

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PENYESUAIAN
DIRI DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA**

(Skripsi)

Oleh

**NURUL DILAWATI
NPM 1813052032**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PENYESUAIAN DIRI DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA

Oleh

NURUL DILAWATI

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya media layanan informasi terkait kesejahteraan psikologis dikalangan mahasiswa, terutama pada topik penyesuaian diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi pada mahasiswa. Jenis penelitian pengembangan (*Reseach and devolopment*) yang mengacu pada model 4D. Media yang dikembangkan diuji kelayakan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Subjek penelitian berjumlah 6 mahasiswa untuk uji coba mahasiswa, 30 mahasiswa untuk pelaksanaan penelitian. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa kuesioner kelayakan media komik, kuesioner keterbacaan visual, kuesioner *pre-test* dan kuesioner *post-test*. Analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Hasil uji kelayakan ahli diperoleh nilai sebesar 72,2% dari ahli media, 90% dari ahli materi dan 90% dari ahli bahasa. Hasil uji coba mahasiswa diperoleh nilai sebesar 84,58% dan penelitian diperoleh presentase kenaikan sebesar 46,5%. Berdasarkan hasil tersebut, media komik penyesuaian diri layak digunakan untuk digunakan sebagai media layanan informasi.

Kata Kunci: bimbingan dan konseling, layanan Informasi, media komik, penyesuaian diri

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF PERSONAL ADAPTATION IN INFORMATION SERVICES FOR STUDENTS

By

NURUL DILAWATI

The problem in this study is the lack of media information services related to psychological well-being among students, especially on the topic of self-adjustment. This study aims to develop self-adaptation-themed comic media in information services for students. This type of research and development (Research and development) refers to the 4D model. The developed media has been tested for eligibility with verification by media experts, material experts and linguists. The study subjects were 6 students for the small class experiment, 30 students for the large class experiment. Data collection using instruments in the form of comic media feasibility questionnaire, visual readability questionnaire, pre-test questionnaire and post-test questionnaire. Data analysis is descriptive statistics. The results of the specialist qualification test obtained a score of 72.2% from the media specialist, 90% from the material specialist and 90% from the language specialist. The results of the small class test obtained a value of 84,58% and the large class test obtained an improvement percentage of 46,5%. Based on the results, self-adjusting comic media is suitable for use as information service media

Keywords : *comic media, customization, guidance and counseling, information services*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PENYESUAIAN
DIRI DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA**

Oleh

NURUL DILAWATI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Bimbingan dan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN
TEMA PENYESUAIAN DIRI DALAM
LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : **Nurul Dilawati**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052032

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.
NIP 19800501 200812 2 002

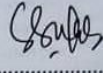
Moch. Johan Pratama, S.Psi., M.Psi.
NIP 19870918 201504 1 001

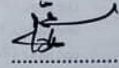
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

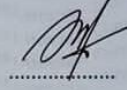
Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

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

Penguji : Dr. Mujiyati, M.Pd. 

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196312301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Dilawati
NPM : 1813052032
Program Studi : S1-Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik dengan tema Penyesuaian Diri dalam Layanan Informasi pada Mahasiswa”** tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Desember 2022
Yang membuat pernyataan,



Nurul Dilawati
NPM 1813052032

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nurul Dilawati, lahir di Tulang Bawang, 01 Juli 2000. Merupakan anak ke-lima dari enam bersaudara. Putri dari Bapak Suwarso dan Ibu Robiati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut :

1. SD Negeri 01 Bangun Rejo, Lampung tengah lulus pada tahun 2012
2. SMP Negeri 2 Way Kenanga, Tulang Bawang Barat lulus pada tahun 2015
3. SMA Negeri 1 Way Serdang, Mesuji lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP). Selama menjadi mahasiswa penulis pernah mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 1 Kemendikbud RI di desa 3T (terdepan, terpencil dan tertinggal).

Pada tahun 2021 penulis melaksanakan KKN Periode 1 Didesa Indraloka II Kec. Way Kenanga, Kab.Tulang bawang barat. Ditahun yang sama peneliti juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP N 2 Way Kenanga kab. Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun,
selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk
memaksimalkan kemampuan yang ia miliki”

(Bambang Pamungkas)

“ Jika satu-satunya alat yang anda miliki hanyalah palu, anda
cenderung akan melihat setiap permasalahan sebagai paku”

(Abraham H. Maslow)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah subhannahu Wa Ta'ala berikan, sehingga Skripsi ini dapat penulis selesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orangtua ku tercinta, Ayahanda **Suwarso** dan ibunda **Robiati**

Terima kasih telah membesarkan dengan cinta dan kasih sayang dan mendidik dengan ketulusan, dan terimakasih telah menjadi sosok yang inspiratif, sosok yang begitu hebat, selalu memberikan arahan, selalu menyalurkan energi positif dan selalu mengingatkanku tentang kebaikan, serta bekerja keras untuk aku, kakak dan adikku yang mungkin pengorbanan itu tidak mungkin dapat kubalas dengan apapun.

Kakakku tersayang,
**Evi faturrohmah, Ahmad Nasrudin, Yuli Astuti,
dan Ria Istiqomah, S.IP**

Adikku Tersayang,
Hari Wahyudi

Terima kasih atas semangat, motivasi, bantuan secara materi dan doa yang telah kalian berikan untuk terus berjuang dalam cita-cita.

Almamater tercinta,
Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan tema Penyesuaian Diri dalam Layanan Informasi pada Mahasiswa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi M.Ed selaku Rektor Plt Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Sunyono, M.Si selaku dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., MA, Psi., selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
5. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing utama atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Moch. Johan Pratama, S. Psi., M.Psi., Psikolog selaku pembimbing kedua atas kesediannya memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Mujiyati, M.Pd selaku dosen pembahas skripsi, terimakasih atas masukan dan saran-saran dari seminar terdahulu
8. Bapak ibu dosen Bimbingan Konseling dan Staff tata usaha Universitas Lampung, terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama

masa perkuliahan, semoga menjadi amal jariyah untuk bapak ibu dosen, Amin.

9. Ibu Yohana Oktariana, M.Pd selaku dosen validasi ahli materi dalam media komik yang dibuat peneliti
10. Ibu Dra. Lisdwiana Kurniati, M. Pd dosen FKIP UMPRI selaku dosen Validasi ahli bahasa dalam media komik yang dibuat peneliti
11. Ibu Eliana Nopita Sari, selaku guru OHAYO *Drawing School Lampung* sebagai validasi ahli media komik
12. Mahasiswa baru FKIP Universitas Lampung yang telah bersedia dan suka rela dalam menjadi subjek penelitian.
13. Bapak dan ibuku yang selalu memotivasi, memberikan dorongan positif dan senantiasa memberikan doa untuk keberhasilan anaknya.
14. Kakaku Ria Istiqomah, S.IP yang sudah memberikan bantuan secara materil, motivasi, menjadikan sosok inspirasi untuk bangkit dari keterpurukan, dan tempat segala keluh kesah
15. Kakak-kakaku Evi Faturrohmah, Ahmad Nasrudin, Yuli Astuti serta adikku Hari Wahyudi yang sudah mensupport dalam segala hal baik secara materil dan doa.
16. Prada Nur Irfan Arianto, terimakasih atas support system dan menjadi tempat berkeluh kesah selama pengerjaan skripsi.
17. Wati Family, Kiki Annisa, Selvi Tariya, Elyana Irawati, Niken Prima Dita, Lilis Endang Safitri, Dan Alpisya Br Kembaren yang telah memberikan warna di kehidupanku selama perkuliahan, teman seperjuangan skripsi berkeluh kesah bersama dan terimakasih atas kebersamaan yang sudah terjalin hingga akhir wisuda nanti.
18. Ini Grup, Dwi Lestari, Mei Suryani, dan Mella Ambar Wati yang telah menjadi sosok keluarga diperantauan dan mensupport satu sama lain
19. Payung Komik Edukasi, teman-temanku Eka, Balqis, Indah, Ila, Hamidah, Ratna, Lilis, Kiki, dan Elyana terimakasih telah berjuang bersama dalam penyusunan skripsi ini.
20. Semua yang telah mengisi dan mewarnai hidupku, terimakasih atas kasih sayang, kebaikan dan dukungan yang tulus selama ini

