

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA MANAJEMEN
WAKTU DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Skripsi

Oleh

**RATNA JUWITA
NPM 1853052001**



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

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA MANAJEMEN WAKTU DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA

Oleh

RATNA JUWITA

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media layanan informasi dikalangan mahasiswa terutama pada topik manajemen waktu, sedangkan permasalahan manajemen waktu merupakan masalah yang sering dihadapi oleh mahasiswa. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model 4-D (*Define – Design – Develop – Disseminate*). Subjek penelitian yaitu 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik dan 30 mahasiswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument berupa kuesioner kelayakan media, kuesioner keterbacaan visual dan kuesioner *pre test* dan *post test*. Hasil uji kelayakan media komik oleh ahli media diperoleh 69,4%, ahli materi 100%, ahli bahasa 70% dan uji kelayakan mahasiswa mendapat persentase kelayakan 88,3%. Hasil *pre test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,4 sedangkan hasil *post test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 8,3. Persentase peningkatan hasil *pre test* dan *post test* yaitu sebesar 88,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa memenuhi kriteria “layak” digunakan sebagai media layanan informasi.

Kata kunci: bimbingan dan konseling, layanan informasi, manajemen waktu, media komik

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF TIME MANAGEMENT IN INFORMATION SERVICES FOR COLLEGE STUDENT

By

RATNA JUWITA

This research is motivated by the lack of information media services among students, especially on the topic of time management, while the problem of time management is a problem that is often faced by college students. The research objective is to develop comic media with the theme of time management in information services for college students. This study uses the Research and Development method using the 4-D model (Define – Design – Develop – Disseminate). The research subjects were 6 college students as the subject of the comic readability test and 30 college students as the research subject. Data collection techniques used instruments in the form of media feasibility questionnaires, visual readability questionnaires and pre-test and post-test questionnaires. The results of the feasibility test for comic media by media experts obtained 69.4%, material experts 100%, language experts 70% and college student feasibility tests obtained 88.3% eligibility proportion. The pre-test results obtained an average value of 4.4 while the post-test results obtained an average value of 8.3. The percentage increase in pre-test and post-test results is 88.6%. Thus, it can be concluded that the development of comic media with the theme of time management in information services for students meets the criteria of "appropriate" to be used as a media information service.

Keywords: *comic media, guidance and counseling, information services, time management*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA MANAJEMEN
WAKTU DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Oleh

RATNA JUWITA

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 MANAJEMEN WAKTU
DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI
MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : **Ratna Juwita**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1853052001

Program Studi : S-1 Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

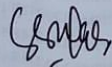
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

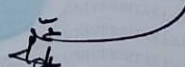
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

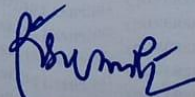


Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.
NIP 19800501 200812 2 002



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

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

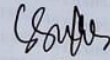


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

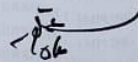
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

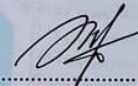
Ketua : **Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.**



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 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2022

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna Juwita
NPM : 1853052001
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik dengan Tema Manajemen Waktu dalam Layanan Informasi bagi Mahasiswa" adalah asli hasil penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 12 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Ratna Juwita
NPM 1853052001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ratna Juwita, lahir di Kotabumi, pada tanggal 06 Agustus 1999. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Buhari dan Ibu Nurhidayati. Sekarang penulis tinggal di alamat Jalan Imam Bonjol Gg. Sukses No. 30 Langkapura Baru, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal:

1. Taman Kanak-kanak Islam Ibnurusyd Kotabumi, lulus pada tahun 2005.
2. SD Islam Ibnurusyd Kotabumi, lulus pada tahun 2011.
3. SMP IT Ar Raihan, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung, lulus pada tahun 2014.
4. SMA Negeri 3, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada Februari 2021, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri di Kelurahan Langkapura, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung sekaligus melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 7 Bandar Lampung. Pada semester tujuh, penulis mengikuti program Kampus Mengajar di SD Negeri 1 Way Kandis, Kota Bandar Lampung.

