelling sebagai Metode Parenting untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini*. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 10(1). Diakses dari <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/psiko/article/view/6364>
- Mufarochah, S. (2020). *Pentingnya Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini Dimasa Pandemi*. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan*, 1(1). Diakses dari
<https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/at-thufuly/article/view/182>

- Nandolib, Ahmad. (2017). *Minat Baca Al-Qur'an Santri TPQ Sirojul Islam Desa Olu'a'o Kecamatan Tongauna Utara Kabupaten Konawe*. Skripsi, IAIN Kendari. Diakses dari <https://ptki.onesearch.id/Record/IOS7423.1080/TOC>
- Rakhmi, Defani Ismiriam. (2018). *Menurunkan Perilaku Agresif melalui Cerita Imajinatif pada Masa Anak Awal*. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses dari https://repository.usd.ac.id/2346/2/019114060_Full.pdf
- Salamah, Dewi. (2019). *Pentingnya Pendidikan Moral "Zaman Now" - Radar Kudus*. Diakses pada 15 Okt. 2021 <https://radarkudus.jawapos.com/read/2019/04/11/131109/pentingnya-pendidikan-moral-zaman-now>
- Setiawan, Atang. (2010). *Penanganan Perilaku Agresif pada Anak*. Jurnal Jassi, 9(1). Diakses pada 4 Okt. 2021 <http://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/viewFile/3912/2793>
- Solichah, N. (2020). *Storytelling Untuk Mengatasi Perilaku Agresif Anak*. Al Qalb: Jurnal Psikologi Islam, 11(2). Diakses dari <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alqalb/article/view/1580>
- Susantyo, B. (2011). *Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual*. Jurnal Sosio Informa, 16(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.48>
- Syahidah, Nina Qisthina. (2012). *Efektivitas Metode Targ B Tarh B terhadap Peningkatan Disiplin Salat (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI terhadap Siswa Kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2011/2012)*. Skripsi, Universitas Pendidikan

- Indonesia <https://123dok.com/document/zkw6171z-efektivitas-terhadap-peningkatan-disiplin-eksperimen-pelajaran-laboratorium-percontohan.html>
- Tola, Y. P. (2018). *Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Lihat Dari Pola Asuh Orang Tua*. Jurnal Buah Hati, 5(1). Diakses dari <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/562>
- Wahyuni, I. W. (2018). *Penerapan Nilai-Nilai Moral Pada Santri TPQ Al-Khumaier Pekanbaru*. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). Diakses dari [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2256](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2256)
- Wardiah, D. (2017). *Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca Dan Kecerdasan Emosional Siswa*. *Jurnal Wahana Didaktika*, 15(2). Diakses dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236>
- Yasmadi. (2002). *Modernisasi Pesantren: Kritik Nurkholis Madjid Terhadap Pendidikan Islam Tradisional*. Jakarta: Ciputat Press.
- Yuliana, Dyan., & Okta Ayu Wulandari Putri. (2021). *The Effect Of The Use Of Digital Storytelling On Basic Learning Results Of Graphic Design Basic*. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2). Diakses dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/9347/6068>
- Zainuddin, Suprianto. (2017). *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Penyakit Menular Seksual Di SMPN 5 Bangkala Kabupaten Jeneponto*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Diakses dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/3443/>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Penilaian Modul Oleh Expert Judgement

SURAT PENGANTAR MENJADI EXPERT JUDGEMENT

Lampiran : 1 bendel
Perihal : Permohonan melakukan expert judgement
Modul Eksperimen Penerapan Digital Storytelling Terhadap Perilaku Agresif
Kepada
Yth. Bapak Agus Iqbal Hawabi, M. Psi., Psikolog
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Disampaikan dengan hormat bahwa saya :

Nama : Umi Salsabillah

NIM : 18410136

Mahasiswa Sarjana Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sedang melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak untuk melakukan *expert judgement* berkenaan dengan modul yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Demikian surat permohonan ini saya buat dengan segala pengharapan. Atas perhatian dan kesediaannya saya sampaikan terima kasih.