Hanya ucapan terimakasih dan doa yang peneliti berikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung , 12 Desember 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized initial 'N' inside a circle followed by several vertical strokes, all underlined.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DATFAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penyesuaian diri	11
2.1.1 Pengertian Penyesuaian Diri	11
2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri	12
2.1.3 Pembentukan penyesuaian diri	15
2.1.4 Karakter penyesuaian diri yang baik	17
2.1.5 Penyesuaian diri mahasiswa	17
2.1.6 Hambatan-Hambatan penyesuaian diri mahasiswa	18
2.2 Layanan Informasi dengan Media Komik	20
2.2.1 Pengertian Layanan Informasi.....	20
2.2.2 Tujuan Layanan Informasi	20
2.2.3 Fungsi Layanan Informasi.....	21
2.2.4 Teknik Penyampaian Layanan Informasi.....	21
1. Pengertian Media Komik	22
2. Karakteristik Media Komik.....	23
3. Komik Sebagai Media Layanan Infromasi.....	23
2.3 Penelitian yang Relevan.....	25
III. METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.2 Metode dan Desain Penelitian.....	26
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Teknik Analisis Data	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
4.2 Pengembangan Produk.....	36
4.3 Analisis Hasil Penelitian	47
4.4 Pembahasan	57
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	62

V. KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi Kisi Instrumen Kelayakan Media Komik	31
2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik.....	32
3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik.....	32
4. Kisi-Kisi Instrumen Keterbacaan Visual.....	33
5. Kisi Kisi Intrumen Penilaian Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i>	33
6. Skor Item Kelayakan Media Komik.....	34
7. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	35
8. Data Skor Kelayakan Ahli Media	47
9. Presentase Kelayakan Ahli Media	48
10. Data Skor Kelayakan Ahli Materi.....	52
11. Presentase Kelayakan Ahli Materi.....	52
12. Data Skor Kelayakan Ahli Bahasa	53
13. Presentase Kelayakan Ahli Bahasa	53
14. Skor Uji Keterbacaan Visual	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	10
2. Alur Penelitian Menggunakan Model Pengembangan 4D	28
3. Perhitungan Persentase Kelayakan	34
4. Perhitungan Kenaikan Presentase	34
5. Tahap Penyusunan Media Komik	35
6. Skrip dan Panel Komik	40
7. Log in ke Akun Pixton	41
8. Pemilihan Background/Latar Tempat	42
9. Pemilihan Karakter Tokoh dan Outfit.....	42
10. Bar Fokus.....	43
11. Penulisan Balon Kata	43
12. Pemilihan Ekspresi Wajah.....	44
13. Pemilihan Action	44
14. Desain Komik yang Sudah dibuat Berdasarkan Skrip komik	45
15. Bentuk Balon kata yang belum direvisi	48
16. Bentuk Balon kata setelah direvisi.....	48
17. Peletakan Balon Sebelum di revisi.....	49
18. Peletakan Balon Sesudah direvisi	49
19. Balon Kata Sebelum direvisi	49
20. Balon Kata Sesudah direvisi.....	50
21. Action Karakter Sebelum direvisi.....	50
22. Action karakter yang Sudah di revisi	50
23. Susunan Komik dan Penomoran Sebelum direvisi.....	51
24. Susunan Komik dan Penomoran Sesudah direvisi.....	51

DATFAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner <i>google form</i>	70
2. Hasil Responden <i>Google Form</i>	73
3. Hasil Kuesioner penilaian Ahli Media	79
4. Hasil Kuesioner Ahli Materi.....	82
5. Hasil Kuesioner Ahli Bahasa.....	84
6. Kuesioner Keterbacaan Visual	86
7. Hasil Uji Kuesioner Keterbacaan Visual	87
8. Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post- Test</i>	90
9. Skor <i>Pre-Test</i>	92
10. Skor <i>Post-Test</i>	93
11. Artikel Penyesuaian Diri	94
12. Revisi Media Komik Oleh Komikus	96
13. Komik yang sudah direvisi	97
14. Dokumentasi Uji Coba Komik Kepada Mahasiswa Baru	99
15. Dokumentasi <i>Desseminate</i> Ke Guru BK se-Bandar Lampung.....	100
16 Surat Izin Penelitian	101
17. Surat Balasan Penelitian	102

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyesuaian diri selalu ada pada tahap perkembangan manusia, dari pendidikan dasar hingga melanjutkan keperguruan tinggi. Bagi seorang remaja bukanlah hal yang mudah ketika menjadi mahasiswa. Transisi dari Sekolah Menengah Atas (SMA) ke-perguruan tinggi menimbulkan berbagai tantangan dan permasalahan. Banyak individu yang menderita dan tidak mampu mencapai kebahagiaan dalam hidupnya, karena ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri.

Penyesuaian diri juga menjadi salah satu persyaratan penting bagi terciptanya kesehatan mental individu. Tidak jarang pula bahwa mahasiswa mengalami stress dan depresi disebabkan oleh kegagalan mereka dalam melakukan penyesuaian diri dengan kondisi penuh tekanan Lestari (2016). Dalam istilah psikologi, Penyesuaian disebut dengan istilah *adjustment*. Menurut Davidoff *adjustment* itu diartikan suatu proses untuk mencari titik temu antara kondisi diri sendiri dengan tuntutan lingkungan. Sedangkan menurut Azara, & Noorrizki, (2019) Penyesuaian diri adalah suatu aktivitas untuk mengubah perilaku individu agar terciptanya hubungan yang lebih sesuai antara seseorang dengan tuntutan yang berasal dari lingkungan.

Penyesuaian diri sangat diperlukan oleh semua orang khususnya remaja karena menurut Nurfitriana, (2016) kegoncangan dan perubahan diri banyak yang dialami oleh remaja, sehingga tidak sedikit mahasiswa yang gagal dalam menyesuaikan diri dilingkungannya. Penyesuaian diri mahasiswa tentunya melibatkan individu dengan lingkungannya yaitu lingkungan keluarga, teman sebaya dan teman di universitas.

Permasalahan penyesuaian diri saat ini menjadi salah satu permasalahan yang banyak dialami oleh remaja diantaranya mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil survey pada bulan September 2021 penyebaran dilakukan melalui *Google Form*, diketahui bahwa masalah tersebut merupakan 10 besar dalam *ranking* permasalahan yang saat ini dialami mahasiswa.

Peneliti kemudian melakukan pengumpulan data awal mengenai penyesuaian diri dengan proses tanya jawab kepada mahasiswa baru di lingkungan FKIP Universitas Lampung mengenai masalah penyesuaian diri mereka. Adapun keluhan-keluhan yang disampaikan mahasiswa di antaranya adalah mahasiswa merasa sulit untuk memulai percakapan, enggan menyapa orang baru, adanya transisi pembelajaran dari *daring* (dalam jaringan) ke *Luring* (Luar jaringan) yang menimbulkan remaja harus beradaptasi kembali, dan adanya *circle* pertemanan.

Penelitian Nurfitriana, & Prihartanti, (2017) menjelaskan bahwa mahasiswa selalu diselimuti rasa ketakutan dan menjadikan ketakutan lebih besar ketika mahasiswa datang dari berbagai bahasa dan latar belakang budaya yang beragam. Penelitian yang dilakukan Kurniati & Hamidah (2021) mendapatkan hasil bahwa awal mula meniti pendidikan di perguruan tinggi, seorang mahasiswa akan dihadapkan dengan perubahan dalam hidupnya dikarenakan terdapat perbedaan terkait kurikulum dan sistem pembelajaran di SMA dan Universitas. Dalam penelitian Rahayu & Arianti (2020) menyebutkan sebanyak 227 mahasiswa tahun pertama difakultas psikologi UKSW menjadi partisipan dalam penelitian. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa tahun pertama memiliki tingkat penyesuaian diri yang rendah.