MOTTO

“Musuh yang paling berbahaya adalah ketakutan dan kebingungan. Teman yang paling setia hanyalah keberanian dan keyakinan.”

(Andrew Jackson)

“Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tidak semua bunga tumbuh mekar secara bersamaan.”

(Ratna Juwita)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran dan kelancaran untukku dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Sebuah karya kecil yang kupersembakan untuk kedua orang tuaku tercinta, Papa Buhari dan Mama Nurhidayati yang telah menjadi sosok yang begitu hebat, selalu memberikan dukungan, bimbingan, serta do'a yang tiada henti untuk keberhasilanku, terimakasih atas segalanya.

Kakakku tersayang Marlia Safitri yang selalu memberikan *support* dan arahan dalam menggapai cita-citaku.

Keluarga besar Program Studi Bimbingan dan Konseling Angkatan 2018.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan Tema Manajemen Waktu dalam layanan Informasi Bagi Mahasiswa.”

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. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed. selaku Rektor Plt 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., MA., Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Moch. Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Pembantu yang selalu memberikan banyak masukan, bimbingan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Ibu Dr. Mujiyati, M.Pd., selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas masukan, kritik, saran, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
8. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., Bapak Heru Prasetyo, S.Hum., M.Pd., Ibu Elina Nopita Sari, selaku ahli penguji kelayakan media komik. Terimakasih atas kritik dan saran yang telah diberikan untuk penyempurnaan media komik skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama ini.
10. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKIP Universitas Lampung, terimakasih atas bantuannya dalam menyelesaikan keperluan administrasi penulis.
11. Sahabat dan teman-teman seperjuanganku Quyun, Feby, Ila, Cahaya, Chinta, Yulisa, Pasha, Tina, Eri, Ridha, Adela, Rizka dan Intan yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah, menemaniku mendukungku, memberi canda tawa dan semangat dari perkuliahan hingga skripsi ini selesai,
12. Teman-teman *research umbrella* ku, Ila, Nurul, Kiki, Eka, Indah, Odel, Hamidah, Lilis dan Mba Ira yang telah membantu dari awal penelitian hingga akhir. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
13. Terima kasih untuk semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Bandar Lampung, 12 Desember 2022

Penulis,



Ratna Juwita

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Kerangka Pikir	8

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Manajemen Waktu	11
2.1.1 Definisi Manajemen Waktu	11
2.1.2 Aspek-aspek Manajemen Waktu	12
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Manajemen Waktu	13
2.1.4 Strategi dan Metode Manajemen Waktu.....	14
2.1.5 Pentingnya Manajemen Waktu	16
2.2 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik	17
2.2.1 Pengertian Layanan Informasi	17
2.2.2 Tujuan Layanan Informasi	18
2.2.3 Komponen Layanan Informasi	19
2.2.4 Metode Layanan Informasi	20
2.2.5 Pelaksanaan Layanan Informasi	21
2.2.6 Pengertian Komik	23
2.2.7 Karakteristik Komik.....	24
2.2.8 Komik Sebagai Media Layanan Informasi	25
2.3 Penelitian yang Relevan.....	27

III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat	29
3.2 Metode dan Desain Penelitian	29
3.3 Subjek Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.6 Prosedur Penelitian	38

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pengembangan Produk.....	40
4.2 Analisis Hasil Penelitian	51
4.2.1 Data Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli	51
4.2.2 Uji Keterbacaan Komik.....	57
4.3 Hasil Penelitian	58
4.4 Pembahasan.....	60
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Komik	35
2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik.....	36
3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik.....	36
4. Kisi-kisi Instrumen Keterbacaan Komik.....	36
5. Kisi-kisi Intrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	37
6. Penskoran Item Kelayakan Media Komik	37
7. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	38
8. Skor Ahli Media Komik.....	51
9. Kategori Uji Kelayakan Komik Ahli Media.....	52
10. Skor Ahli Materi	54
11. Kategori Uji Kelayakan Komik Ahli Materi.....	54
12. Skor Ahli Bahasa	55
13. Kategori Uji Kelayakan Komik Ahli Bahasa.....	55
14. Uji Keterbacaan Komik	57
15. