

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

Skripsi

Oleh

Dwi Indah Permata

NPM 1813052031



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
LAMPUNG
2022**

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*

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

Oleh

Dwi Indah Permata

NPM 1813052031

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN
TEMA MOTIVASI BERPRESTASI DALAM
LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : Dwi Indah Permata

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052031

Program Studi : S-1 Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi
NIP 198005012008122002

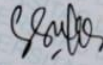
Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., Psi
NIP 198709182015041001

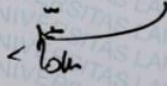
2. Ketua Jurusan

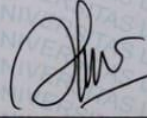
Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 197608082009121001

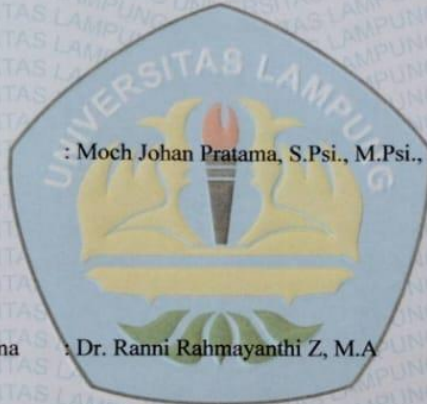
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji


Ketua : Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi. 

Sekretaris : Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., Psi. 

Penguji Utama : Dr. Ranni Rahmayanthi Z, M.A. 



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP 196512301991111001 

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Desember 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Indah Permata

NPM : 1813052031

Program Studi : S-1 Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik dengan Tema Motivasi Berprestasi bagi Mahasiswa" tersebut adalah asli hasil penelitian kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 6 Desember 2022



Dwi Indah Permata
1813052031

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dwi Indah Permata, lahir di Gunung Madu Plantation, Kecamatan Terusan Nunyai, 19 Juli 1999. Peneliti merupakan putri dari Bapak Sukastono dan Ibu Umi Sholaikah dan anak kedua dari dua bersaudara.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal :

1. TK Satya Dharma Sudjana Gunung Madu, Kecamatan Terusan Nunyai, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2006.
2. SD Negeri 1 Gunung Madu, Kecamatan Terusan Nunyai, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2012.
3. SMP Satya Dharma Sudjana Gunung Madu, Kecamatan Terusan Nunyai, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2015.
4. SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, Kecamatan Terbanggi Besar, Lampung Tengah, lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

“Tidak selalu mudah, tapi itulah hidup. Jadilah kuat karena ada hari yang lebih baik di depan.”

(Lee Minhyung)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini. Shalawat teriring salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita semua akan mendapat syafa'at di yaumul akhir kelak aamiin Ya Rabb. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, **Bapak Sukastono dan Ibu Umi Sholaikah**

Terima kasih telah menjadi sosok yang sangat hebat, selalu memberikan nasihat dan arahan, menyalurkan kekuatan, selalu mengingatkanku akan kebaikan, dan tanpa menyerah untuk membahagiakanku dengan pengorbanan yang tidak mungkin dapat kubalas dengan apapun.

Kakakku tersayang, **Anggraini Eka Wahyuni**

Terima kasih atas semangat, motivasi, dan doa yang selalu diberikan untukku untuk terus berjuang dalam menggapai cita cita.

Serta **seluruh keluarga, sahabat dan teman-teman** yang tidak pernah lupa memberikan semangat dan doa. Terimakasih atas dukungan kalian.

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan Tema Motivasi Berprestasi dalam Layanan Informasi bagi Mahasiswa” ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan doa, motivasi, bimbingan, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi., selaku Ketua program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Ranni Rahmayanthi Z, M.A., selaku Dosen Pembahas. Terima kasih atas masukan, saran, kritik, serta semangat yang telah diberikan kepada penulis.

6. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang memberikan banyak masukan, bimbingan dan semangat agar skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Moch. Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang selalu memberikan masukan, bimbingan, dan semangat sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Yohana Oktariana, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dra. Lisdwiana Kurniati selaku dosen ahli dan Ibu Eliana Nopita Sari selaku ahli media komik, terima kasih atas komentar, saran, dan kritik dalam proses penyempurnaan media komik ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung, yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan, semoga apa yang Bapak dan Ibu berikan akan bermanfaat bagi penulis di masa depan.
10. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKP Universitas Lampung, terimakasih atas bantuannya dalam menyelesaikan keperluan administrasi penulis.
11. Teman teman yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun tidak mengurangi rasa terima kasih kepada semuanya.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung

Bandar Lampung, 6 Desember 2022

Peneliti

Dwi Indah Permata

1813052031

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Kerangka Pikir	10

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Berprestasi	14
2.1.1 Pengertian Motivasi Berprestasi	14
2.1.2 Ciri Ciri Motivasi Berprestasi	19
2.1.3 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi	20
2.2 Layanan Informasi	20
2.2.1 Pengertian Layanan Informasi	20
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi	23
2.2.3 Teknik Layanan Informasi	26
2.2.4 Materi Layanan Informasi	26
2.2.5 Tahapan Tahapan dalam Layanan Informasi	27
2.3 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik	28
2.3.1 Pengertian Media Komik	28
2.3.2 Karakteristik Media Komik	30
2.3.3 Komik Sebagai Media Layanan Informasi	31

III. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2 Metode dan Desain Penelitian	34
3.3 Subjek Penelitian	38

3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5 Teknik Analisis Data	42

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1 Proses Pengembangan Media Komik dengan Tema Motivasi	
Berprestasi dalam Layanan Informasi	44
4.1.1 Analisis Kebutuhan Media Komik (<i>Define</i>)	44
4.1.2 Perancangan Media Komik (<i>Design</i>).....	45
4.1.3 Pengembangan Media Komik (<i>Develop</i>).....	51
4.1.4 Penyebarluasan Media Komik (<i>Disseminate</i>).....	58
4.2 Efektivitas Pengembangan Media Komik dengan Tema Motivasi	
Berprestasi dalam Layanan Informasi	58
4.3 Pembahasan	60

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	82
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi Kisi Instrument Kelayakan Media Komik	40
2. Kisi Kisi Instrument Kelayakan Materi Komik	40
3. Kisi Kisi Instrument Kelayakan Bahasa Komik	41
4. Kisi Kisi Intrument Keterbacaan Visual	41
5. Kisi Kisi Instrument <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	41
6. Penskoran Item Kelayakan Media Komik	42
7. Kriteria Kelayakan Media Komik	43
8. Skrip dan Panel Komik	46
9. Penilaian Ahli Media	51
10. Persentase Kelayakan Ahli Media	52
11. Penilaian Ahli Bahasa	54
12. Persentase Kelayakan Ahli Bahasa	55
13. Penilaian Ahli Materi	56
14. Persentase Kelayakan Ahli Materi	56
15. Hasil Uji Kelayakan Keterbacaan Komik	57
16. Persentase Kelayakan Keterbacaan Komik	57
17. Hasil Penelitian Subjek Mahasiswa	59
18. Analisis Hasil <i>Pre-Test</i>	104
19. Analisis Hasil <i>Post-Test</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Kerangka Berfikir	13
2. Alur Penyusunan Media Komik	37
3. Perhitungan Persentase Kelayakan	43
4. Perhitungan Kenaikan Persentase	43
5. Tampilan <i>Google</i>	48
6. Tampilan Awal <i>Website Pixton</i>	48
7. Tampilan Bar <i>Background</i> / Latar Belakang	49
8. Tampilan Bar Karakter	49
9. Tampilan Bar <i>Focus</i>	49
10. Tampilan Bar <i>Word</i>	50
11. Tampilan Bar <i>Face</i>	50
12. Tampilan Bar <i>Action</i>	50
13. Huruf Kapital Pada Awal Kalimat dan Nama Sebelum Perbaikan	52
14. Huruf Kapital Pada Awal Kalimat dan Nama Setelah Perbaikan	52
15. Balon Kata Sebelum diperbaiki	53
16. Balon Kata Setelah diperbaiki	53
17. Panel Komik Sebelum diperbaiki	53
18. Panel Komik Setelah diperbaiki	54
19. Kaidah Kebahasaan Sebelum diperbaiki	55
20. Kaidah Kebahasaan Setelah diperbaiki	55
21. Kuesioner Google Form	81
22. Hasil Kuesioner Google Form	85
23. Lembar Hasil Penilaian Ahli Media	90
24. Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi	92

25. Lembar Hasil Penilaian Ahli Bahasan	94
26. Hasil Kuesioner Keterbacaan Visual	97
27. Hasil Desain Komik	106
28. Artikel Komik	108
29. Surat Izin Penelitian	110
30. Surat Balasan Penelitian	111
31. Dokumentasi Tahap <i>Disseminate</i>	112
32. Dokumentasi Uji Coba Media Komik kepada Mahasiswa	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Google Form	81
2. Hasil Responden Google Form	85
3. Hasil Kuesioner Penilaian Ahli	90
4. Kuesioner Keterbacaan Visual	96
5. Hasil Kuesioner Keterbacaan Visual	97
6. Kuesioner <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	100
7. Hasil Analisis <i>Pre-Test</i>	104
8. Hasil Analisis <i>Post-Test</i>	105
9. Komik Edukasi Motivasi Berprestasi	106
10. Artikel Komik	108
11. Surat Izin Penelitian	110
12. Surat Balasan Penelitian	111
13. Dokumentasi	112

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keinginan untuk berprestasi merupakan keinginan setiap individu. Dengan adanya keinginan untuk berprestasi, akan menumbuhkan semangat individu untuk melakukan sesuatu. Keinginan individu untuk berprestasi diperkuat dengan adanya motivasi yang dimiliki oleh individu. Menurut KBBI, motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri individu untuk melakukan suatu tindakan tertentu, secara sadar atau tidak sadar. Motivasi sangat penting untuk membantu individu melakukan suatu kegiatan. Dengan motivasi, individu bisa mengetahui seberapa banyak individu dapat belajar dari kegiatan yang dilakukan atau informasi yang didapatkan dan individu dapat memperoleh prestasi belajar yang diinginkan.