Menurut Schneiders (Estiane, 2016) kondisi kemampuan penyesuaian diri dan sosial individu yang berbeda-beda dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kondisi fisik, perkembangan dan kematangan, faktor psikologis, kondisi lingkungan, dan faktor budaya. Kondisi lingkungan di sini meliputi kondisi rumah, keluarga, dan sekolah, baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Ketika berhadapan dengan lingkungan baru, mahasiswa membutuhkan

dukungan sosial yang tinggi agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan perguruan tinggi, baik secara akademik maupun sosial.

Melihat permasalahan penyesuaian diri mahasiswa dikhawatirkan jika tidak ada solusi yang tepat akan membuat mahasiswa mengalami gangguan mental, depresi, skizofrenia, kecemasan, gangguan kepribadian, menjadikan kepribadian mudah tertutup, minder bahkan dikucilkan. Dengan demikian bentuk bantuan di perguruan tinggi untuk memfasilitasi upaya menyelesaikan permasalahan penyesuaian diri adalah layanan bimbingan dan konseling.

Prasetiawan (2017) menjelaskan usaha agar layanan bimbingan konseling menarik adalah dengan cara memanfaatkan berbagai media. Dalam layanan bimbingan konseling terdapat salah satunya adalah layanan informasi. Layanan informasi merupakan salah satu bentuk layanan dasar dalam bimbingan dan konseling komprehensif memiliki prinsip yaitu *for All* yang artinya proses pemberian bantuan melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan secara sistematis dalam rangka membantu perkembangan dirinya secara optimal dan semua orang berhak memperoleh informasi.

Hal ini disampaikan oleh Gumilang (2019) bahwa strategi dalam layanan dasar salah satunya yaitu layanan informasi. Adapun Definisi layanan informasi sendiri Menurut Gunawan (2018) merupakan layanan yang diberikan guru BK atau konselor kepada peserta didik atau konseli terkait dengan informasi-informasi yang ada di sekolah maupun di luar sekolah. Layanan informasi menurut Prayitno (2017) penting untuk diberikan kepada individu karena mengingat bahwa informasi atau pengetahuan digunakan sebagai acuan untuk bersikap dan bertingkah laku sehari-hari, sebagai pertimbangan arah pengemabngan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Adapun tujuan layanan informasi menurut Prayitno (2017) dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi adalah agar konseli dapat menguasai informasi tertentu, sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman yaitu konseli memahami informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi tersebut untuk menyelesaikan masalahnya.

Penggunaan media dalam layanan informasi dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan, dan menyamakan persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing. Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis dan berkelanjutan yang dilakukan oleh konselor untuk memfasilitasi perkembangan konseli untuk mencapai kemandirian, dalam wujud kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil keputusan dan merealisasikan diri secara bertanggung jawab.

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat tentunya berpengaruh juga dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam bimbingan dan konseling hendaknya tidak lepas dengan memperhatikan perkembangan teknologi yang ada seperti internet, computer, dsb. Dalam penelitian Pritandhari (2016) Menyebutkan bahwa Mahasiswa lebih berminat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah banyak sekali ragamnya. Media pembelajaran dapat berupa media visual dan audiovisual karena dinilai lebih menarik. Salah satu media visual yang dapat digunakan adalah gambar, kebanyakan penelitian terdahulu dalam penyampaian layanan informasi menggunakan media gambar/poster namun ternyata media poster informasinya lebih terbatas dan menggunakan bahasa yang formal sehingga kurang menarik perhatian pembaca.

Banyak jenis media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Beberapa media yang digunakan dalam layanan informasi yaitu poster, brosur, pamflet, papan bimbingan dan bahan cetak lainnya. Selain itu media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi adalah media komik.

Menurut McCloud (2001) Komik adalah gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik pada para pembaca. Komik merupakan media menarik yang memiliki unsur tokoh gambar, percakapan, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah topik yang disajikan melalui

visual. Hal ini dikarenakan bahasa komik yang lebih ringan dan memiliki konteks isi yang lebih informal dari pada media visual lainnya sehingga media komik diminati oleh semua kalangan. Bahkan jumlah pengguna komik *Webtoon*, pada bulan agustus 2021 memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu *Webtoon* juga memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id, diakses pada 19 januari 2022 jam 10.05)

Pengembangan layanan informasi menggunakan media komik dipandang perlu karena membuat materi lebih menarik serta mudah dipahami. Media layanan informasi berbentuk komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media lainnya. Menurut Daryanto (2010) kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Menurut pranowo (2014) mengatakan bahwa terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua individu menyenangi komik, baik yang berisi *fat lelucon* atau petualangan. Komik bisa dikatakan menarik karena didalamnya terdapat unsur-unsur yang menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan dapat merangsang imajinasi seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun akademik 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dan hasil studi pendahuluan. Maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Mahasiswa merasa kesulitan untuk memulai percakapan
2. Enggan menyapa orang baru dan adanya *circle* pertemanan
3. Terdapat perbedaan latar belakang mahasiswa
4. Sudah pernah ada media komik dikalangan mahasiswa sebagai media pembelajaran, namun penggunaan media komik penyesuaian diri sebagai layanan informasi belum pernah ada dikalangan mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi bagi mahasiswa ?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi bagi mahasiswa ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi bagi mahasiswa
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi bagi mahasiswa

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan layanan informasi menggunakan media komik bagi mahasiswa diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

- a) Bidang ilmu Bimbingan Konseling dan psikologi, ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pengembangan bagi disiplin bagi ilmu psikologi dan BK, khususnya pengembangan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema Penyesuaian Diri bagi mahasiswa.
- b) Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berfikir untuk pengembangan penelitian sejenis secara lebih mendalam dan diharapkan dapat memberi inspirasi dalam penelitian berikutnya yang relevan dan mendorong dihasilkannya penemuan baru.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi praktisi BK, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari hasil produk pengembangan layanan informasi menggunakan media komik bagi mahasiswa dengan tema penyesuaian diri pada mahasiswa. Sehingga hal ini diharapkan dapat menjadi panduan layanan bk di perguruan tinggi.
- b) Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dalam memberi masukan mengenai bentuk layanan informasi menggunakan media komik dengan tema penyesuaian diri pada mahasiswa

1.6 Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang diatas diketahui bahwa mahasiswa banyak yang memiliki permasalahan penyesuaian diri. penyesuaian diri adalah suatu proses yang mencakup respon mental dan tingkah laku, dimana individu berusaha untuk dapat berhasil mengatasi kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya., ketegangan-ketegangan, konflik-konflik, dan frustrasi yang dialaminya, sehingga terwujud tingkat keselarasan atau harmoni antara tuntutan dari dalam diri dengan apa yang diharapkan oleh lingkungan dimana ia tinggal Schneiders (Ahmad 2020).

Menurut Nugrahaini (2017) Penyesuaian diri adalah suatu proses dinamik terus menerus yang bertujuan untuk mengubah kelakuan guna mendapatkan hubungan yang lebih serasi antara diri dan lingkungan. Berdasarkan pengertian ini penyesuaian diri adalah kemampuan untuk membuat hubungan yang memuaskan antara orang dan lingkungannya. Dalam penelitian Nugrahaeini (2020) Ketika mahasiswa tidak bisa menanggulangi bermacam tantangan serta hambatan ini, perihal tersebut bisa menuju pada bermacam permasalahan di setelah itu hari, paling utama permasalahan psikologis.

