

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA MOTIVASI BERPRESTASI DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA

Oleh

DWI INDAH PERMATA

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya media layanan informasi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai layanan informasi sehingga mahasiswa dapat mengerti dan memahami konsep dan isi dari media komik yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian yaitu 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik dan 30 mahasiswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner sebagai alat untuk validasi produk dan penilaian hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis data yaitu teknik analisis statistik deskriptif. Persentase hasil kelayakan ahli media sebesar 75%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 95%. Persentase hasil keterbacaan visual oleh kelas kecil 82% dan hasil persentase kenaikan uji coba subjek kelas besar kepada mahasiswa sebesar 50,8%. Dengan demikian, media komik sebagai media layanan informasi memberikan perubahan pengetahuan kepada pembaca dan sangat layak digunakan sebagai media pelaksanaan layanan informasi.

**Kata Kunci** : layanan informasi, media komik, motivasi berprestasi, bimbingan dan konseling.

## **ABSTRACT**

### ***DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF MOTIVATION OF ACHIEVEMENT IN INFORMATION SERVICES FOR COLLAGE STUDENT***

*By*

DWI INDAH PERMATA

*The problem in this study is the lack of information service media in collage student. The research aims to develop comic media as an information service so that collage student can understand the concepts and content of the comic media being developed. This study uses the Research and Development (RnD) 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 6 collage student as comic readability trial subjects and 30 collage student as research subjects. The data collection technique used is a questionnaire as a tool for product validation and assessment of pre-test and post-test results. Data analysis is descriptive statistical analysis technique. The percentage of the results of shows 75% media, linguists 90%, and theory 95%. The percentage of visual readability results by small classes is 82% and the percentage increase in test results for large class subjects to collage student is 50.8%. It can be concluded that comic media as information service media provide knowledge changes to readers and very suitable to be used as a implementation media information services.*

**Keywords** : *achievement motivation, comic media, information services, guidance and counseling*