McClelland (2016) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai dorongan usaha yang dimiliki individu untuk mencapai kesuksesan dan bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kompetisi atau persaingan dengan suatu ukuran kelebihan. Prestasi individu sebelumnya atau prestasi orang lain termasuk kedalam ukuran kelebihan. Santrock (2003) menambahkan motivasi berprestasi adalah suatu dorongan keinginan untuk mencapai sebuah keberhasilan dan melakukan suatu kegiatan untuk mencapai kesuksesan. Motivasi berprestasi merupakan kebutuhan yang sudah didapatkan individu sejak kecil dan akan terus berkembang ketika individu menginjak dewasa.

Uno (2014) menambahkan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi akan mendorong dirinya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya sesuai

dengan potensi yang dimilikinya dan individu akan selalu menerima dengan senang atas respon atau nasehat serta saran tentang bagaimana cara individu dapat meningkatkan prestasinya. Salah satu faktor yang mendorong adanya motivasi berprestasi yaitu karena adanya kebutuhan berprestasi yang ada dalam diri individu.

Motivasi merupakan pendorong usaha untuk mencapai suatu prestasi. Karena dengan adanya motivasi, individu akan terus berusaha mendorong keinginannya agar dapat mencapai prestasi sesuai dengan keinginannya. Menurut McClelland (2016) terdapat tiga teori bentuk kebutuhan, antara lain : kebutuhan akan prestasi / *Need of Achievement (nAch)*, kebutuhan akan kekuasaan / *Need of Power (nPow)*, dan kebutuhan akan afiliasi / *Need of Affiliation (nAff)*. Individu memiliki kebutuhan yang berbeda beda sesuai dengan karakter dan pola fikir masing masing individu. Kebutuhan akan prestasi (*nAch*) yang muncul dalam individu sangat mendorong individu untuk mengatasi semua tantangan dan rintangan untuk mencapai tujuan. Motivasi berprestasi adalah proses keberadaan dalam diri individu sebagai kekuatan pendorong bagi individu untuk mencapai tujuan atau kesuksesan dan individu dengan motivasi berprestasi tinggi dapat optimis akan kesuksesan sehingga individu bisa memanfaatkan waktu seefektif mungkin.

McClelland (2016) menjelaskan ciri ciri individu dengan motivasi berprestasi yaitu individu memiliki kecerdasan yang lebih baik dan mengerjakan tugas tugas yang tidak selesai, aktif dalam kegiatan di masyarakat, tahan terhadap tekanan sosial, adanya keinginan individu untuk mencapai kesuksesan, dan adanya keinginan individu untuk berkompetisi atau bersaing dengan individu lainnya.

Sanjaya (2010) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Banyak individu yang merasa kurang berprestasi, padahal sebenarnya hal ini dikarenakan rendahnya

motivasi berprestasi yang dimiliki oleh individu yang akhirnya membuat individu tidak bisa mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Santrock (2003) menambahkan bahwa motivasi berprestasi dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi atau dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan suatu usaha sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi atau dorongan yang berasal dari luar diri individu yang biasanya bertujuan untuk mendapatkan suatu penghargaan atau menghindari hukuman.

Permasalahan motivasi berprestasi saat ini menjadi salah satu permasalahan yang banyak dialami oleh mahasiswa. Banyak mahasiswa yang merasa kurang bersemangat untuk datang ke kampus, tugas dikerjakan ketika dekat dengan waktu pengumpulan, dan ketika melakukan tugas kelompok ada beberapa mahasiswa yang hanya “menumpang” nama tanpa mau ikut mengerjakan. Hal ini diperkuat juga dengan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner melalui *google form* diketahui bahwa motivasi berprestasi masuk ke dalam 10 besar masalah yang sering terjadi kepada mahasiswa yang berada pada urutan ke 6. Dari 297 responden, dapat ditemukan bahwa sebagian mahasiswa merasa motivasi berprestasi yang dimiliki rendah yaitu sebanyak 286 responden (96,3%).

Santrock (2009) menjelaskan lebih lanjut bahwa mahasiswa yang motivasi berprestasi rendah cenderung kurang bisa bertanggung jawab terhadap tugasnya, resiko pemilihan tugas yang cenderung sangat mudah karena tidak mau sulit berfikir, suka mengulangi kesalahan yang sama dan dalam mengerjakan tugas selalu kurang tertantang dan memakan waktu yang lama karena suka menunda nunda dalam pekerjaan. Damanik (2020) menjelaskan permasalahan motivasi berprestasi yang dialami individu yaitu banyak ditemukan tuntutan prestasi yang tinggi pada individu sedangkan daya belajar individu cenderung biasa saja dan terkesan santai. Hal ini yang menyebabkan tingkat keberhasilan individu untuk berprestasi kurang sebagaimana yang

diharapkan oleh pihak kampus, orang tua atau individu sendiri. Mayangsari (2013) menambahkan bahwa pada kenyataannya, tidak semua individu yang memiliki motivasi berprestasi dalam diri individu, hal ini terbukti dengan banyaknya tuntutan belajar mandiri yang tinggi yang menyebabkan individu pesimis dan akhirnya merasa stress, individu kesulitan dalam mencari literatur atau bahan bacaan, dana keluarga yang terbatas, atau individu yang kesulitan ketika mencari judul skripsi. Beberapa hal tersebut yang menyebabkan individu tertekan sehingga individu kehilangan motivasi dan tidak dapat mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman individu agar individu tidak kehilangan motivasi yaitu dengan memberikan layanan informasi.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan dasar dalam layanan bimbingan dan konseling komprehensif. Layanan bimbingan dan konseling komprehensif merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan bantuan kepada setiap individu agar dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh individu seoptimal mungkin. Layanan bimbingan dan konseling komprehensif memiliki empat komponen layanan yaitu : layanan dasar, layanan responsif, layanan perencanaan individual, dan layanan dukungan sistem. Layanan informasi merupakan layanan yang dibutuhkan individu untuk memperoleh informasi. Prayitno (2017) menjelaskan bahwa individu memerlukan informasi karena dengan informasi dapat menjadi acuan individu dalam bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari, sebagai pertimbangan bagi arah pengembangan diri individu, dan sebagai dasar pengambilan keputusan individu.

Suhertina (2014) menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang memungkinkan individu dapat menerima dan memahami berbagai informasi. Winkel (2003) menambahkan bahwa layanan informasi adalah layanan yang bertujuan untuk memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang diperlukan. Informasi yang

sudah diperoleh individu dapat membantu individu untuk dengan mudah membuat perencanaan dan pengambilan keputusan. Layanan informasi merupakan salah satu layanan yang penting untuk dilaksanakan karena setiap individu sangat memerlukan informasi. Dengan informasi individu dapat menambah pengetahuan dan pemahaman agar lebih baik dan individu dapat memahami bagaimana meningkatkan prestasi belajar dengan baik.

Gunawan (2001) menjelaskan bahwa dalam layanan bimbingan dan konseling terdapat tiga jenis informasi yaitu informasi pendidikan, informasi jabatan dan informasi sosial pribadi. Prayitno (2017) menjelaskan bahwa layanan informasi dapat dilaksanakan dengan ceramah, tanya jawab, diskusi, penggunaan media, acara khusus, dan narasumber. Fitri, dkk (2016) menambahkan bahwa layanan informasi mempunyai tujuan yaitu membekali individu tentang data dan fakta dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan perkembangan pribadi sosial agar individu dapat belajar tentang lingkungan hidupnya dan lebih mampu dalam mengatur dan merencanakan hidupnya. Namun, layanan informasi belum sepenuhnya dilakukan di perguruan tinggi. Individu yang merasa memiliki masalah terkadang menyepelekan atau menganggap gampang masalah yang sedang dihadapi. Tak banyak individu juga yang malu untuk berkonsultasi, melakukan konseling, atau sekedar bercerita kepada temannya mengenai permasalahan yang sedang dihadapi dan akan membiarkan saja permasalahannya sampai selesai sendiri.

Prayitno (2017) menjelaskan ada beberapa teknik dalam layanan informasi yaitu teknik ceramah, tanya jawab, diskusi, media, acara khusus, dan narasumber. Menurut Tohirin (2007) teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi yang pertama yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi, dimana teknik ini merupakan teknik yang paling umum digunakan dalam berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan dan konseling. Kedua, melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan

media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, dan lainnya. Ketiga, mengundang narasumber sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tanjung, dkk (2018) menyebutkan bahwa penerapan media audio visual dalam layanan informasi dapat menumbuhkan sikap belajar yang menjadi lebih baik. Namun pada penggunaan media audio visual memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu, biaya, dan penyimpanan yang cukup banyak. Maka peneliti akan melakukan pembaharuan penggunaan media komik dalam layanan informasi dikarenakan komik yang banyak diminati di semua kalangan termasuk remaja, media komik juga dapat meningkatkan pemahaman individu, dapat menarik perhatian pembaca, dapat menciptakan minat individu, dapat diakses dimanapun, dan berisi gambar gambar dan cerita yang menarik. Menurut KBBI, komik adalah cerita bergambar yang terdapat dalam majalah, koran, atau buku yang umumnya mudah dipahami dan bersifat menghibur. Sudjana dan Rivai (2005) menambahkan bahwa media komik dapat dipergunakan untuk meningkatkan minat membaca, menambah pembendaharaan kata dan tentunya menambah keterampilan membaca. Dengan komik dapat membantu individu untuk meningkatkan kualitas membaca individu.

Saputro dan Soeharto menjelaskan (2015) komik disajikan dengan bahasa yang lebih ringan, memiliki konteks isi yang bersifat informal daripada media visual lainnya sehingga komik banyak diminati oleh semua kalangan. Hal ini diperkuat dengan adanya aplikasi *Webtoon* dimana per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan serta memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022, jam 10.05)

Saputro dan Soeharto (2015) menambahkan bahwa kelebihan komik yaitu penyajian dalam komik mengandung unsur cerita. Sebagai alat penyampaian pesan, cerita sudah sejak lama ada di dalam masyarakat. Media komik dapat

digunakan untuk meningkatkan pemahaman individu. Ekspresi yang digambarkan akan membuat pembaca merasa terbawa suasana dan terus membaca hingga selesai. Penggunaan media komik akan memudahkan individu untuk memahami informasi yang diberikan karena dengan media komik dapat meningkatkan kualitas individu dalam membaca dan menambah penbendaharaan kata yang dimiliki oleh individu.

Penelitian yang dilakukan Pritandhari (2016) yang berjudul “Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro”, menunjukkan bahwa media komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk menarik mahasiswa agar memiliki minat dalam belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayah dan Sujono (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Comic Book* pada Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang” menunjukkan bahwa penggunaan media *comik book* bagi mahasiswa memiliki pengaruh. Pengaruh tersebut yaitu pengaruh dalam bidang pembelajaran, minat baca mahasiswa dan kemampuan bahasa Arab mahasiswa. Dimana mahasiswa tidak lagi absen untuk mengikuti mata kuliah bahasa Arab, minat baca mahasiswa meningkat dan tidak ada tanggapan dari mahasiswa bahwa belajar bahasa Arab itu sulit. Dengan menggunakan media komik mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan minat dalam belajar. Ketika minat belajar mahasiswa meningkat maka motivasi berprestasi yang dimiliki mahasiswa juga akan meningkat. Media komik dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik mudah dipahami dan mudah digunakan.

Bedasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan mengembangkan media komik dengan tema motivasi berprestasi dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, ditemukan permasalahan motivasi berprestasi mahasiswa. Permasalahan motivasi berprestasi mahasiswa disebabkan oleh :

1. Kurangnya penggunaan media komik dalam layanan informasi bagi mahasiswa.
2. Pengaplikasian media komik dengan tema motivasi berprestasi kalangan mahasiswa belum pernah digunakan.
3. Tuntutan prestasi yang dimiliki oleh individu tinggi sedangkan daya belajar individu cenderung biasa saja.
4. Tuntutan belajar mandiri yang tinggi yang menyebabkan individu pesimis dan merasa stress.
5. Individu cenderung belum bisa bertanggung jawab terhadap tugas yang diterima dan suka menunda nunda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, muncul permasalahan pokok yang hendak dikaji peneliti dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema motivasi berprestasi dalam layanan informasi bagi mahasiswa
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik terhadap pemahaman individu dengan tema motivasi berprestasi dalam layanan informasi bagi mahasiswa

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yaitu :

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema motivasi berprestasi dalam layanan informasi bagi mahasiswa.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media komik terhadap pemahaman individu dengan tema motivasi berprestasi dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bidang ilmu bimbingan konseling dan psikologi, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan informasi bagi disiplin ilmu psikologi dan bimbingan konseling. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi khususnya pengembangan konsep pada penggunaan layanan informasi media komik dengan tema motivasi berprestasi.
 - b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berfikir untuk mengembangkan penelitian sejenis secara lebih mendalam. Selain itu, diharapkan dapat memberi inspirasi dalam melaksanakan penelitian berikutnya yang relevan dan mendorong dihasilkannya penemuan baru.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan masukan kepada subjek penelitian mengenai konsep dan cara meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan informasi dengan menggunakan media komik.

1.6 Kerangka Pikir

Hamalik (2003) menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu proses, proses dimana individu dapat menjelaskan perilaku yang diamati. McClelland (2016) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai dorongan usaha yang dimiliki individu untuk mencapai kesuksesan dan bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kompetisi atau persaingan dengan suatu ukuran kelebihan. Prestasi individu sebelumnya atau prestasi orang lain termasuk kedalam ukuran kelebihan.

Uno (2014) menambahkan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi akan mendorong dirinya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya sesuai dengan potensi yang dimilikinya dan individu akan selalu menerima dengan senang atas respon atau nasehat serta saran tentang bagaimana cara individu dapat meningkatkan prestasinya. Salah satu faktor yang mendorong adanya motivasi berprestasi yaitu karena adanya kebutuhan berprestasi yang ada dalam diri individu. Individu memiliki kebutuhan yang berbeda beda sesuai dengan karakter dan pola pikir masing masing individu. Santrock (2009) menjelaskan lebih lanjut bahwa individu yang motivasi berprestasi rendah cenderung kurang bisa bertanggung jawab terhadap tugasnya, resiko pemilihan tugas yang cenderung sangat mudah karena tidak mau sulit berfikir, suka mengulangi kesalahan yang sama dan dalam mengerjakan tugas selalu kurang tertantang dan memakan waktu yang lama karena suka menunda nunda dalam pekerjaan.

Layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan dasar dalam bimbingan dan konseling komprehensif. Suhertina (2014) menjelaskan layanan informasi merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang memungkinkan individu menerima dan memahami bermacam macam informasi seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan. Nasution dan Abdillah (2019) menambahkan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan

konseling yang dapat memberikan berbagai informasi baik informasi pribadi, sosial, karir, maupun belajar yang secara tidak langsung dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh individu.

Tanjung, dkk (2018) mengungkapkan bahwa Layanan informasi berperan penting untuk membekali individu dengan berbagai hal yang berguna untuk merencanakan, mengenal diri sendiri, individu dapat mengembangkan pola kehidupan sebagai mahasiswa, anggota keluarga dan masyarakat. Dan individu juga dapat membuat perencanaan dan pengambilan keputusan. Suhertina (2014) menambahkan ada beberapa alasan layanan informasi penting untuk dilaksanakan yaitu : dapat membekali individu dengan bermacam macam pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi yang sesuai dengan lingkungan sekitar individu, pendidikan, jabatan dan sosial budaya. Membantu individu agar dapat menentukan arah hidupnya. Dengan informasi yang diperoleh individu dapat membuat rencan- rencana dan pengambilan keputusan yang sudah dibuatnya.

Layanan informasi merupakan kebutuhan yang tinggi tingkatannya, dengan adanya informasi individu dapat memperoleh informasi yang diperlukan. Individu yang memperoleh informasi yang diperlukan diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku individu. Hal ini sesuai dengan teori perilaku terencana atau *theory of planned behavior*. Tamba (2017) menjelaskan bahwa teori perilaku terencana (*theory of planned behavior*) didasarkan pada sebuah asumsi bahwa individu adalah makhluk rasional dan menggunakan informasi yang memungkinkan bagi individu secara sistematis. Individu akan memikirkan dampak dari tindakan individu sebelum individu memutuskan untuk melakukannya atau tidak. Teori perilaku terencana (*theory of planned behavior*) adalah teori untuk menganalisis perilaku individu, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan individu. Bersamaan dengan adanya perilaku individu, norma subjektif, dan kontrol perilaku akan menimbulkan

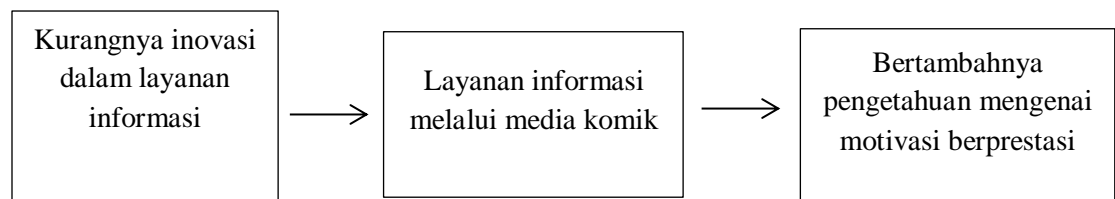
adanya perubahan sikap individu yang selanjutnya akan mengubah perilaku individu dikarenakan adanya pemberian pemahaman atau pengalaman baru.

Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses komunikasi pemberian layanan bimbingan dan konseling. Media komik dapat memudahkan individu untuk memahami informasi yang disampaikan. Waluyanto (2005) menyebutkan bahwa sebagai media pembelajaran, media komik merupakan sarana atau alat yang berisi gambar-gambar yang berurutan dan tersusun, dan juga dilengkapi oleh narasi atau teks sebagai penjelasan dari gambar agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca dan tentunya bertujuan untuk memberikan hiburan dan informasi kepada pembaca.

Saputro dan Soeharto (2015) menjelaskan bahwa komik memiliki kelebihan yaitu penyajian dalam komik mengandung unsur cerita. Sebagai alat penyampaian pesan, cerita sudah sejak lama ada di dalam masyarakat. Media komik dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman individu. Ekspresi yang digambarkan akan membuat pembaca merasa terbawa suasana dan terus membaca hingga selesai. Media komik juga dapat menciptakan minat individu untuk berprestasi, membantu individu memahami materi yang sulit dipahami dan membuat materi lebih menarik. Saputro (2015) menjelaskan bahwa media komik dapat membantu memberikan dorongan kepada individu untuk belajar dan membangkitkan minat individu untuk berprestasi. Media komik merupakan sarana atau alat yang berisi gambar-gambar yang berurutan dan dilengkapi dengan kata-kata sebagai penjelasan dari gambar agar lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca dan bertujuan untuk memberikan hiburan atau informasi kepada pembaca.