Agar dapat memahami bermacam tantangan serta permasalahan dikala merambah akademi besar, mahasiswa butuh mempunyai keahlian untuk membiasakan diri dengan lingkungan di sekitarnya. Sulitnya melakukan penyesuaian diri pada diri mahasiswa tentunya akan menghambat mahasiswa dalam berkembang, jika permasalahan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik maka akan menimbulkan stress dan dampaknya akan begitu serius. Konselor memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin kesejahteraan psikologis mahasiswa untuk mencapai sehat mental. Adanya persoalan penyesuaian diri mahasiswa maka diperlukan penanganan. Dalam layanan bimbingan dan konseling terdapat fungsi dalam memberikan pemahaman kepada individu yaitu layanan informasi.

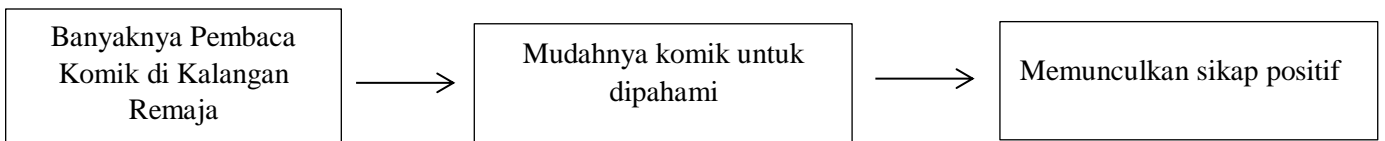
Menurut Prayitno dan amti (2004) menjelaskan layanan informasi merupakan kegiatan memberikan pemahaman kepada individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas maupun kegiatan, ataupun untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama adalah perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.

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 oleh individu. Bersamaan dengan adanya perilaku individu, norma subjektif, dan kontrol perilaku akan menimbulkan adanya perubahan sikap individu yang selanjutnya akan mengubah perilaku individu dikarerenakan adanya pemberian pemahaman atau pengalaman baru.

Banyak jenis yang digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi. Salah satu media yang sering digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi adalah menggunakan media komik. Soedarso (2015) menyebutkan komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya novel yang menunjukkan visual menarik dan memiliki wujud komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk mengantarkan suatu pesan dengan bahasa yang umum, mudah dipahami dan selalu diingat.

Komik juga memiliki kelebihan yaitu bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa yang ringan, isinya yang bersifat informal sehingga komik adalah media yang sangat diminati oleh semua kalangan. Berdasarkan uraian tersebut maka muncul kerangka berfikir untuk mengembangkan model layanan informasi dengan tema Penyesuaian Diri pada mahasiswa melalui media komik.

Adapun dalam penyusunan media komik, peneliti menggunakan metode penelitian, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan pengembangan model 4-D (Four D). Pengembangan model 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian/analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih peneliti karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik.



Gambar 1. Kerangka Pikir

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyesuaian diri

2.1.1 Pengertian Penyesuaian Diri

Menurut Baron (2010) penyesuaian diri adalah suatu proses untuk memenuhi kebutuhan internal dan eksternal individu yang melibatkan respon-respon mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Sedangkan menurut Fatimah (2010) menyatakan bahwa penyesuaian diri dapat diartikan sebagai penguasaan, yaitu memiliki kemampuan untuk membuat rencana dan juga mengorganisasi respon-respon sedemikian rupa, sehingga bisa mengatasi segala masalah macam konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efektif. Individu memiliki kemampuan menghadapi realitas hidup dengan cara yang kuat dan memenuhi syarat. Jadi penyesuaian diri adalah kemampuan seseorang untuk merencanakan sesuatu dengan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi di lingkungan sekitarnya. Sehingga mampu bertanggung jawab ketika sedang menghadapi masalah tersebut dengan baik dan tidak cepat putus asa.

Penyesuaian diri merupakan suatu proses yang mengaitkan respons dan mental serta tingkah laku, dimana seseorang menyelesaikan ketegangan, konflik serta frustrasi yang dialaminya. Seseorang dengan usahanya tersebut bertujuan agar terwujud tingkat keselarasan serta harmoni antara tuntutan dari dalam diri dengan apa yang diharapkan lingkungan yang dia tinggali. Schneiders (Ahmad, 2020).

Dapat diambil kesimpulan dari pendapat para ahli bahwa penyesuaian diri adalah Proses seseorang ataupun individu dalam menunjukkan kemampuan dalam menyesuaikan diri dilingkungan yang bertujuan agar sejahtera

psikologisnya dan hubungan harmoni serta keseimbangan antara tuntutan dalam diri dengan apa yang diharapkan dilingkungan ia tinggal.

Adapun aspek-aspek penyesuaian diri menurut Runyon dan Haber (Daris, 2018) adalah sebagai berikut :

a) Persepsi terhadap realitas

Pribadi mengubah persepsinya tentang realitas hidup dan menginterpretasikannya, sehingga mampu mewujudkan tujuan yang nyata dengan kemampuannya dan sanggup mengidentifikasi konsekuensi dan tindakannya supaya menuntun pada sikap yang sesuai.

b) Kemampuan mengatasi stress dan kecemasan

Individu memiliki kemampuan mengatasi masalah tekanan dan kecemasan berarti orang yang sanggup menerima kegagalan yang dialami

c) Gambaran diri yang positif

Penilaian seseorang tentang dirinya sendiri, individu memiliki cerminan diri yang positif baik lewat penilaian pribadi maupun lewat orang lain sehingga individu merasakan kenyamanan secara psikologis

d) Hubungan interpersonal

Berkaitan dengan hakikat seorang individu selaku makhluk sosial, yang sejak terlahir bergantung dengan orang lain, individu memiliki penyesuaian diri yang baik yang sanggup membentuk hubungan dengan cara yang berkualitas serta bermanfaat.

2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri

Menurut Schneiders (ahmad, 2020) terdapat lima aspek yang dapat mempengaruhi proses penyesuaian diri individu adalah sebagai berikut:

a) Kondisi fisik

Kondisi raga atau fisik sangat mempengaruhi terhadap penyesuaian diri seseorang, karena kondisi fisik yang baik menggambarkan syarat untuk terciptanya penyesuaian diri yang baik, cacat fisik serta penyakit kronis akan adanya hambatan pada individu dalam melakukan penyesuaian diri.

b) Kepribadian

Setiap pribadi mempunyai karakter yang berbeda-beda pada tahap perkembangannya, sebab individu dalam segi intelektual, sosial dan moral mempengaruhi bagaimana seseorang dalam melaksanakan penyesuaian diri.

c) Edukasi atau pendidikan

Pembelajaran sangat penting untuk naiknya penyesuaian diri seseorang karena dengan pembelajaran seseorang mampu mengenali kemampuan agar dirinya dapat membiasakan diri dengan baik ketika berada dilingkungan yang baru, ada beberapa faktor pembelajaran dalam penyesuaian diri diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Belajar, hal ini unsur yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri seseorang, karena biasanya karakter ataupun watak seseorang sangat dibutuhkan untuk penyesuaian diri, dalam hal ini diperoleh kedalam seseorang lewat proses belajar.
2. Pengalaman, Dalam proses penyesuaian diri terdapat dua pengalaman yang mempunyai nilai yang sangat signifikan ialah pengalaman yang menyehatkan dan pengalaman traumatic. Pengalaman yang menyehatkan merupakan peristiwa yang dialami oleh individu dan tentunya mengasikan. Adapun pengalaman trauma merupakan kejadian yang dirasakan oleh individu dan tidak mengasikan, menyedihkan serta menyakitkan sehingga orang tersebut tidak mau kejadian seperti itu dapat terulang kembali.
3. Pelatihan, ialah proses belajar yang diutamakan kepada perolehan kemampuan dan kebiasaan. Proses penyesuaian diri membutuhkan latihan yang serius agar mencapai hasil penyesuaian diri yang baik. Orang yang memiliki kemampuan penyelesaian yang kurang baik namun sering melakukan latihan secara serius maka lambat laun proses penyesuaian diri dilingkungan yang baru akan menjadi lebih baik.
4. Determinan diri, hal ini berkaitan erat dengan penyesuaian diri jika seseorang tersebut sanggup dan dapat memastikan dirinya sendiri untuk melaksanakan proses penyesuaian diri. Dalam hal ini determinan

diri ialah faktor yang sangat kuat yang dapat digunakan dalam hal kebaikan ataupun keburukan seseorang ketika melakukan proses penyesuaian diri yang tuntas.

d) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi penyesuaian diri seseorang, kondisi lingkungan yang baik, nyaman, tenang akan memperlancar proses penyesuaian diri. Adapun faktor lingkungan yang mempengaruhi penyesuaian diri antara lain: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

e) Agama dan budaya

Agama memberikan sumbangan, nilai, kepercayaan yang diberikan sangat mendalam, agama secara konsisten akan terus mengingatkan manusia tentang nilai kemuliaan manusia yang diciptakan oleh tuhan, sehingga mempunyai makna tujuan hidup yang dibutuhkan untuk membuat perubahan dalam hidupnya.

Sedangkan menurut Fatimah (2010) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri mahasiswa yaitu ;

1. faktor fisiologis, yaitu faktor fisik dinilai penting bagi proses penyesuaian diri. Kondisi tubuh yang baik merupakan syarat tercapainya proses penyesuaian yang baik pula.
2. faktor psikologis, yang mempengaruhi dalam proses penyesuaian diri adalah pengalaman, hasil belajar, kebutuhan-kebutuhan, aktualisasi diri, frustrasi, depresi dan lain sebagainya.
3. faktor perkembangan dan kematangan, masa proses perkembangan, respon berkembang yang bersifat instingtif menjadi respon yang bersifat hasil belajar dan pengalaman. Bertambahnya usia, perubahan dan perkembangan respon, tidak hanya diperoleh melalui proses belajar tetapi juga perbuatan individu telah matang untuk melakukan respon dan ini menentukan pola penyesuaian dirinya. Kondisi perkembangan dan kematangan mempengaruhi setiap aspek

kepribadian individu, seperti emosi, sosial, keagamaan dan intelektual.

4. faktor lingkungan, berbagai lingkungan seperti keluarga, sekolah, masyarakat, kebudayaan dan agama berpengaruh kuat terhadap penyesuaian diri seseorang.
5. faktor budaya dan agama, faktor kultur tempat dimana individu berada akan mempengaruhi cara anak menempatkan diri dan bergaul dengan masyarakat sekitarnya. Sedangkan agama memberikan suasana psikologis tertentu dalam mengurangi konflik, frustrasi dan ketegangan. Ajaran agama merupakan sumber nilai, norma dan kepercayaan dan pola-pola tingkah laku yang akan memberikan tuntutan bagi arti, tujuan dan kestabilan hidup.

2.1.3 Pembentukan penyesuaian diri

Pada dasarnya penyesuaian diri melibatkan pribadi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dapat menghasilkan penyesuaian diri yang cukup sehat untuk individu, menurut Schneiders (ahmad, 2020) pembentukan penyesuaian diri antara lain yaitu sebagai berikut:

a). Lingkungan keluarga

Seluruh konflik serta tekanan dapat dihindarkan dan dipecahkan apabila seseorang dibesarkan dalam keluarga yang tumbuh dengan keamanan, cinta, respek toleransi dan kehangatan. Dengan demikian penyesuaian diri akan lebih baik jika seseorang kehidupan yang sangat berarti dalam keluarganya. Memiliki rasa kedekatan dengan keluarga merupakan salah satu kebutuhan pokok untuk perkembangan dan pertumbuhan jiwa dan mental seseorang. Dalam praktiknya banyak orang tua yang menyadari hal ini amun mengabaikan dengan alasan mengejar karir dan mencari pemasukan yang besar demi terpenuhi kebutuhan ekonomi keluarga serta menjamin masa depan anak-anak. Dalam lingkungan keluarga juga individu juga menekankan dasar bagaimana bergaul dengan orang lain, yang umumnya terjalin lewat

pengamatan tingkah laku dan respon orang lain dalam melihat suatu kondisi. Umumnya yang menjadi acuan adalah orang tua maupun seorang idolanya. Oleh sebab itu orang tua juga dituntut untuk dapat menampilkan sikap ataupun tindakan yang mendukung hal tersebut.

Interaksi seseorang dengan keluarganya juga mendorong seseorang tersebut mempelajari adat istiadat dan kebiasaan semacam : kebiasaan dalam makan, minum, berpakaian, cara berjalan, berbicara serta lainnya. Tidak hanya itu didalam keluarga masih banyak hal lain yang dapat dalam kemampuan diri yang sehat, seperti rasa yakin terhadap orang lain, pengendalian rasa takut, toleransi kerjasama, keeratan, kehangatan dan rasa nyaman karena hal tersebut akan bermanfaat untuk masa depan.

b). Lingkungan teman sebaya

Dalam lingkup pertemanan, ikatan pertemanan yang sangat erat dengan teman sebayanya adalah hal yang sangat penting pada masa remaja hingga dewasa awal. Teman tersebut pastinya akan berinteraksi dan bercerita tentang bagaimana rencananya, cita-citanya serta motivasinya. Dalam hal itu, individu menemukan orang yang mau mendengarkan apa yang dikatannya.

Dengan demikian penafsiran yang diterima dari teman akan menolong dirinya dalam penerimaan terhadap keadaan dirinya sendiri, hal ini sangat membantu pribadi dalam memahami pola pribadinya serta identitas diri yang menjadikan dirinya berbeda dengan yang lain. Semakin mengerti individu akan dirinya maka individu akan semakin meningkat kebutuhannya untuk berusaha untuk menerima dirinya dan mengetahui kekuatan dan kelemahannya.

Dengan demikian individu tersebut akan menemukan cara penyesuaian diri yang tepat sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

2.1.4 Karakter penyesuaian diri yang baik

Suharsono (2020) Menguraikan seseorang yang memiliki penyesuaian diri yang baik (*well adjustment person*) ialah mereka dengan segala keterbatasannya, kemampuan dan kepribadianya telah belajar untuk berinteraksi terhadap diri sendiri dan lingkungan dengan cara yang efektif, matang, berfungsi serta memuaskan. Efektif atau efisien memiliki arti apa yang akan dicoba seseorang tersebut dapat memberikan energi dan tidak membuang waktu banyak serta tidak banyak melakukan kesalahan. Matang memiliki arti jika orang tersebut dapat memulai dengan melihat serta menilai suasana dengan kritis sebelum bereaksi. Sedangkan bermanfaat memiliki arti apa yang dilakukan seseorang tersebut bertujuan untuk kemanusiaan, berguna dalam lingkungan serta berhubungan baik dengan Tuhan. Selanjutnya, memuaskan artinya adalah jika seseorang tersebut dapat menimbulkan perasaan puas pada dirinya serta membawa dampak yang baik pada dirinya dalam bereaksi selanjutnya.