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Malang, 30 November 2021

Hormat saya,



(Umi Salsabillah)

LEMBAR KESEDIAAN PENILAIAN

Yang menyatakan :

Nama : Agus Iqbal Hanabi
Pekerjaan : Dosen.
Pendidikan : Psikologi Industri Organisasi
Instansi : UIN Malang
No. HP : 085 045 011 223

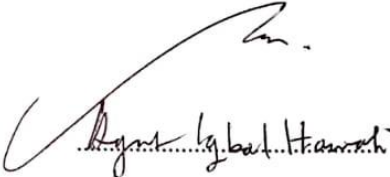
Bersedia untuk menjadi penilai terhadap modul eksperimen "Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang" dan menyatakan bahwa kualitas modul terlampir *Sesuai / Tidak Sesuai untuk dipergunakan dalam penelitian skripsi yang akan dilakukan oleh:

Nama : Umi Salsabillah
NIM : 18410136
Status : Mahasiswa Sarjana Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 2. Desember 2021

Yang Menyatakan,



*Lingkari salah satu pilihan

LEMBAR PENILAIAN

No.	Aspek	Baik	Cukup	Buruk
1	Bahasa	✓		
2	Alur	✓		
3	Ketepatan penerapan	✓		
4	Durasi per kegiatan	✓		
5	Lembar pertanyaan	✓		
6	Koherensi antar sesi	✓		
7	Penggunaan cerita	✓		
8	Total waktu penerapan	✓		
9	Alat dan bahan penerapan	✓		
10	Kejelasan instruksi	✓		

Catatan tambahan :

- Setelah pertemuan ke 2 / ke 3 mungkin bisa di lebih evaluasi untuk melihat efektivitas pelaksanaan. Serta mempersiapkan yg lebih baik.

Malang, 2 Desember 2021

Yang Menyatakan,

Agus Lyub Hwiti

SURAT PENGANTAR MENJADI EXPERT JUDGEMENT

Lampiran : 1 bendel
Perihal : Permohonan melakukan expert judgement
Modul Eksperimen Penerapan Digital Storytelling Terhadap Perilaku Agresif
Kepada
Yth. Bapak Abdul Hamid Cholili, M. Psi., Psikolog
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Disampaikan dengan hormat bahwa saya :

Nama : Umi Salsabillah

NIM : 18410136

Mahasiswa Sarjana Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sedang melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang".

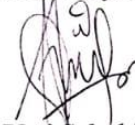
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak untuk melakukan *expert judgement* berkenaan dengan modul yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Demikian surat permohonan ini saya buat dengan segala pengharapan. Atas perhatian dan kesediaannya saya sampaikan terima kasih.

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Malang, 30 November 2021

Hormat saya,



(Umi Salsabillah)

LEMBAR KESEDIAAN PENILAIAN

Yang menyatakan :

Nama : ABD Hamid cholili
Pekerjaan : Dosen Patologi Industri dan Organisasi
Pendidikan : -
Instansi : UIN Malang
No. HP : 081230081895

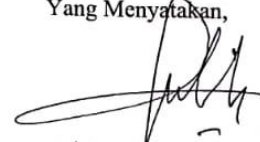
Bersedia untuk menjadi penilai terhadap modul eksperimen "Pengaruh Penerapan *Digital Storytelling* terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam Polehan Malang" dan menyatakan bahwa kualitas modul terlampir Sesuai / Cukup Sesuai / Kurang Sesuai untuk dipergunakan dalam penelitian skripsi yang akan dilakukan oleh :

Nama : Umi Salsabillah
NIM : 18410136
Status : Mahasiswa Sarjana Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang,² Desember 2021

Yang Menyatakan,



Abd Hamid cholili

*Lingkari salah satu pilihan

LEMBAR PENILAIAN

No.	Aspek	Baik	Cukup	Buruk
1	Bahasa	✓		
2	Alur		✓	
3	Ketepatan penerapan		✓	
4	Durasi per kegiatan	✓		
5	Lembar pertanyaan		✓	
6	Koherensi antar sesi	✓		
7	Penggunaan cerita	✓		
8	Total waktu penerapan	✓		
9	Alat dan bahan penerapan	✓		
10	Kejelasan instruksi	✓		

Catatan tambahan :

Dalam Modul pelatihan harus ada 3 aspek.