Peneliti akan menggunakan metode penelitian, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan model 4-D (*Four D*). Pengembangan model 4-D paling banyak dipakai di dunia pendidikan seperti penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtyas (2018)

dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok”. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi dan Akhlis (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa”. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Kristanti dan Julia (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Pengembangan model 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian/analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Peneliti menggunakan model 4-D yaitu karena langkah-langkah dalam pengembangan model 4-D terperinci, sederhana, dan mudah dimengerti. Maydiantoro (2021) menjelaskan kelebihan dari model 4-D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama dikarenakan tahapan yang tidak terlalu kompleks. Arywiantari Dkk (2015) menambahkan model 4-D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar individu, dimana kelebihan dari 4-D itu sendiri yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Dengan metode dan model ini peneliti akan menghasilkan sebuah produk berupa perangkat pembelajaran yaitu berupa media komik.



Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Berprestasi

2.1.1 Pengertian Motivasi Berprestasi

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya dorongan, kehendak, alasan, atau kemauan. Hamalik (2003) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan suatu proses dan dalam menentukan karakteristik suatu proses dapat dilihat berdasarkan tingkah laku individu. Berdasarkan KBBI, motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri individu untuk melakukan suatu tindakan tertentu baik itu secara sadar atau tidak sadar. Suralaga (2021) mendefinisikan motivasi sebagai keadaan internal yang membangkitkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku.

Nurjan (2016) menambahkan motivasi adalah kekuatan pendorong atau perilaku, yaitu orientasi kekuatan mental mengenai pencapaian atau perilaku suatu tujuan yang digunakan sebagai sarana agar tujuan dapat tercapai. Motif atau motivasi bisa dipakai untuk menunjukkan keadaan dalam diri individu akibat dari suatu kebutuhan. Motivasi memberikan tujuan dan arah kepada individu dan untuk membentuk perilaku individu.

Motivasi sering dihubungkan dengan kebutuhan untuk menghindari kegagalan. Maslow (2017) menemukan lima kebutuhan dasar motivasi yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan untuk bertahan hidup. Kebutuhan perasaan aman, kebutuhan rasa aman dan terbebas dari bahaya. Kebutuhan sosial dalam cinta, kebutuhan dimana merasa

dibutuhkan dan diterima. Kebutuhan harga diri, kebutuhan tentang penghargaan diri sendiri dan orang lain. Dan kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan untuk pencapaian diri yang sempurna.

Hamalik (2003) mengemukakan fungsi motivasi sebagai berikut : (a) mendorong timbulnya perilaku, (b) motivasi berfungsi sebagai arah, (c) motivasi berfungsi sebagai penggerak. Dengan motivasi dapat mendorong individu untuk menimbulkan perilaku, mempengaruhi dan merubah perilaku. Individu yang memiliki motivasi akan bersemangat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hamalik menambahkan bahwa motivasi memiliki dua sifat yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu, dimana motivasi intrinsik muncul karena adanya kebutuhan kebutuhan dan tujuan tujuan individu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri individu. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang muncul dalam diri individu untuk berperilaku dan bertindak sesuatu sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Dengan adanya motivasi, individu dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Semakin tinggi motivasi berprestasi yang dimiliki individu maka prestasi yang akan individu dapatkan juga akan semakin baik. McClelland (2016) mempopulerkan pertama kali tiga teori bentuk kebutuhan, antara lain : kebutuhan akan kekuasaan / *Need of Power (nPow)*, kebutuhan akan afiliasi / *Need of Affiliation (nAff)*, dan kebutuhan akan prestasi / *Need of Achievement (nAch)*. Kebutuhan akan kekuasaaa dimana individu ingin mengendalikan atau memengaruhi individu lain, kebutuhan akan kekuasaan biasanya berhubungan dengan keinginan untuk mencapai posisi kepemimpinan, sedangkan kebutuhan akan afiliasi yaitu

kebutuhan dimana individu ingin memiliki hubungan yang harmonis, *cooperatif*, dan sikap persahabatan dengan individu lain. Dan kebutuhan akan prestasi yaitu keinginan individu untuk berprestasi dan cenderung menyukai tantangan dan bertanggung jawab untuk pemecahan masalah.

McClelland (2016) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai dorongan usaha yang dimiliki individu untuk mencapai kesuksesan dan bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kompetisi atau persaingan dengan suatu ukuran kelebihan. Prestasi individu sebelumnya atau prestasi orang lain termasuk kedalam ukuran kelebihan. Santrock (2003) menambahkan motivasi berprestasi adalah suatu dorongan keinginan untuk mencapai sebuah keberhasilan dan melakukan suatu kegiatan untuk mencapai kesuksesan. Motivasi berprestasi merupakan suatu dorongan keinginan individu untuk mencapai prestasi yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan.

Setiap individu akan memiliki hambatan yang berbeda beda dalam mencapai setiap kesuksesannya, dengan adanya motivasi berprestasi diharapkan individu dapat mengatasi hambatan hambatan yang dialami dan meraih kesuksesan yang diinginkan. Sepfitri (2011) menjelaskan bahwa motivasi berprestasi merupakan konsep personal dimana individu memiliki dorongan untuk meraih atau mencapai sesuatu yang diinginkan.

Ada keinginan yang berbeda beda dari setiap individu dalam meraih sebuah prestasi. Uno (2014) menjelaskan bahwa individu yang terlalu termotivasi dalam berprestasi maka ia akan selalu menerima dengan senang atas respon atau nasehat serta saran tentang bagaimana cara individu dapat meningkatkan prestasinya. Untuk menggerakkan individu dalam pencapaian kesuksesan, maka individu memerlukan

motivasi berprestasi karena motivasi merupakan hal utama yang berada dalam diri individu dalam mencapai suatu prestasi.

Menurut Aspriyani (2017) motivasi berprestasi merupakan dorongan atau motif dalam diri individu untuk mengarahkan tingkah lakunya agar dapat mencapai keberhasilan. Sedangkan menurut Mulya dan Indrawati (2016) motivasi berprestasi adalah suatu keinginan atau dorongan untuk mengatasi tantangan atau rintangan dan memecahkan masalah, mampu bersaing secara sehat dimana ketika bersaing individu tidak menjatuhkan atau merugikan individu lain, bisa menghasilkan suatu karya, mengerjakan tugas yang diberikan, dan adanya dorongan positif dari lingkungan individu.

Santrock (2009) menjelaskan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi ditunjukkan dengan individu memiliki tanggung jawab yang tinggi dan keinginan yang tinggi untuk berprestasi, adanya keinginan timbal balik atas apa yang individu kerjakan, kegiatan yang dilakukan individu diselesaikan dengan cepat dan konkret dengan mempertimbangkan hasil dari pekerjaan, melakukan pekerjaan dengan baik, individu dapat menentukan target target yang ingin dicapai, individu berani mengambil resiko, dan individu dengan motivasi berprestasi tinggi akan mendapatkan pencapaian tujuan yang tinggi juga. Individu dengan motivasi berprestasi tinggi apabila harapan individu untuk sukses lebih besar daripada ketakutan akan gagal. Begitupun sebaliknya, individu yang motivasi berprestasinya cenderung rendah, ketakutan terjadinya kegagalan lebih tinggi daripada harapan individu untuk sukses.

Mikhriani (2008) mengungkapkan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan menganggap bahwa prestasi jauh lebih penting daripada hadiah, prestasi sesuai dengan apa yang sudah

ditargetkan akan menimbulkan kepuasan bagi individu dibandingkan dengan pujian, keamanan bukan sebagai motivator utama, penghargaan keuangan bukan dianggap sebagai akhir dari prestasi namun sebagai ukuran keberhasilan dan individu lebih bertanggung jawab atas semua yang dikerjakan. Fatchurrochman merumuskan motivasi berprestasi sebagai bentuk kesungguhan atau daya dorong usaha agar berbuat lebih baik dari apa yang pernah didapat atau diraih sebelumnya atau apa yang pernah didapat atau diraih oleh individu lain yang dapat diukur berdasarkan usaha individu untuk lebih unggul, mampu menyelesaikan tugas dengan baik, menyukai tantangan, dan menyukai situasi pekerjaan dengan tanggungjawab pribadi.

Santrock (2003) menjelaskan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi maka individu akan memiliki target yang ingin dicapai, adanya ketakutan individu akan kegagalan yang menyebabkan individu akan berusaha semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan dan adanya keinginan individu untuk menjadi lebih baik dari individu lain. Nursela (2010) menambahkan bahwa kebutuhan berprestasi merupakan dorongan yang akan membangkitkan individu untuk merasa bertanggung jawab, menumbuhkan usaha dan keterampilan, berani mengambil resiko, dan bisa menerima atau memberikan masukan.

Berdasarkan penjelasan dan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu usaha pendorong yang berasal dari dalam diri individu sebagai usaha untuk mencapai kesuksesan atau prestasi yang sesuai dengan target yang diinginkan dan dapat menghindari kegagalan, menimbulkan tingkah laku untuk mempertahankan dan meningkatkan keberhasilan yang sudah dicapai, tidak mengulangi kesalahan yang sama dan bisa bertanggung jawab serta memiliki target target yang ingin dicapai.

2.1.2 Ciri Ciri Motivasi Berprestasi

Individu yang memiliki motivasi berprestasi ditunjukkan dengan karakteristik atau ciri ciri. Ciri ciri tersebut yang dapat membedakan individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan individu yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Individu yang memiliki motivasi berprestasi menurut McClelland (2016) ditandai dengan:

- a. Individu memiliki kecerdasan yang baik dan mengerjakan tugas tugas yang tidak selesai
- b. Individu ingin selalu unggul
- c. Individu memiliki keinginan untuk mencapai kesuksesan
- d. Individu memiliki keinginan untuk berkompetisi atau bersaing dengan individu lain.
- e. Individu selalu menginginkan adanya umpan balik atas apa yang sudah individu lakukan.