2.1.5 Penyesuaian diri mahasiswa

Muna, N. R. (2016) menyebutkan Penyesuaian diri terhadap lingkungan kampus menjadi beberapa kelompok yaitu:

a) Beradaptasi dengan teman sebaya

Seorang siswa dalam lingkungan *peer-to-peer* harus mampu beradaptasi dengan baik. Mencocokkan dengan teman sebaya meliputi; kemampuan membangun hubungan baik, rukun, menghargai teman, mau menghargai pendapat teman, tidak bertindak agresif yang menyakiti perasaan orang lain atau fisik.

b) Koordinasi dengan dosen

Hal ini merupakan orang tua kedua di lingkungan kampus bagi siswa. Mereka memberikan naungan, bimbingan dan perlindungan. Oleh karena itu, sebagai mahasiswa perlu untuk dapat beradaptasi dengan posisi Anda. Siswa diharapkan menghormati guru, membangun hubungan baik, menyelesaikan tugas, dan kritis. Siswa yang tidak tahu

sopan santun, tidak mau menjalankan tugas guru dan tidak mengkritik ucapan guru adalah siswa yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan kampus.

c) Penyesuaian Tugas akademik

Seperti menghormati peraturan kampus, mengikuti kegiatan perkuliahan, melaksanakan tugas dan menjaga nama baik kampus harus dihormati dan dilakukan dengan penuh hati nurani dan tanggung jawab. Dalam hal ini mahasiswa harus mampu melakukan semua tugas tersebut dengan sadar, patuh dan dengan rasa tanggung jawab. mahasiswa yang tidak dapat melakukan tugas tersebut adalah siswa yang tidak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

2.1. 6. Hambatan-Hambatan penyesuaian diri mahasiswa

Gunarsa (2001) Mahasiswa yang berada di masa remaja dewasa awal menghadapi berbagai masalah penyesuaian dan tidak semuanya mampu mengatasinya sendiri. Banyak mahasiswa bahkan membutuhkan bantuan untuk menyesuaikan diri dengan status baru mereka sebagai mahasiswa dengan berbagai masalah hubungan dan studi.

Dalam konteks masalah penyesuaian ini perlu dibimbing baik oleh fasilitator, pembimbing pendidikan, maupun oleh guru. Adapun permasalahan yang dialami mahasiswa terkait dengan penyesuaian diri adalah sebagai berikut :

1. Kepribadian

Aspek motivasi penting agar semangat belajar dan menuntut ilmu dapat berjalan dengan lancar. Kegembiraan yang ditandai dengan disiplin diri yang kuat yang diekspresikan dalam ketekunan dan keuletan untuk belajar dan menyelesaikan tugas. Dengan kebebasan yang lebih besar, kepribadian dan motivasi menjadi pendorong bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan lingkungan kampus atau masyarakat tempat mereka tinggal.

2. Perbedaan Antara Perguruan Tinggi dan Sekolah Menengah

Isi kurikulum di perguruan tinggi umumnya kurang dari sekolah menengah, tetapi lebih mendalam. Dalam bidang ilmu eksakta biasanya lebih ketat daripada ilmu eksakta. Jika Anda senang dengan bidang yang Anda pilih, pendidikan lanjutan dan semangat belajar Anda dijamin akan berjalan lancar. Namun jika yang terjadi sebaliknya yaitu bidang tidak sesuai, semangat berkurang dan belajar tidak lancar, bahkan dapat menimbulkan gangguan kepribadian atau fungsi. Disiplin di Perguruan tinggi biasanya tidak seketat di SMA atau tidak seketat di rumah karena dianggap lebih dewasa dan tanggung jawab ada di tangan siswa yang bersangkutan. Relaksasi disiplin jelas mengubah cara belajar yang lebih bebas dan ini dapat menimbulkan kesulitan tersendiri. Model hubungan dengan guru sangat berbeda dengan model hubungan dengan guru. Dialog langsung di tingkat bawah, di mana jumlah siswa biasanya banyak, jarang dilakukan di dalam ruangan. Oleh karena itu, siswa harus beradaptasi dengan cara mengajar dengan guru yang mengajar. Pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, di mana jumlah siswa sedikit atau pembelajaran berbasis kredit diterapkan, hubungan guru-siswa dapat dibangun dalam bentuk lain, yaitu dialog. Hubungan sosial Selama masa dewasa awal, pola sosial mulai bergeser dari hubungan sesama jenis ke hubungan heteroseksual. Dengan transisi dari ketergantungan ke kemandirian. Masalah sosial bisa menjadi masalah yang cukup kompleks, baik dalam hal cinta, kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah atau asrama karena perbedaan latar belakang dan budaya, dan citra terkait Pengaruh kelompok sosial bisa negatif.

2.2 Layanan Informasi dengan Media Komik

2.2.1. Pengertian Layanan Informasi

Dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa jenis layanan, salah satunya adalah layanan informasi. Menurut Prayitno dan Amti (2004) menjelaskan layanan informasi merupakan kegiatan memberikan pemahaman kepada individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas maupun kegiatan, ataupun untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama adalah perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.

Sedangkan menurut Winkel dan Sri Hastuti (2006) juga menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan disekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

Dapat diambil kesimpulan dari pendapat para ahli diatas bahwa layanan informasi adalah kegiatan yang memberikan pemahaman kepada individu atau seseorang tentang berbagai hal pengetahuan dan segala bidang agar mereka dapat belajar tentang lingkungan hidupnya dan dapat memikirkan kehidupan kedepannya.

2.2.2. Tujuan Layanan Informasi

Tujuan layanan informasi menurut Tohirin (2007) bertujuan untuk mengembangkan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan individu:

- a. Mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif dan dinamis.
- b. Mengambil keputusan
- c. Mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil.

2.2.3. Fungsi Layanan Informasi

Adapun fungsi dari layanan informasi yang dikemukakan oleh Prayitno(2004) 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 karir 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 mengentaskan masalah yang sedang dialami individu.
- d. Fungsi pemeliharaan, dan pengembangan Dengan layanan informasi konselor atau guru BK akan membantu individu untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau kondisi positif yang dimiliki.

2.2.4. Teknik Penyampaian Layanan Informasi

Dalam pelaksanaan layanan informasi, guru BK menggunakan metode yang berbeda-beda dalam penyampaiannya tergantung dengan konteks dan situasi. Prayitno (2004) mengemukakan teknik yang dapat digunakan, sebagai berikut:

1. Ceramah,

Tanya jawab dan diskusi Cara penyampaian informasi yang paling biasa dipakai adalah ceramah, yang diikuti dengan Tanya jawab. Untuk mendalami informasi tersebut dapat dilakukan diskusi di antara para peserta.

2. Acara khusus

Melalui acara khusus, di sekolah misalnya, dapat digelar hari-hari besar yang di dalamnya ditampilkan informasi yang berkaitan dengan hari besar tersebut kemudian dikaitkan dengan pengembangan diri.

3. Media

Dalam penyampaian informasi dapat digunakan media pembantu berupa alat peraga, media tulis dan grafis serta perangkat dan program elektronik (seperti radio, televisi, rekaman, komputer, OHP, LCD), papan informasi.

Pemberian layanan bimbingan dan konseling dalam layanan informasi banyak yang menggunakan media visual/cetak karena dinilai lebih menarik, Media yang digunakan dalam layanan informasi banyak sekali ragamnya salah satunya adalah media komik.

1. Pengertian Media Komik

Menurut McCloud (2001) komik adalah gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik kepada para pembaca. Komik merupakan media menarik yang memiliki unsur tokoh gambar, percakapan dan alur cerita sehingga pembaca dapat memahami topik yang disajikan melalui visual.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Soedarso (2015) bahwa komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya novel yang menunjukkan visual menarik dan memiliki wujud komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk mengantarkan suatu pesan dengan bahasa yang umum, mudah dipahami dan selalu diingat. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa komik adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui gambar dan kata-kata yang disusun secara berurutan menggunakan suatu peristiwa.

Kelebihan komik menurut Daryanto (2010) adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga

membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh Pranowo (2014) bahwa terlepas dari tingkat kecerdasan hampir semua individu menyenangi komik baik yang berisi *Flat lelucon* atau petualangan. Komik bisa dikatakan menarik karena terdapat unsur-unsur yang menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan dapat merangsang imajinasi seseorang.

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. Ekpresi wajah karakter. Pada proses pembuatan komik. Ekpresi wajah karakter ditentukan sesuai dengan perasaan karakter dan situasi karakter. Seperti ekspresi saat sedih, merah, 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 geras, garis yang terlihat hidup oleh imajinasi pembaca.
- e. Latar, menunjukkan maksud dari cerita yang disampaikan dalam komik
- f. Panel, urutan gambar atau cerita untuk menjaga kelanjutan cerita.