1- Dokumen Desain → Belum ada!

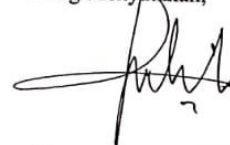
- Gambar Umum Pelatihan Tujuan, Isi, trainer
suggera, lokasi, waktu, manfaat pelatihan

2- Rencana Pembelajaran → Kurang indikator keberhasilan materi

3- Tujuan Rencana Pembelajaran → Kurang pemberian feedback.

Malang, Desember 2021

Yang Menyatakan,





Gambaran umum :

Menurut Kauffman dalam Setiawan (2010), agresif ialah perilaku yang ditujukan untuk tindakan merusak/merugikan/melukai orang lain. Salah satu teknik lain yang dapat digunakan sebagai alternatif guna menurunkan perilaku agresif pada anak yakni *storytelling* (Sholichah, 2020). Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, penggunaan *storytelling* tidak hanya menggunakan ilustrasi pada secarik kertas, tetapi juga dapat menggunakan aplikasi komputer (digital) atau biasa disebut *digital storytelling* (Asri dkk, 2017). Media digital yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran diantaranya multimedia interaktif, *digital video* dan *animation*, *podcast*, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), serta *game-based learning* dan *gamifikasi* (Kemendikbud, 2020). Sedangkan untuk lebih sederhananya *Digital Storytelling* dapat hanya berwujud sebuah cerita dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, ataupun animasi yang menarik.

Tujuan :

1. Peserta diharapkan mampu mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek fisik (memukul, mendorong, berkelahi, mencubit dan menendang) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.
2. Peserta diharapkan mampu mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek verbal (mencaci dan maki, menghina/mengejek, berkata kotor dan mengancam) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.
3. Peserta diharapkan mampu mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek menyerang objek (merusak barang teman, merusak fasilitas lembaga dan menyakiti hewan) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.

Isi kegiatan :

1. Mengaji (kegiatan seperti biasa) sembari mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya)
2. Melaksanakan perlakuan dengan menonton video sekaligus melakukan tanya jawab terkait video.

- Melakukan *feedback* atas kegiatan yang telah dilakukan, termasuk *review* materi yang telah diberikan pada kegiatan sebelumnya.

Indikator keberhasilan :

- Peserta dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek fisik (memukul, mendorong, berkelahi, mencubit dan menendang) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.
- Peserta dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek verbal (mencaci dan maki, menghina/mengejek, berkata kotor dan mengancam) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.
- Peserta dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku agresif, terutama dalam aspek menyerang objek (merusak barang teman, merusak fasilitas lembaga dan menyakiti hewan) dengan menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.

Trainer :

Trainer pada penelitian ini yakni peneliti atau pemberi pelatihan dengan dibantu guru mengaji guna mengumpulkan dan mengkondisikan peserta. Kualifikasi peneliti atau pemberi pelatihan tersebut diantaranya;

- Trainer merupakan psikolog dan atau ilmuwan psikologi, guru, maupun seseorang yang memiliki kompetensi di bidang modifikasi perilaku.
- Trainer mampu berkomunikasi dengan baik, guna penggalian data.
- Trainer mampu bersabar dan teliti dalam mengamati setiap perilaku peserta.
- Trainer mampu menggunakan alat bantu teknologi seperti komputer, laptop, mikrofon dan lain sebagainya.