Sedangkan, menurut Mangkunegara (2011) ciri ciri motivasi berprestasi ditandai dengan :

- a. Individu memiliki tanggung jawab pribadi yang tinggi. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi maka tanggung jawab yang dimiliki individu juga akan tinggi. Karena individu selalu bertanggung jawab atas berhasil atau tidaknya tindakan yang diambil.
- b. Individu memiliki target dan tujuan yang telah direncanakan dan bersifat realistis serta individu selalu berjuang untuk mewujudkannya.
- c. Individu memiliki kemampuan untuk mengambil suatu keputusan dan berani mengambil resiko yang dihadapinya.
- d. Individu selalu berusaha menyelesaikan pekerjaan yang telah dipilihnya dengan hasil yang memuaskan

- e. Individu mempunyai keinginan untuk menguasai bidang tertentu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

2.1.3 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi

Faktor merupakan penyebab yang mempengaruhi motivasi berprestasi individu. Faktor faktor yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi menurut Mangkunegara (2011) dibagi menjadi dua yaitu:

1) Tingkat Kecerdasan (IQ)

Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi biasanya memiliki kecerdasan yang memadai. Apabila kemampuan potensi terpenuhi maka individu akan mengarahkan segala kemampuannya untuk melakukan target yang dimilikinya agar tercapai dengan baik

2) Kepribadian

Kepribadian merupakan kemampuan individu untuk menggabungkan fungsi psiko-fisiknya agar dapat menyesuaikan diri dengan baik dilingkungannya dan dapat memotivasi dirinya untuk berprestasi.

2.2 Layanan Informasi

2.2.1 Pengertian Layanan Informasi

Layanan bimbingan dan konseling komprehensif merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan bantuan kepada setiap individu agar dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki individu seoptimal mungkin. Layanan bimbingan dan konseling komprehensif dirancang untuk menanggapi berbagai persoalan yang dihadapi. Dalam bimbingan dan konseling komprehensif terdapat empat komponen layanan yaitu : a) layanan dasar, layanan dasar merupakan layanan yang diberikan secara terstruktur dan terprogram

yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku individu sesuai dengan tugas tugas perkembangannya. b) layanan perencanaan individual, Bowers dan Hatch (Hidayat dkk, 2019) menjelaskan bahwa layanan perencanaan individual merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus yang bertujuan untuk membantu individu menetapkan tujuan tujuan dan mengembangkan rencana masa depan. c) layanan responsif, kegiatan yang diatur untuk memenuhi kebutuhan individu yang mendesak. d) dukungan sistem, dukungan sistem yang dimaksudkan untuk mempersiapkan dukungan terhadap lingkungan dan proses organisasi, layanan, manajemen, dan evaluasi program bimbingan dan konseling.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam layanan dasar bimbingan dan konseling komprehensif. Layanan informasi merupakan layanan yang dibutuhkan individu untuk memperoleh informasi. Nasution dan Abdillah (2019) menambahkan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang dapat memberikan berbagai informasi baik informasi pribadi, sosial, karir, maupun belajar yang secara tidak langsung dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh individu. Menurut Winkel (2003) layanan informasi merupakan layanan yang bertujuan untuk memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang diperlukan. Dengan informasi, individu dapat lebih mampu untuk mengatur dan merencanakan keputusan yang diinginkan dalam kehidupannya

Syafaruddin, dkk (2019) menambahkan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan yang sangat penting untuk dilaksanakan, karena tidak semua masalah dapat diselesaikan dengan menggunakan layanan orientasi. Layanan informasi merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan individu dapat memberikan pengaruh kepada individu lain dalam menerima dan memahami

informasi informasi yang telah didapat, dan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari hari.

Suhertina (2014) menjelaskan beberapa alasan layanan informasi penting untuk dilaksanakan yaitu :

- a. Dapat membekali individu dengan bermacam macam pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi yang sesuai dengan lingkungan sekitar individu, pendidikan, jabatan dan sosial budaya.
- b. Membantu individu agar dapat menentukan arah hidupnya. Dengan informasi yang diperoleh individu dapat membuat rencan- rencana dan pengambilan keputusan yang sudah dibuatnya.
- c. Layanan informasi merupakan kebutuhan yang tinggi tingkatannya, dengan adanya informasi individu dapat memperoleh informasi yang diperlukan.

Gunawan (2001) menjelaskan dalam layanan bimbingan dan konseling hanya terdapat tiga jenis informasi yaitu :

a. Informasi Pendidikan

Dalam bidang pendidikan, individu sering dihadapkan pada permasalahan atau kesulitan seperti kesulitan dalam menentukan program studi, penyesuaian diri, pemilihan sekolah, dan lain lain. Dengan adanya informasi pendidikan dapat membantu individu menghadapi permasalahan atau kesulitan yang dialami.

b. Informasi Pekerjaan

Informasi dalam dunia pekerjaan mencakup semua jenis jenis pekerjaan yang ada, gradasi posisi dalam suatu jabatan, persyaratan tahap dan jenis pendidikan, dan sistem klasifikasi jabatan.

c. Informasi Sosial Pribadi

Informasi Sosial Pribadi yang diberikan berkaitan dengan pemahaman diri sendiri dan pemahaman orang lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan yang sangat penting untuk dilaksanakan karena setiap individu sangat memerlukan informasi. Dengan informasi, individu dapat menambah pengetahuan dan pemahaman agar lebih baik. Informasi yang sudah diperoleh individu dapat membantu individu untuk dengan mudah membuat perencanaan dan pengambilan keputusan. Tanpa adanya informasi yang cukup individu akan merasa kesulitan, seperti salah pilih pekerjaan, atau karier kedepan seperti apa karena kurangnya kurangnya informasi.

2.2.2 Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi

Tujuan merupakan suatu hal yang ingin dicapai sedangkan fungsi yaitu suatu kegunaan yang dimiliki. Menurut Prayitno (2017) tujuan dalam layanan informasi dibagi menjadi dua yaitu, :

a. Tujuan layanan informasi bersifat umum

Peserta dapat menguasai informasi tertentu yang didapatkan dari layanan dan bisa mempraktekkannya dalam kehidupan sehari hari serta perkembangan dirinya

b. Tujuan layanan informasi bersifat khusus

Tujuan khusus layanan informasi menurut Prayitno terkait dengan fungsi fungsi konseling. Peserta memahami materi atau isi yang diberikan dalam layanan. Penguasaan informasi dapat digunakan untuk mencegah terjadinya masalah, pemecahan permasalahan yang individu hadapi, untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang dimiliki peserta, dan memungkinkan peserta membuka diri dalam mencapai sesuatu yang sudah direncanakan atau diharapkan oleh peserta.

Menurut Gunawan (2001) menambahkan, Tujuan layanan informasi juga terbagi menjadi bersifat umum dan bersifat khusus, dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan layanan informasi bersifat umum

1. Individu dapat mengembangkan pandangan yang luas dan bersifat nyata berdasarkan kesempatan atau permasalahan kehidupan yang terjadi pada setiap tingkatan pendidikan
2. Dapat menciptakan kesadaran individu mengenai kebutuhan dan keinginan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
3. Individu dapat mengembangkan ruang lingkung yang lebih luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi
4. Membantu individu untuk menguasai, memperoleh, dan menafsirkan informasi agar individu dapat maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya
5. Membantu individu mengembangkan sifat dan kebiasaan yang dapat membantu individu dalam pengambilan keputusan
6. Menyediakan bantuan sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat

b. Tujuan layanan informasi bersifat khusus

1. Membantu individu dengan memberikan pengertian tentang lapangan pekerjaan yang luas dimasyarakat
2. Dapat mengembangkan sarana untuk membantu individu mempelajari secara intensif lapangan pekerjaan atau pendidikan yang tersedia
3. Membantu individu agar lebih mengenal dan dekat dengan kesempatan kerja atau pendidikan dilingkungan masyarakat
4. Mengembangkan perencanaan sementara

5. Memberikan teknik khusus yang dapat membantu individu untuk menghadapi kebutuhan atau permasalahan permasalahan.

Adapun fungsi dari layanan informasi yang dikemukakan oleh Prayitno (Wahyuni, 2018) adalah sebagai berikut :

a. Fungsi Pemahaman

Fungsi ini berkaitan dengan individu yang akan memiliki pengetahuan dan pemahaman baru setelah mendapatkan layanan informasi. Pemahaman yang didapatkan mencakup semua aspek bimbingan dan konseling yaitu pribadi, sosial, belajar, dan karier.

b. Fungsi Pencegahan

Fungsi layanan ini yaitu untuk mencegah atau menghindari munculnya permasalahan dalam aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier yang dapat menghambat proses perkembangan individu.

c. Fungsi Pengentasan

Fungsi ini berkaitan tentang teratasinya masalah masalah yang dialami individu, dengan kata lain layanan informasi bisa saja membantu individu menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami individu.

d. Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan

Dengan layanan informasi, konselor atau guru bimbingan dan konseling akan membantu individu untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau kondisi positif yang dimiliki individu.

Dapat disimpulkan bahwa layanan informasi memiliki tujuan untuk membekali individu agar individu dapat mengembangkan pandangan secara luas dan nyata, individu dapat merencanakan dan memutuskan rencana yang diinginkannya dengan mandiri dan bertanggungjawab sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat yang dimiliki individu. Sedangkan fungsi dari layanan informasi meliputi fungsi pemahaman,

fungsi pencegahan, fungsi pengentasan, serta fungsi pemeliharaan dan pengembangan.