3. Komik Sebagai Media Layanan Informasi

Komik digunakan sebagai media edukatif pemberian layanan informasi dalam bimbingan dan konseling. Penggunaan media komik dalam layanan informasi didasari oleh pernyataan Maharsi (2011) yang menyatakan bahwa bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kelebihan komik menurut Daryanto

(2010) adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Pemberian layanan informasi banyak menggunakan media visual atau cetak karena dinilai lebih menarik dan unik. Penelitian lain banyak menggunakan media poster dalam memberikan layanan informasi. Namun, ternyata media poster informasinya lebih terbatas dan menggunakan bahasa yang formal sehingga kurang menarik perhatian pembaca. Adanya pengembangan baru mengenai layanan informasi menggunakan media komik menyajikan lebih banyak dan lebih menarik pembaca serta tidak membosankan. Komik merupakan salah satu media yang di dalamnya terdapat gambar-gambar dan kata yang dipadukan dan disusun secara berurutan. Pelaksanaan layanan informasi menggunakan media komik merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan materi agar lebih menarik. Dalam pelaksanaan layanan informasi seorang guru Bimbingan dan Konseling hendaknya memiliki kompetensi. Kompetensi yang harus dimiliki seseorang dalam memberikan layanan informasi dengan media komik yaitu :

1. Pemberi layanan harus memahami media komik yang telah dikembangkan dalam layanan informasi.
2. Pemberi layanan memahami strategi yang digunakan dalam pemberian layanan informasi menggunakan media komik.
3. Pemberi layanan memahami isi materi dan konten komik yang telah dikembangkan.

Komik dalam layanan informasi merupakan salah satu bacaan yang diminati tidak hanya oleh anak-anak namun juga oleh orang dewasa. Oleh karena itu komik dalam penelitian ini digunakan sebagai media layanan informasi dalam bimbingan dan konseling bagi mahasiswa.

2.3 Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan topik pengembangan media komik pada mahasiswa yaitu :

1. Luawo & Nugroho (2018) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta”, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang menarik untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik.
2. Panji Rahmanto, dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku *Bullying*” disimpulkan bahwa Kualitas komik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli dari BK sangat memuaskan, dengan persentase ideal dari indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%. Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah persentase ideal dari indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%
3. Meyta Pritandhari, (2016) “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.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di FKIP Universitas Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu 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 keefektifan dari produk yang dihasilkan. Borg and Gall (Purnama, 2013) menambahkan penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Model yang akan 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 : (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Desseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih peneliti karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik.

Penelitian pengembangan model 4-D adalah model penelitian yang akan 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 Thiagararan 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 akan 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 Dosen 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 .

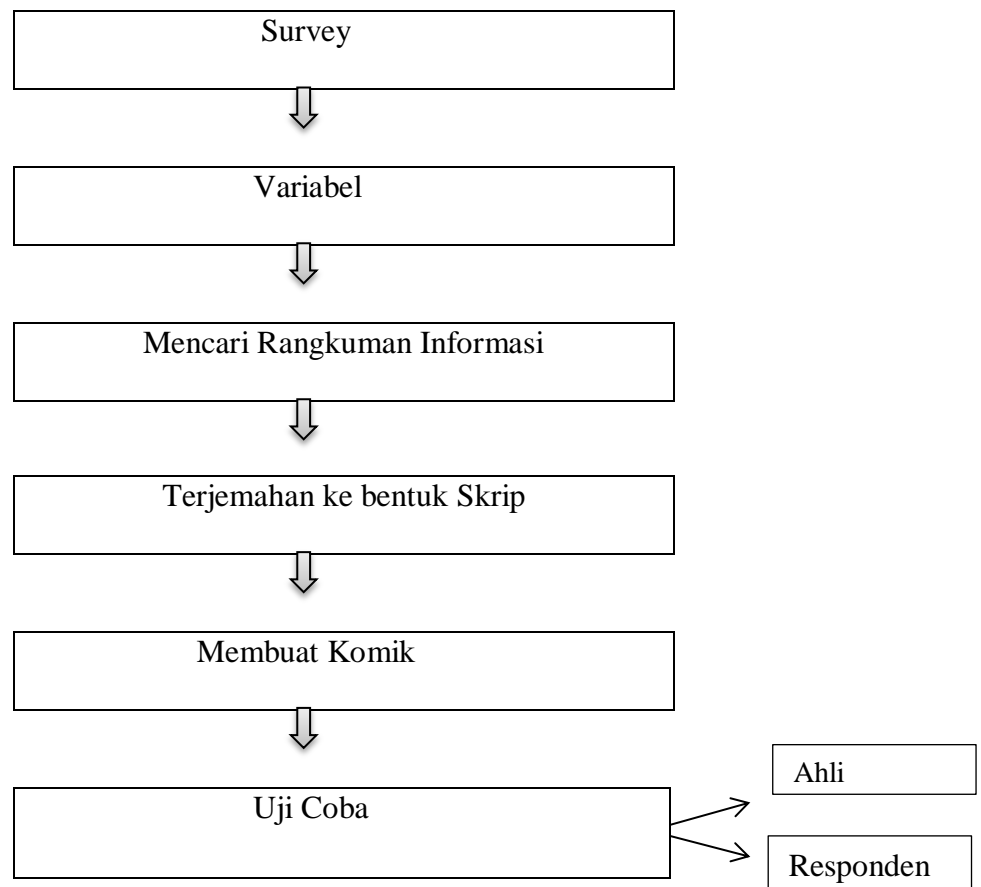
4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

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 nantinya akan dinilai oleh mahasiswa penilai yang berasal dari

Program Studi Bimbingan dan Konseling sebanyak 30 individu untuk melihat kesesuaian hasil *pre-test* dan *post-test*.

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 BK.

Alur yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. Alur Penelitian Menggunakan Model Pengembangan 4D

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6 mahasiswa FKIP Universitas Lampung yang mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik dan 30 mahasiswa FKIP unila untuk 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. Mahasiswa baru FKIP Universitas Lampung
3. Tidak adanya batasan agama atau budaya tertentu
4. Mengikuti layanan 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 penyesuaian diri untuk digunakan pada mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mahasiswa sebagai upaya memahami bagaimana cara meningkatkan penyesuaian diri mahasiswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2010), 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 dua instrumen sebagai alat untuk validasi produk (media komik) yang akan diuji oleh para ahli (*expert judgement*) dan sebagai alat penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang dikembangkan. Instrumen pertama menggunakan model Likert dan

Instrumen kedua menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2010), skala model likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok individu tentang fenomena sosial. Aspek yang terdapat pada Skala Likert akan dijabarkan menjadi indikator, lalu indikator akan dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan. Penggunaan skala model Likert bertujuan untuk mengukur kelayakan dari media komik dan kuesioner untuk menilai hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan.

Sedangkan 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 lima 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”. Aspek yang dinilai sesuai dengan teori dalam jurnal Nunik, 2015 menurut Danaswari, aspek tersebut meliputi : karakter, ekspresi wajah, balon kata, latar, dan panel. Instrumen dengan model likert ini digunakan sebagai alat validasi produk untuk mengukur kelayakan media komik yang telah dikembangkan.

Instrumen kedua yang digunakan untuk hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan meliputi aspek pengertian, faktor, aspek dan cara meningkatkan penyesuaian diri. Bentuk kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan terbuka dan pertanyaan

tertutup sehingga jawaban yang diberikan oleh responden berupa uraian atau jawaban singkat.