Anggaran :

No.	Kebutuhan	Anggaran dana
1.	Lembar checklist	Rp.0.00,-
2.	Bolpoin	Rp.0.00,-
3.	Microfon	Rp.0.00,-
4.	Laptop	Rp.0.00,-
5.	LCD Proyektor	Rp.0.00,-

6.	Kabel Olor	Rp.0.00,-
Total keseluruhan		Rp.0.00,-

Lokasi :

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalaam yang berada di Jalan Wiroto VII no. 61 Kel. Polehan, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65121

Waktu :

15.30 – 17.00 WIB (90 Menit) / Pertemuan

Manfaat :

1. Memberikan gambaran teknik alternatif yang dapat digunakan oleh guru guna menurunkan perilaku agresif anak khususnya dalam lingkup Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).
2. Peserta dapat menambah pengetahuan mengenai adab berperilaku baik (akhlakul karimah) berdasarkan situasi dan kondisi tertentu dalam kegiatan keseharian.
3. Mempersiapkan peserta dapat berperilaku baik dan sopan dalam berkehidupan masyarakat luas.
4. Hubungan persaudaraan antar peserta semakin erat.
5. Hubungan antara orang tua/guru dan peserta semakin kukuh.

Ringkasan Modul

Pertemuan	Perilaku	Materi	Tujuan	Alat dan bahan	Waktu	Kegiatan
Pertama	Pre Test	- Observasi <i>Checklist</i> - Briefing acara	- Mengetahui perilaku awal yang dimiliki para peserta. - Memilih sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif). - Menyampaikan adanya kegiatan, agar peserta dapat senantiasa hadir.	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang akan dilakukan.
Kedua	Penerapan	- Adab sopan santun kepada orang tua https://www.youtube.com/watch?v=3ZekjAe2cjE	- Peserta mampu memahami cara berperilaku baik kepada orang tua - Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk kepada orang tua - Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun kepada orang tua	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video
Ketiga	Penerapan	- Adab sopan santun terhadap guru - Adab sopan santun dalam menyapa orang yang lebih tua (tetangga, guru, dan lain sebagainya) https://www.youtube.com/watch?v=uDy2C9PzOhc	- Peserta mampu memahami cara berperilaku baik terhadap guru - Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap guru - Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap guru - Peserta mampu menyapa dengan	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video

		watch?v=uDy2C9PzOhc	sopan orang yang lebih tua			
Keempat	Penerapan	- Adab sopan santun saat bermain dan bergurau terhadap teman sebaya - Adab sopan santun dalam berucap https://www.youtube.com/watch?v=npUcACJMOE4 https://www.youtube.com/watch?v=sZ-n4DoV96c	- Peserta mampu memahami cara bermain dan bergurau yang benar terhadap teman sebaya - Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap teman sebaya - Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap teman sebaya	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video
Kelima	Penerapan	- Adab sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla https://www.youtube.com/watch?v=AV5C7MAELIU	- Peserta mampu memahami cara berperilaku yang sopan di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla - Peserta mampu mengetahui dampak dari perilaku buruk di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla - Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video
Keenam	Penerapan	- Adab sopan santun	- Peserta mampu memahami cara	1. Lembar <i>checklist</i>	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji

		dalam membaca Al-Qur'an https://www.youtube.com/watch?v=5oYIYZE4oU	berperilaku yang sopan saat membaca Al-Qur'an atau mengaji - Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk saat membaca Al-Qur'an atau mengaji - Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun saat membaca Al-Qur'an atau mengaji	observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor		seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video
Ketujuh	Penerapan	- Adab menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar https://www.youtube.com/watch?v=oBR9ViQnkWE https://www.youtube.com/watch?v=NvXtUjdAlXw	- Peserta mampu memahami cara menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar - Peserta mampu mengetahui dampak tidak menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar - Peserta mampu menerapkan perilaku baik dalam menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon 4. Laptop 5. LCD Proyektor 6. Kabel Olor	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Menonton video 4. Melakukan tanya jawab terkait video
Kedelapan	Post Test	- Observasi <i>Checklist</i> - <i>Briefing</i> acara	- Mengetahui perilaku yang dimiliki peserta setelah dilakukannya penerapan. - Menyampaikan kepada para peserta bahwa kegiatan telah usai.	1. Lembar <i>checklist</i> observasi 2. Bolpoin 3. Microfon	90 Menit	1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) 3. Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang telah dilakukan