2.2.3 Teknik Layanan Informasi

Prayitno (2017) menjelaskan terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam layanan informasi yaitu :

a. Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi

Dalam teknik ini, individu akan mendengarkan atau menerima ceramah untuk memperoleh informasi. Selanjutnya diikuti dengan tanya jawab agar individu dapat menerima dengan baik informasi yang disampaikan.

b. Media

Penyampaian informasi dapat dilakukan dengan melalui media seperti alat peraga, media tulis, media gambar, poster, dan media elektronik lainnya

c. Acara Khusus

Acara khusus yang dapat dilakukan di sekolah misalnya seperti “Hari Karier” yang selama kegiatan ditampilkan informasi tentang karier dalam jangkauan yang luas. Penyelenggaraan semacam itu dapat juga diselenggarakan untuk bidang informasi lainnya.

d. Narasumber

Layanan informasi juga dapat diberikan dengan mengundang narasumber, apabila informasi tidak diketahui oleh pembimbing maka harus mendatangkan atau mengundang pihak yang lebih mengetahui

2.2.4 Materi Layanan Informasi

Isi dalam layanan informasi sangat bervariasi, bergantung pada kebutuhan peserta layanan. Pada dasarnya informasi yang diberikan akan mengacu pada seluruh bidang pelayanan konseling, yaitu bidang

pengembangan pribadi, sosial, kegiatan dalam belajar, perencanaan karier, kehidupan keluarga dan agama serta kehidupan kewarganegaraan. Layanan informasi dapat digolongkan lebih rinci lagi ke dalam :

- a. Informasi mengenai perkembangan diri
- b. Informasi mengenai hubungan antar-pribadi, sosial, nilai, dan moral
- c. Informasi mengenai pendidikan, kegiatan belajar, dan ilmu teknologi
- d. Informasi mengenai pekerjaan atau ekonomi
- e. Informasi mengenai sosial-budaya, politik, dan kewarganegaraan
- f. Informasi mengenai kehidupan berkeluarga dan beragama
- g. Informasi mengenai karakter cerdas

Keperluan dalam layanan informasi, yang menjadi isi materi layana harus spesifik dan jelas serta rinci sehingga dapat disajikan secara efektif dan bisa dipahami dengan baik oleh peserta. Informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta.

2.2.5 Tahapan Tahapan dalam Layanan Informasi

Tahapan tahapan dalam layanan informasi perlu direncanakan dengan baik agar ketika pelaksanaan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan dalam layanan informasi menurut Prayitno (2017), yaitu :

- a. Perencanaan

Mengidentifikasi kebutuhan mengenai informasi bagi calon peserta layanan dan menetapkan narasumber yang berkaitan langsung dengan penetapan perangkat dan media layanan.
- b. Pengorganisasian Unsur Unsur dan Sasaran Layanan

Materi, narasumber dan tempat penyajian informasi serta kelengkapan administrasi merupakan hal yang utama dalam pengorganisasian unsur unsur dan sasaran layanan.

c. Pelaksanaan

Mengorganisasikan kegiatan layanan, menghidupkan suasana, membuat peserta layanan aktif selama kegiatan, mengoptimalkan penggunaan metode dan media.

d. Penilaian

Penilaian hasil layanan informasi difokuskan pada pemahaman peserta terhadap materi yang menjadi isi layanan. Apa yang akan dilakukan peserta berkenaan dengan informasi yang sudah diterima. Evaluasi atau penilaian dapat dilakukan secara lisan atau tertulis untuk mengungkapkan pemahaman dan manfaat tentang informasi materi yang menjadi isi layanan.

e. Tindak Lanjut dan Laporan

Menetapkan jenis dan arah dalam tindak lanjut, berkomunikasi kepada pihak terkait mengenai rencana tindak lanjut, dan melaksanakan tindak lanjut. Dan menyusun laporan layanan informasi, menyampaikan laporan dan mendokumentasikan laporan.

2.3 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik

2.3.1 Pengertian Media Komik

Media merupakan salah satu peranan yang sangat penting pada perkembangan teknologi saat ini, karena media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan. Miftah (2013) menjelaskan bahwa media adalah sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam berkomunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut KBBI media adalah alat, media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, radio, televisi dan sebagainya. Sanjaya (2010) menambahkan bahwa media berlaku sebagai tempat

kegiatan usaha, seperti media dalam penyampaian pesan atau media pendidikan dalam bidang pendidikan. Media merupakan alat atau sarana penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang dimaksudkan agar informasi dapat diterima dengan baik.

Saputra dan Ciptadi (2019) menjelaskan komik memiliki keindahan yang berbeda beda sesuai dengan jenis komik. Keindahan keindahan dalam komik yaitu kesempurnaan struktur dan pemilihan waktu, pemilihan *frame*, pemilihan gambar dan kata, dan pemilihan alur cerita agar dapat dipahami oleh pembaca. Menurut KBBI, Komik merupakan cerita bergambar yang terdapat dalam majalah, komik atau buku yang mudah dipahami dan bersifat menghibur. Jenis komik yang berkembang saat ini adalah majalah komik, buku, komik koran dan komik *online*. Terdapat keindahan atau keunggulan yang berbeda beda dari setiap jenis komik. Keindahan yang terdapat dalam komik dapat dilihat dengan kesempurnaan struktur dan pemilihan waktu, ketepatan pemilihan *frame*, gambar, kata dan alur baca yang akhirnya pembaca akan mampu menerima pesan yang akan disampaikan.

Media komik merupakan salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam proses penyampaian pesan. Waluyanto (2005) menyebutkan bahwa sebagai media pembelajaran, komik berfungsi untuk menyampaikan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, komik merupakan salah satu sumber belajar yang membantu individu baik dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Menurut Sudjana dan Rivai (2005) bentuk kartun yang diungkapkan melalui karakter dan memerankan suatu cerita yang dihubungkan dengan gambar yang bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca dapat didefinisikan sebagai komik. Saputro (2015) menjelaskan bahwa media komik dapat membantu memberikan dorongan kepada individu untuk belajar dan membangkitkan minat individu untuk berprestasi.

Media komik merupakan sarana atau alat yang berisi gambar gambar yang berurutan dan dilengkapi dengan kata kata sebagai penjelas dari gambar agar lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca dan bertujuan untuk memberikan hiburan atau informasi kepada pembaca. Bahan bacaan dalam media komik akan dapat diterima individu dengan baik dan akan menikmatinya tanpa harus terlalu berfikir dengan serius. Sebenarnya media komik lebih dari cerita bergambar yang menghibur dan ringan namun juga terdapat informasi yang diperlukan.

2.3.2 Karakteristik Media Komik

Danaswari (Nurlatipah, 2015) menjelaskan ada beberapa karakteristik dalam komik, yaitu:

- a. Karakter diperlukan dalam pembuatan komik, karena karakter merupakan deskripsi yang dijelaskan dalam komik
- b. Ekspresi wajah karakter. Pada proses pembuatan komik. Ekspresi wajah karakter ditentukan sesuai dengan perasaan karakter dan situasi karakter. Seperti eskpresi saat sedih, marah, kaget dan sebagainya.
- c. Balon kata, merupakan unsur utama dalam setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling berhubungan sehingga menunjukkan dialog setiap tokoh
- d. Garis gerak, garis yang terlihat hidup oleh imajinasi pembaca
- e. Latar, menunjukkan maksud dari cerita yang disampaikan dalam komik
- f. Panel, urutan gambar gambar atau cerita untuk menjaga kelanjutan cerita agar berurutan

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa menurut Liana Septy (2015) sebagai berikut:

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- c. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- f. Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar

2.3.3 Komik Sebagai Media Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan yang dibutuhkan individu untuk memperoleh informasi. Prayitno (2017) menjelaskan ada beberapa teknik dalam layanan informasi yaitu teknik ceramah, tanya jawab, diskusi, media, acara khusus, dan narasumber. Menurut Tohirin (2007) teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi yang pertama yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi, dimana teknik ini merupakan teknik yang paling umum digunakan dalam berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan dan konseling. Kedua, melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, dan lainnya. Ketiga, mengundang narasumber sesuai dengan kebutuhan. Pada perkembangan teknologi saat ini media merupakan salah satu peranan

yang sangat penting karena media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan.

Media merupakan perantara yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Basri (2010) menjelaskan peran media sangat dibutuhkan dalam proses komunikasi di dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling karena media dapat meningkatkan efektivitas dalam pemcapaian tujuan. Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, media merupakan salah satu bagian yang sangat penting.

Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses komunikasi pemberian layanan bimbingan dan konseling. Komik merupakan salah satu media yang menarik karena didalamnya terdapat gambar gambar dan kata kata yang dipadukan dan disusun secara berurutan. Azhari (2018) menambahkan komik di rasa tepat karena terdapat kesan dari gambar di dalam komik yang sebelum membacanya sudah dikenal dnegan lucu dan kreatifnya sehingga membuat pembaca mudah ditarik perhatiannya. Media komik dapat memudahkan individu untuk memahami informasi yang disampaikan. Media komik dapat memberikan informasi, menciptakan minat individu dan individu dapat memberikan respon atau tanggapan dari komik yang sudah dibaca. Sehubungan dengan hal ini, komik dapat dikembangkan sebagai sarana pemberian layanan bimbingan dan konseling. Media komik dapat dipergunakan sebagai sarana pemberian layanan informasi.

Pelaksanaan layanan informasi menggunakan media merupakan salah sarana untuk menyampaikan materi agar lebih menarik. Komik merupakan salat satu bacaan yang diminati tidak hanya oleh anak anak namun juga oleh orang dewasa. Saputro dan Soeharto (2015)

menjelaskan bahwa kelebihan komik yaitu penyajian dalam komik mengandung unsur cerita. Sebagai alat penyampaian pesan, cerita sudah sejak lama ada di dalam masyarakat. Media komik dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman individu. Ekspresi yang digambarkan akan membuat pembaca merasa terbawa suasana dan terus membaca hingga selesai. Media komik juga dapat menciptakan minat individu untuk berprestasi, membantu individu memahami materi yang sulit dipahami dan membuat materi lebih menarik. Sudjana dan Rivai (2005) menjelaskan bahwa buku komik atau bergambar dapat dipergunakan oleh guru secara efektif untuk meningkatkan minat individu, mengembangkan kemampuan berkata kata dan keterampilan membaca.