Validasi produk ini akan dilakukan oleh Dosen Ahli untuk menguji kelayakan media komik dan 30 mahasiswa sebagai uji coba 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 validator sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut peneliti gunakan sebagai bahan penyempurnaan pembuatan komik.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media komik dan menilai hasil *prest-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen 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

Nurlatipah, Nunik 2015 (danaswari)

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 Visual

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 Intrumen Penilaian Hasil *Pre-Test* dan *Post-test*

Aspek	Indikator
Pengertian Penyesuaian Diri	Individu memahami definisi dari Penyesuaian Diri
Faktor Penyesuaian diri	Individu memahami faktor faktor yang mempengaruhi Penyesuaian Diri
Aspek Penyesuaian Diri	Individu memahami aspek dalam Penyesuaian Diri
Tips Meningkatkan Penyesuaian Diri	Individu memahami bagaimana cara meningkatkan Penyesuaian Diri

3.5 Teknik Analisis Data

1. Analisis statistik deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis 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.

Tabel 6. Skor 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 meninnghitung 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

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

Gambar 4. Perhitungan Kenaikan Presentase

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, 2009)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi mahasiswa, maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik dengan tema penyesuaian diri untuk layanan informasi.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam pemberian layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kelayakan oleh ahli media dengan presentase 72,2%, ahli bahasa dengan presentase 90% dan ahli materi dengan presentase 90%. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh Ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri ini sangat layak digunakan pemberian layanan informasi bagi mahasiswa.
3. Subjek uji coba mahasiswa dan subjek penelitian adalah mahasiswa baru FKIP Universitas Lampung. Pada hasil uji keterbacaan visual mahasiswa memperoleh presentase 84,58%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan informasi.
4. Pada hasil penelitian, mahasiswa diberikan *pre tests* dan *post test* untuk melihat uji perbedaan sebelum dan sesudah diberikan komik dengan tema penyesuaian diri. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 5,8 sedangkan hasil *Post test* menunjukkan rata-rata 8,5. Berdasarkan hasil perhitungan pada Microsoft Exel, persentase peningkatan hasil *pre test* dan *post tes* responden yaitu 46,5%

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan informasi yang diterima oleh responden setelah diberikan media komik dengan tema penyesuaian diri dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

5.2 Saran

Peneliti menyadari banyak keterbatasan dalam penelitian ini. Namun, peneliti berharap keterbatasan tersebut dapat dijadikan pembelajaran untuk peneliti khususnya dan peneliti lain. Adapun beberapa saran dari penelitian yang dilakukan di FKIP Universitas Lampung sebagai berikut :

1. Bagi praktisi Bimbingan dan Konseling,

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai alternatif layanan khususnya penyesuaian diri pada mahasiswa melalui pengadaan layanan informasi menggunakan media komik yang telah dikembangkan.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi pada mahasiswa terkait permasalahan penyesuaian diri dan tips-tips nya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pengembangan media komik perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar hasil produk lebih baik lagi, yaitu dengan memberikan jeda antara pengukuran *pre-test* dan *post-test* dan juga dapat juga dengan pengembangan media untuk mengukur perubahan dalam aspek perilaku.

4. Bagi bidang ilmu Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan media pada layanan informasi bagi keilmuan BK khususnya pengembangan media komik dengan tema penyesuaian diri.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abubu, G.B., Yigzaw, A.B., Besene, Y.D., & Alemu, W.G. 2018. Prevalence of adjustment problem and its predictors among first-year undergraduate students in Ethiopian University; A cross-sectional institution based study. *Psychiatry Journal*, 1-7.
- Azara, F., & Noorrizki, R. D. 2019. Hubungan Antara Penyesuaian Diri Dengan Stres Mahasiswa Rantau Angkatan 2018 di Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Psikologi & Call Paper Psikologi Sosial*, 1(1),190-193.
- Daris, W. M. 2018. *Penyesuaian Diri Mahasiswa dalam Menyelesaikan Skripsi* .(Doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineke Citra, Jakarta.
- Arikunto, S. 2012 *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Baron, R.A & Byrne, D. 2010. *Psikologi Sosial*. Erlangga, Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dawborn-Gundlach, M. & Margetts, K. 2018. Social Adjustment and Transition to University for Mature-age, Undergraduate Students. *Journal of Education and Social Policy*, 5(1), 88-96.
- Eggie Ahmad, F. I. 2020. *Profil penyesuaian diri santri baru kelas VII Pondok pesantren Sabilunnajat ciamis jawa barat. (SKP. BK 0007)* .(Doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Ernawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Kosep Segiempat*. (Skripsi). IAIN Tulungagung. Tulung Agung.
- Estiane, U. 2015. Pengaruh Dukungan Sosial Sahabat terhadap Penyesuaian Sosial Mahasiswa Baru di Lingkungan Perguruan Tinggi. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 4(1), 29-40.
- Fatimah, Enung. 2010. *Psikologi Perkembangan*. CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Fuad, A. P. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Handayani, Asih. 2021. *Pengembangan Modul Peningkatan Kemampuan Environmental Mastery Dengan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Tema Manajemen Waktu Pada Mahasiswa FKIP Unila Tahun Akademik 2019/220*.(Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Kurniati, K., & Hamidah, H. 2021. Pengaruh Penyesuaian Diri terhadap Stres Mahasiswa Baru Fakultas Kedokteran di Masa Pandemi Covid-19. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, 1(1), 649-655.
- Khoirot, Tafakur. 2015. *Pengembangan dan Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Microsoft Access 2010 sebagai Bahan Ajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kelas XI SMK Negeri Bansari*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Lestari, S. M. P., Oktia, D., & Sudiadnyani, N. P. 2016. Hubungan antara kemandirian dan penyesuaian diri dengan stres pada mahasiswa/i baru angkatan 2015 fakultas kedokteran umum Universitas Malahayati yang merantau di Bandar Lampung. *Jurnal Medika Malahayati*, 3(2), 65-70.
- Luawo, M. I. R., & Nugroho, I. T. 2018. Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 124-125.
- McCloud, S. 2001. *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyani S. Puji. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. (Skripsi). Universitas Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nangkit, Yulianus Ryan Saputra 2018. *Tingkat penyesuaian diri mahasiswa (studi deskriptif pada mahasiswa angkatan 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas sanata Dharma yang berasal dari Nusa Tenggara Timur)*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nugraheni, E. W. 2017. *Pengaruh kemandirian dan kemampuan penyesuaian diri terhadap prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 CEP*. (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nurfitriana, P & Prihartanti, N. 2017. *Penyesuaian diri pada mahasiswa tahun pertama di fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. (Doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurlatipah, Nunik, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, (Jawa Barat). *Jurnal Scientiae Educatia*, 5(2), 3-8.
- Nursalam. 2015. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika, Jakarta.

- Prasetyawan, H. 2017. Optimalisasi multimedia dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*,1(1), 199-204.
- Pritandhari, Meyta. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1-7
- Prayitno & Amti, Erman. 2004. *Dasar-Dasar BK*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rahayu, M. N. M., & Arianti, R. .2020. Penyesuaian Mahasiswa Tahun Pertama Di Perguruan Tinggi: Studi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uksw. *Journal of Psychological Science and Profession*, 4(2), 73-84.
- Sihombing, L. 2020. Pendidikan dan Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Christian Humaniora*, 4(1), 104-112.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Suharsono, Y., & Anwar, Z. 2020. Analisis Stress dan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1-9.
- Tamba, D.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.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Grafindo Persada, Pekanbaru.
- Urifah, N. R. (2017). *Kemampuan penyesuaian diri mahasiswa baru Studi Deskriptif dan Kualitatif Kemampuan Penyesuaian Diri Akademik Mahasiswa Baru Alumni SMA/SMK Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*. (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin. Banten.
- Syukron, M. A. (2017). *Hubungan penghargaan diri (Self Esteem) dengan penyesuaian diripada mahasiswa rantau di kota Malang*. (Doctoral dissertation).University of Muhammadiyah Malang.
- Winkel & Hastuti, Sri. 2006. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Media Abadi, Yogyakarta.
- Wurianto Eko. (2009). Komik Sebagai Media Pembelajaran. Diakses melalui www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html pada tanggal 31 oktober 2021.