						(berpamitan).
--	--	--	--	--	--	---------------

**PERTEMUAN
PERTAMA**

- Tujuan :
 1. Mengetahui perilaku awal yang dimiliki para peserta.
 2. Memilih sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif).
 3. Menyampaikan adanya kegiatan, agar peserta dapat senantiasa hadir.
- Indikator keberhasilan :
 1. Trainer mampu mengetahui perilaku awal yang dimiliki para peserta.
 2. Trainer mampu memilih sampel subjek dari jumlah populasi yang sesuai karakteristik (memiliki perilaku agresif).
 3. Peserta mampu memahami adanya kegiatan dan dapat senantiasa hadir.
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa.
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang akan dilakukan.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : **"Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa.."**
 2. Peneliti mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: **"Oke karena sudah berdoa, silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa.."**
 3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contoh tabelnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam

3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan
----	----------------------------------	--

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang akan dilakukan. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.30, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai yaa.. Jadi mulai esok hari sampai Kamis depan mbak akan mengajak adik-adik untuk menonton. Siapa yang suka menonton? Adik-adik suka nonton apa? Kartun suka ngga? Kalau adik-adik suka menonton jangan lupa ya untuk hadir selalu setiap hari..”**

**PERTEMUAN
KEDUA**

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara berperilaku baik kepada orang tua.
 2. Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk kepada orang tua.
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun kepada orang tua.
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara berperilaku baik kepada orang tua.
 2. Peserta mengetahui dampak dari berperilaku buruk kepada orang tua.
 3. Peserta menerapkan perilaku sopan santun kepada orang tua.
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : "**Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa..**"
 2. Peneliti mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: "**Oke karena sudah berdoa, silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi hingga jam dinding menunjukkan pukul 16.00 WIB yaa..**"
 3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor

		d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

- Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
- Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalaupun tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
<ol style="list-style-type: none"> Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memperagakan) Apa hikmah dari film tersebut? Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya? Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa? 	

- Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?”**

**PERTEMUAN
KETIGA**

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara berperilaku baik terhadap guru
 2. Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap guru
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap guru
 4. Peserta mampu menyapa dengan sopan orang yang lebih tua
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara berperilaku baik terhadap guru
 2. Peserta mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap guru
 3. Peserta menerapkan perilaku sopan santun terhadap guru
 4. Peserta menyapa dengan sopan orang yang lebih tua
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : "**Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa..**"
 2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: "**Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja??.. Okee baik pinter semua, sekarang silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..**"
 3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong

		c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
5. Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalau tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
1. Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memperagakan) 2. Apa hikmah dari film tersebut? 3. Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? 4. Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya? 5. Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa?	

6. Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?”**

**PERTEMUAN
KEEMPAT**

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara bermain dan bergurau yang benar terhadap teman sebaya.
 2. Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap teman sebaya.
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun terhadap teman sebaya.
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara bermain dan bergurau yang benar terhadap teman sebaya.
 2. Peserta mengetahui dampak dari berperilaku buruk terhadap teman sebaya.
 3. Peserta menerapkan perilaku sopan santun terhadap teman sebaya.
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : "**Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa..**"
 2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: "**Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja??. Okee baik pinter semua, sekarang silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..**"
 3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
----	-------	-----------

1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya: **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
5. Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalaupun tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memperagakan) 2. Apa hikmah dari film tersebut? 3. Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? 4. Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya? 5. Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa? 	

6. Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari**

mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?"

PERTEMUAN KELIMA

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara berperilaku yang sopan di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
 2. Peserta mampu mengetahui dampak dari perilaku buruk di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara berperilaku yang sopan di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
 2. Peserta mengetahui dampak dari perilaku buruk di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
 3. Peserta menerapkan perilaku sopan santun di dalam rumah ibadah khususnya masjid dan musholla
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : "**Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa..**"
 2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: "**Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja??. Okee baik pinter semua, sekarang silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..**"

3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
5. Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalaupun tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
1. Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memeragakan) 2. Apa hikmah dari film tersebut? 3. Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? 4. Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya? 5. Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa?	

6. Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?”**

PERTEMUAN KEENAM

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara berperilaku yang sopan saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
 2. Peserta mampu mengetahui dampak dari berperilaku buruk saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku sopan santun saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara berperilaku yang sopan saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
 2. Peserta mengetahui dampak dari berperilaku buruk saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
 3. Peserta menerapkan perilaku sopan santun saat membaca Al-Qur'an atau mengaji
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : **"Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa.."**
 2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: **“Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja?.. Okee baik pinter semua, sekarang silahkan**

adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..”

3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
5. Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalaupun tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
1. Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memperagakan) 2. Apa hikmah dari film tersebut? 3. Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? 4. Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya?	

5. Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa?	
--	--

6. Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?”**

PERTEMUAN KETUJUH

- Tujuan :
 1. Peserta mampu memahami cara menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
 2. Peserta mampu mengetahui dampak tidak menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
 3. Peserta mampu menerapkan perilaku baik dalam menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
- Indikator keberhasilan :
 1. Peserta memahami cara menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
 2. Peserta mengetahui dampak tidak menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
 3. Peserta menerapkan perilaku baik dalam menjaga kebersihan badan dan lingkungan sekitar
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
 4. Laptop
 5. LCD Proyektor
 6. Kabel Olor
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya).
 3. Menonton video.
 4. Melakukan tanya jawab terkait video.
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya. Contohnya : **"Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf**

silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa..”

2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: **“Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja??. Okee baik pinter semua, sekarang silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..”**
3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contohnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna menonton bersama. Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.00, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai menontonnya yaa.. Diharapkan adik-adik menyimak dengan tenang, karena nanti kita akan mengadakan bermain kuis seputar film nya.”**
5. Setelah menonton, peneliti akan memberikan pertanyaan terkait video/film yang telah ditonton oleh santri. Contohnya : **“Setelah kita menonton, kira-kira adik-adik ada pertanyaan ngga mengenai film yang barusan ditonton bersama? Kalau tidak ada, mbak aja yaa yang bertanya. Nanti siapapun yang bisa jawab langsung angkat tangan. Kalaupun tidak ada yang angkat tangan nanti mbak akan pilih acak menggunakan laptop (<https://wheelofnames.com/id/>). Sudah siap semuanya?”**

Pertanyaan	Jawaban
1. Siapa yang bisa menceritakan kembali apa sih isi film tadi? (dengan 1 yang membacakan narasi)	

cerita sepemahamannya dan 2 teman yang lain membantu memeragakan) 2. Apa hikmah dari film tersebut? 3. Perilaku buruk apa yang ada di film tersebut? Peragakan contohnya? 4. Perilaku baik apa yang patut kita contoh dari film tersebut? Peragakan contohnya? 5. Kalau teman/saudara kita berperilaku buruk seperti di film, sebaiknya kita sebagai teman/saudara yang baik harus seperti apa?	
---	--

6. Setelah bermain kuis mengenai isi video/film, peserta diajak untuk menerapkan perilaku baik yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari (*feedback*). Contohnya : **“Setelah kita belajar sambil menonton pada hari ini, apa aja sih pelajaran yang dapat kita ambil? Nanti sepulang dari mengaji sampai seterusnya coba untuk diterapkan yaa.. Besok laporan ke mbak perilaku baik apa aja sih yang telah kalian lakukan dalam sehari ini. Oke?? Kalau sudah paham, yuk pulang. Siapa yang mau memimpin doa?”**