Penyampaian pesan pendidikan melalui media komik akan menarik individu untuk berprestasi. Kemampuan untuk menciptakan minat individu dalam berprestasi merupakan peran pokok dari media komik. Komik mempunyai bahasa yang umum sehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh semua orang. Media komik dapat membantu individu untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan kreativitas individu dalam bercerita, membaca atau yang lainnya. Media komik membuat individu tidak cepat bosan karena berisi gambar dan cerita yang menarik dan bisa meningkatkan motivasi individu untuk berprestasi karena adanya daya tarik alami yang dimiliki setiap individu terhadap gambar. Media komik dapat dijadikan sebagai media layanan yang efektif dikarenakan individu akan tertarik dengan sendirinya untuk membaca komik tanpa harus dibujuk, individu tidak akan merasa bosan dan akan lebih mudah dalam menyerap isi atau materi yang disampaikan dalam media komik.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan *online* melalui *google form* menggunakan skala dan kuesioner yang akan dilaksanakan pada tahun akademik 2022/2023.

3.2 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan mengkonfirmasi suatu produk. Sugiyono (2012) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektivan dari produk yang dihasilkan.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu pengembangan model 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I Semmel. Pengembangan model 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih peneliti karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model layanan informasi dengan tema motivasi berprestasi bagi mahasiswa yang dikemas dalam bentuk komik.

Penelitian pengembangan model 4-D adalah model penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Model penelitian ini terdiri dari empat tahap yang meliputi : tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Pengembangan model 4-D Thiagaran (Handayani, 2021) dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan kebutuhan dan menyimpulkan bermacam macam informasi yang berikatan dengan produk yang ditemukan dan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *Design* atau perancangan peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual skrip dan komik serta mensimulasikan penggunaan komik tersebut dalam lingkup kecil. Tahapan perancangan pada penelitian ini dilakukan untuk membuat media komik sebagai bentuk layanan informasi yang sesuai dengan hasil tahap pendefinisian yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan atau *develop* terbagi ke dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk (media komik). Kegiatan ini dilakukan oleh Ahli dalam bidangnya. Saran saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan komik yang telah disusun oleh peneliti. *Developmental testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk (media komik) pada subjek terbatas. Hasil uji coba ini digunakan untuk memperbaiki komik yang telah dirancang

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran atau *disseminate* terdiri dari tiga kegiatan yaitu *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Tahap *validation testing* yaitu produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan kepada subjek terbatas. Hasil implementasi ini dinilai oleh Ahli.

Setelah dilakukan uji coba dan revisi, tahap terakhir yaitu *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan agar produk (media komik) dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan ini dapat dilakukan dengan mencetak media komik. Setelah dicetak komik tersebut disebarluaskan agar dapat diserap (*diffusion*) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (*adoption*) oleh konselor atau praktisi bimbingan dan konseling.

Alur Penyusunan Media Komik

Define (Analisis
Kebutuhan Media Komik)
(September 2021- April
2022)

Design (Perancangan
Media Komik)
(Mei – Juni 2022)

Develop (Pengembangan
Media Komik)
Agustus – September 2022)

Disseminate
(Penyebarluasan
Media Komik)
(Agustus 2022)

Identifikasi
Masalah
Dilakukan kepada
mahasiswa
melalui *Goggle
form* untuk
mengetahui
permasalahan
yang dialami

Mengumpulkan
Materi terkait
permasalahan
yang dialami
mahasiswa

Perencanaan
Media Komik
Pada tahap ini
peneliti
menyiapkan
perangkat
penelitian, yang
terdiri dari
pemetaan
materi, media,
dan alat

Penulisan alur
dan
menentukan
kotak kotak
dalam pembuat
an komik

Pembuatan
Media komik
melalui
wesite pixton

Uji Kelayakan
Media oleh 3
Ahli (Ahli
media, Ahli
bahasa, Ahli
materi)

Uji
keterbacaan
komik oleh 6
mahasiswa
FKIP
Unila untuk
menilai
bentuk
gambar dari
komik

Subjek
Penelitian
kepada 30
mahasiswa
FKIP Unila
menggunakan
pre-test dan
post-test

Produk berupa
media komik yang
dihasilkan
kemudian
disebarluaskan
melalui kegiatan
sosialisasi
implementasi
kepada guru BK
se-Bandar
Lampung

Gambar 2. Alur Penyusunan Media Komik

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6 mahasiswa FKIP Unila sebagai subjek uji keterbacaan komik dan 30 mahasiswa FKIP Unila sebagai subjek penelitian. Subjek uji keterbacaan komik mengisi kuesioner keterbacaan media komik, sedangkan subjek uji penelitian mengisi *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Kriteria inklusi merupakan kriteria subjek dalam penelitian ini. Nursalam (2013) menjelaskan bahwa kriteria inklusi adalah standart dimana subjek penelitian diwakili oleh sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu :

1. Mahasiswa berjenis kelamin pria maupun wanita
2. Tidak adanya batasan agama atau budaya tertentu
3. Berperan secara sukarela dan tanpa paksaan

Komik dalam penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa, karena komik ini merupakan hasil produk dari payung penelitian pengembangan model layanan informasi menggunakan media komik tentang permasalahan di bidang pribadi, sosial, belajar dan karier. Dalam hal ini, peneliti mendapat tema motivasi berprestasi untuk digunakan pada mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya pemahaman motivasi berprestasi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2014), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat untuk validasi produk (media komik) yang akan diuji oleh para ahli dan sebagai alat penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2012) kuesioner adalah Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk responden dijawab. Isi dalam kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup yang diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Prinsip prinsip dalam penulisan kuesioner yaitu : isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua atau pertanyaan yang diberikan tidak bercabang, panjang pertanyaan, dan penampilan fisik kuesioner.

Instrumen pertama yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media komik dengan skala model likert memiliki empat kategori kesetujuan dan memiliki skor 1-4. Skala yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”. Instrumen kedua yang digunakan untuk menilai hasil pre test dan post test sesuai dengan komik yang telah dikembangkan. Kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan tertutup sehingga responden memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Validasi produk ini akan dilakukan oleh para ahli untuk menguji kelayakan media komik, 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik dengan kuesioner keterbacaan media komik dan 30 mahasiswa akan mengisi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Tahap ini akan diperoleh pendapat, masukan, dan persetujuan dari validator sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut peneliti gunakan sebagai bahan penyempurnaan pembuatan komik.

Aspek yang digunakan sebagai indikator untuk mengukur kelayakan media komik yaitu sesuai dengan teori dalam jurnal Nurlatipah (2015) menurut Danaswari aspek tersebut meliputi: karakter, ekspresi wajah, balon kata, latar, garis tegak , dan panel. Berikut ini adalah Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media komik.

Tabel 1 Kisi Kisi Intrumen Kelayakan Media Komik

Aspek	Indikator
Karakter	Kesederhanaan penggambaran karakter dari tokoh dalam komik
Ekspresi Wajah	Kesesuaian ekspresi wajah karakter dengan komik cerita
Balon Kata	Kesesuaian balon kata dengan konteks nada (intonasi suara) dan karakter dari tokoh
Latar	Kesesuaian gambar dengan isi komik
Panel	Kesederhanaan urutan setiap gambar atau alur dalam komik
Garis Tegak	Kesesuaian antar garis tegak dalam komik

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik

Aspek	Indikator
Kelengkapan materi	Kesesuaian materi dengan bidang layanan bimbingan konseling
Keakuratan konsep dan definisi	Kesesuaian konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu bimbingan konseling
Keakuratan fakta dan data	Kesesuaian tema dengan realita kehidupan sehari-hari
mendorong keingintahuan	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu pembaca

(Ernawati, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik

Aspek	Indikator
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi pembaca
Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual pembaca

(Ernawati, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Keterbacaan Komik

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan ilustrasi
	Kesesuaian proporsi warna
	Keseimbangan tata letak teks dan gambar
	Kesesuaian karakter
Bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa
	Kesederhanaan kalimat
Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan

(Mulyani, 2015)

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen *Pre test* dan *Post Test*

Aspek	Indikator
Pengertian motivasi berprestasi	Individu memahami defenisi motivasi berprestasi
Faktor motivasi berprestasi	Individu memahami Faktor motivasi berprestasi
Dampak motivasi berprestasi	Individu memahami dampak motivasi berprestasi
Tips Meningkatkan Motivasi Berprestasi	Individu memahami bagaimana cara meningkatkan motivasi berprestasi

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media komik setelah diimplementasikan, diuji tingkat validasinya dan kelayakan produknya. Data yang telah diperoleh dari ahli dan mahasiswa berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Ukuran yang sering digunakan dalam analisis ini yaitu dengan menggunakan frekuensi dan rata-rata.

Data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari skor penilaian dari ahli dan mahasiswa terhadap instrumen yang diberikan dan sangat membantu dalam penilaian media komik layak atau tidaknya, dan baik atau buruknya serta membantu dalam penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat dari data kuantitatif ini. Selain data kuantitatif, diperoleh juga data kualitatif yang diperoleh dari komentar, kritik, dan saran dari ahli dan mahasiswa yang ditulis langsung pada instrumen. Fungsi dari komentar, kritik, dan saran dijadikan sebagai pertimbangan untuk merevisi pembuatan komik dalam pengembangan media bimbingan dan konseling.

Tabel 6. Penskoran Item Kelayakan Media Komik

Keterangan	Skor Pernyataan
SS (Sangat Sesuai)	4
S (Sesuai)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1

(Sumber : Arikunto, 2012)

Menurut Khoirot (2015) analisis untuk menyingkat kelayakan media komik dapat digunakan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 3. Perhitungan Persentase Kelayakan

$$\text{Kenaikan Persentase} = (\text{Mean Post-test} - \text{Mean pre-test}) / \text{Mean pre-test} \times 100\%$$

Gambar 4. Perhitungan Kenaikan Persentase

Menurut Arikunto (2012), data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan atau kategori kelayakan media komik.