PERTEMUAN KEDELAPAN

- Tujuan :
 1. Mengetahui perilaku yang dimiliki peserta setelah dilakukannya penerapan.
 2. Menyampaikan kepada para peserta bahwa kegiatan telah usai.
- Indikator keberhasilan :
 1. Trainer mengetahui perilaku yang dimiliki peserta setelah dilakukannya penerapan.
 2. Peserta mengetahui bahwa kegiatan telah usai.
- Waktu : 90 Menit
- Bahan :
 1. Lembar *checklist* observasi
 2. Bolpoin
 3. Microfon
- Kegiatan :
 1. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 2. Melaksanakan kegiatan mengaji seperti biasa
 3. Mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya)
 4. Melakukan penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang telah dilakukan (berpamitan).
- Petunjuk :
 1. Peneliti mempersiapkan mikrofon dan menyuruh peserta TPQ untuk berkumpul membentuk satu deret berjejer (satu shaf atau lebih) guna berdoa sebelum mengaji seperti biasanya . Contohnya : **"Ayo adik-adik berkumpul dulu sebelum mengaji.. Buat satu shaf, kalau tidak cukup satu shaf silahkan membuat shaf baru di belakangnya. Kita berdoa terlebih dahulu bersama-sama yaa.."**

2. Peneliti mengecek perilaku yang telah diterapkan oleh peserta sebelum mempersilahkan peserta untuk mengaji. Contohnya: **“Oke karena sudah berdoa, kemarin kan kita sudah menonton dan berjanji untuk menerapkan dirumah.. kemarin adik-adik dirumah sudah melakukan perilaku baik apa saja??. Okee baik pintar semua, sekarang silahkan adik-adik untuk mengaji ke gurunya masing-masing sesuai pembagian di buku prestasi yaa..”**
3. Peneliti mengawasi perilaku peserta dalam kegiatan keseharian seperti biasa (bermain, belajar dan lain sebagainya) sembari meng-*checklist* atau mencocokkan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Contoh tabelnya:

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Peserta memukul b. Peserta mendorong c. Peserta berkelahi d. Peserta mencubit e. Peserta menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Peserta mencaci dan memaki b. Peserta menghina/mengejek c. Peserta berkata kotor d. Peserta mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Peserta merusak barang temannya b. Peserta merusak fasilitas lembaga c. Peserta menyakiti hewan

4. Peneliti mengajak peserta untuk berkumpul guna penyampaian informasi terkait adanya kegiatan yang telah dilakukan (berpamitan). Contohnya : **“Karena jam sudah menunjukkan pukul 16.30, yuk kita kumpul lagi membuat satu shaf seperti tadi.. kalau sudah berkumpul semua kita langsung mulai yaa.. Jadi mulai esok hari kita sudah kembali ke kegiatan kita yang lama yaa.. Tapi jangan lupa pelajaran kita selama ini. Apa aja sih pelajaran kita? ada yang masih inget?.. Karena mbak udah mau pamit, yuk foto bersama.. Jangan lupa posenyaa.”**

Lampiran 3 Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Perilaku agresif fisik	a. Santri memukul b. Santri mendorong c. Santri berkelahi d. Santri mencubit e. Santri menendang
2.	Perilaku agresif verbal	a. Santri mencaci dan memaki b. Santri menghina/mengejek c. Santri berkata kotor d. Santri mengancam
3.	Perilaku agresif menyerang objek	a. Santri merusak barang temannya b. Santri merusak fasilitas lembaga c. Santri menyakiti hewan

Lampiran 4 Hasil Observasi Pra Penelitian

TABEL CHECKLIST
TPQ ASSALAAM POLEHAN MALANG

Kegiatan : Pra-Penelitian
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 Oktober 2021
 Jam : 15.30 – 17.00 WIB