Tabel 7 Kriteria Kelayakan Media Komik

No	Persentase	Kategori
1	>80% - 100%	Sangat Layak
2	>60% - 80%	Layak
3	>40% - 60%	Cukup Layak
4	>20% - 40%	Tidak Layak
5	>0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Arikunto, Cepi, 2009)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komik edukasi dengan tema motivasi berprestasi dalam pelaksanaan layanan informasi, maka dapat disimpulkan :

1. Penelitian ini menghasilkan media layanan informasi berupa komik dengan tema motivasi berprestasi pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli yang terdiri dari dosen bimbingan dan konseling FKIP Unila sebagai ahli materi, dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMPRI sebagai ahli bahasa, dan lembaga lukis Ohayo *Drawing School* sebagai ahli media. Persentase kelayakan ahli media sebesar 75%, persentase kelayakan ahli bahasa sebesar 90%, dan persentase kelayakan ahli materi sebesar 95%.
3. Hasil penilaian yang dinilai oleh 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik memperoleh persentase sebesar 82% dan masuk dalam kategori sangat layak.
4. Hasil penelitian dalam subjek penelitian, mahasiswa akan diberikan *Pre-test* dan *Post-test* untuk melihat perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah komik diberikan. Hasil yang dapat dilihat yaitu persentase kenaikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 50,8%, yang artinya pemberian media komik sebagai media layanan informasi memberikan perubahan pengetahuan kepada pembacanya.

5.2. Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan. Namun, peneliti berharap keterbatasan tersebut dapat dijadikan pembelajaran untuk peneliti lainnya. Adapun beberapa saran dari penelitian yang telah dilakukan di FKIP Universitas Lampung yaitu :

1. Bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk komik edukasi yang diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa mengenai motivasi berprestasi. Hasil produk yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai layanan informasi bagi mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian mengenai pengembangan media komik ini diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai sumber informasi dalam memahami konsep dan cara meningkatkan motivasi berprestasi, dan dapat dijadikan landasan bagi mahasiswa dalam pelaksanaan layanan informasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai pengembangan media komik tema motivasi berprestasi bagi mahasiswa ini dapat terus berkembang. Bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan jeda antar pengukuran, dan dapat mengukur perubahan pada aspek kognisi dan afektif. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mendesain sendiri atau membeli aplikasi/website berbayar sehingga hasil yang diharapkan dapat sesuai keinginan dan tidak terbatas pada fitur fitur yang disediakan.

4. Bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan bagi bidang ilmu bimbingan dan konseling dalam pengembangan media pada layanan informasi, khususnya pengembangan media komik dengan tema motivasi berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, I., Hestiningrum, E., & Pribadi, S. Peningkatan Kemampuan Pemilihan Karir melalui Layanan Informasi Karir dengan Media Komik Digital pada Siswa Kelas IX Smp N 1 Batangan.
- Aksara, Dika. 2021. *Line Webtoon: Sejarah, Konten, dan Faktan yang Perlu Diketahui*. www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022.
- Aspriyani, R. 2017. Pengaruh Motivasi Berprestasi Siswa terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*. 10(1) : 17-22.
- Arikunto dan Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineke Citra.
- Arywiantari, dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4-D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *E-jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1) : 1-3.
- Azhari, Rifki. 2018. Pengembangan Media Komik sebagai Sarana Pengenalan Karir Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Babatan Surabaya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling UNESA*. 8(3) : 1-3.
- Basri, A. S. H. 2010. Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah. *Jurnal Dakwah*. 11(1) : 23-41.
- Cahyaningtyas, A. W. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok*. (Skripsi). FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi, H. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Layanan Informasi Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir: Studi

- Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII di SMP Labschool Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*. 3(2) : 143-149
- Damanik, Rabukit. 2020. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi Mahasiswa. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. 6(1) : 51-55.
- Dewi, N. R & Akhlis, Isa. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*. 5(1) : 1098-1107.
- Ernawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada Konsep Segiempat*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulungagung.
- Fatchurrohman, R. 2011. Pengaruh Motivasi Berprestasi terhadap Kesiapan Belajar, Pelaksanaan Prakerin dan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Produktif. *Invotec*. 7(2) : 164-174.
- Fitri, Emria, dkk. 2016. Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. 2(2) : 84-92.
- Gunawan, Yusuf dan Catherine Dewi L.S. 2001. *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta, PT Prenhallindo.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Handayani, Asih. 2021. *Pengembangan Modul Peningkatan Kemampuan Environmental Mastery Dengan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Tema Manajemen Waktu Pada Mahasiswa Fkip Unila Tahun Akademik 2019/2020*. (Skripsi). FKIP UNILA
- Hidayah, Nurul dan Sujono. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Comic Book pada Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. *Jurnal Al-Lahjah*. 3(2) : 1-14.
- Hidayat, Dede Rahmat, dkk. 2019. *Karier : Teori dan Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif*. Jawa Barat, CV Jejak.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Tersedia di : <https://kbbi.web.id/motivasi> . Diakses pada 6 Oktober 2021.
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Tersedia di : <https://kbbi.web.id/media> . Diakses pada 22 Oktober 2021.
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. Tersedia di : <https://kbbi.web.id/komik> . Diakses pada 22 Oktober 2021.

- Khoirot, Tafakur. 2015. *Pengembangan dan Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Microsoft Access 2010 sebagai Bagan Ajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kelas XI SMK Negeri Bansari*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kristanti, Dian & Julia, Sri. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*. 4(1) : 38-40.
- Mangkunegara. 2011. *Manajemen Sumber Daya Perusahaan*. Bandung, PT . Remaja Rosdakarya.
- Maslow, A. 2017. *A Theory of Human Motivation*. United States of America, Dancing Unicorn Books.
- Mayangsari, Marina Dwi. 2013. Motivasi Berprestasi Mahasiswa Ditinjau dari Penerimaan Orang Tua. *Jurnal Ecopsy*. 1(1) : 21-27.
- Maydiantoro, Albet. 2021. *Model Model Pengembangan (Research and Development)*.
- McClelland, David C. 2016. *The Achieving Society*. United States of America, Pickle Partners Publishing.
- Mediawati, E. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal penelitian pendidikan*. 12(1) : 68-76.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. 1(2) : 95-105.
- Mikhriani. 2008. Manajemen Diri dan Kajian Psikologi: Perspektif Tiga Motif Sosial David McClelland. *Jurnal MD*. 1(1) : 19.
- Mulya, H. A., & Indrawati, E. S. 2017. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dengan Stres Akademik pada Mahasiswa Tingkat Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*. 5(2) : 296-302
- Mulyani S. Puji. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.
- Nasution, Henni Syafriana dan Abdillah. 2019. *Bimbingan Konseling “Konsep, Teori dan Aplikasinya”*. Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Nugraha, A. 2017. Pengembangan Media Komik Motivasi Berprestasi sebagai Layanan Bimbingan Pribadi Bagi Siswa Smp Muhammadiyah 1 Godean. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. 3(6) : 465-473

- Nurjan, Syarifan. 2016. *Psikologi Belajar*. Ponorogo, Wade Group.
- Nurlatipah, Nunik dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*. 5(2) : 5.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*. Jakarta, Salemba Medika.
- Nurseto, Tejo. 2010. Pembelajaran Motivasi Berprestasi dalam Mata Kuliah Kewirausahaan dengan Game Tournament. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 7(1) : 83-92.
- Pranowo, T. A. 2017. Efektivitas Layanan Informasi melalui Komik Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Ma'arif Grabag Magelang. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 3(1) : 90-96.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional yang Berhasil*. Depok, PT Rajagrafindo Persada.
- Prihandrijani, E. 2016. *Pengaruh motivasi berprestasi dan dukungan sosial terhadap flow akademik pada siswa SMA "X" di Surabaya*. (Doctoral dissertation). Universitas Airlangga.
- Pritandhari, Meyta. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*. 4(2) : 1-7.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta, Kencana.
- Santrock, J.W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta, Erlangga.
- Santrock, J.W. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Salemba Humanika
- Saputra, Fandi Akbar dan Suluh Gembyeng Ciptadi. 2019. Komik Digital sebagai Strategi Bisnis Media Online Olahraga : Studi pada Gorilasport.com . *Journal of Strategic Communication*. 9(2) : 11-19.
- Saputro, Dwi Anip. 2015. Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 5(1) : 1-19.
- Saputro, Hengkang Bara dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Tematik Kelas VI SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1) : 61-72.
- Septy, Liana dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*. 2(2) : 16-24.

- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2005. *Media Pengajaran* . Bandung, Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta
- Suhertina. 2014. *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru, CV Mutiara Pesisir Sumatera.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan : Implikasi dan Pembelajaran*. Depok, RajaGrafindo Persada.
- Syafaruddin, dkk. 2019. *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling : Telaah Konsep, Teori dan Praktek*. Jakarta, Perdana Publishing.
- Tamba, Darwis. 2017. Aplikasi Theory Of Planned Behavior untuk Memprediksi Perilaku Mahasiswa Membeli Laptop Lenovo (Studi Kasus: Mahasiswa Fe-Unika Santo Thomas Su). *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. 17(2) : 119-145
- Tanjung, Romi Fajar, dkk. 2018. Layanan Informasi dalam Peningkatan Keterampilan Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*. 3(2) : 155-163
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Pekanbaru, Grafindo Persada.
- Ulfa, M., & Awalya, A. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 5(1) : 46-50
- Uno, Hamzah B, dkk. 2014. *Teori Variabel Keguruan dan Pengukurannya*. Gorontalo, Sultan Amai Press
- Wahyuni, T. 2018. Peranan Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling terhadap Tingkah Laku Sosial pada Siswa Kelas XII Kr1 di SMKN2 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*. 5(3) : 1-6
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*. 7(1) : 45-54.
- Winkel, W.S. 2003. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta, Gramedia.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. 2020. Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*.