Aspek	Indikator	R	J	Z	J	B	N	B	A	B	A	A	A	R	D	Z	A	A	E	B	A	A	V	C	L	Y	B	D	A	N	I	S	K	KET.	
		C	N	T	J	G	T	B	P	I	S	L	V	M	R	R	D	A	K	L	A	Y	T	A	N	L	B	L	V	C	O	C	F		K
Fisik	Memukul		√	√		√	√				√	√					√									√									9 orang
	Mendorong		√	√			√				√	√														√									6 orang
	Berkelahi	√	√	√			√					√	√				√																		7 orang
	Mencubit					√																													1 orang
	Mencondang	√	√									√															√								4 orang
Verbal	Mencaci dan Memaki			√			√	√	√	√	√															√									5 orang
	Menghina/Mengejek		√			√	√	√	√		√	√	√													√									5 orang
	Berkata kotor					√					√	√	√	√												√									6 orang
	Mengancam		√			√	√	√	√		√	√	√													√									7 orang
Menyerang objek	Merusak barang teman					√																													1 orang
	Merusak fasilitas lembaga	√	√								√					√										√									5 orang
	Menyakiti hewan																																		-
JUMLAH		4	5	6	0	4	5	3	0	3	0	7	4	0	3	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	13 orang	
		3	4	5	0	3	4	2	0	2	0	5	3	0	2	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	4	
		3	1	0		3	1	5		5		8	3		5	5	3									8								0	
		,	,	%		,	,	%		%		,	,	%	,	,	%								,		,							6	
		3	6			3	6				3	3		3	3		3								3									6	
		%	%			%	%			%	%		%	%		%									%		%								%

Malang, 20 Oktober 2021
 TTD Observer


 Umi Salsabillah

Mengetahui,
 Kepala TPQ


 Samini

Lampiran 5 Hasil Observasi Pre-test dan Post-test

TABEL CHECKLIST
TPQ ASSALAAM POLEHAN MALANG

Kegiatan : Pre-test dan briefing acara pembukaan

Hari/Tanggal : Sabtu, 18 Desember 2021

Jam : 15.30 – 17.00 WIB

Aspek	Indikator	R	J	Z	J	B	N	B	A	B	A	A	N	R	D	Z	A	A	E	B	A	A	V	C	L	Y	B	D	A	N	I	S	K	KET.						
		C	N	T	J	G	T	B	P	I	S	L	V	M	R	R	D	K	L	A	Y	T	A	N	L	B	L	V	C	O	C	F	K							
Fisik	Memukul	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	8 orang				
	Mendorong	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	6 orang				
	Berkelahi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	7 orang				
	Mencubit	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	1 orang				
	Mencondang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	4 orang				
Verbal	Mencaci dan Memaki	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	9 orang				
	Menghina/Mengejek	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	7 orang					
	Berkata kotor	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	5 orang				
	Mengancam	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	8 orang				
Menyerang objek	Merusak barang teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-					
	Merusak fasilitas lembaga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	5 orang				
	Menyakiti hewan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-				
JUMLAH		4	5	6	-	3	5	3	4	7	5	3	3	5	5	4	2	2	4	3	4	5	2	4	3	1	0	5	1	5	3	8	1	5	5	1	5	8	3	13 orang
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
		3	4	5	2	4	2	3	5	4	2	2	4	3	8	1	5	5	1	3	6	3	6																	

Lampiran 6 Foto-foto pelaksanaan penindakan



Contoh perilaku yang ditunjukkan santri Pra-Penelitian



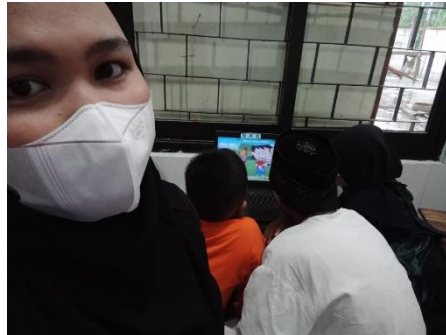
Briefing acara dan pelaksanaan pre-test



Penerapan *Digital Storytelling* hari pertama



Penerapan *Digital Storytelling* hari kedua



Penerapan *Digital Storytelling* hari ketiga



Penerapan *Digital Storytelling* hari keempat



Penerapan *Digital Storytelling* hari kelima



Penerapan *Digital Storytelling* hari keenam



Briefing acara dan post-test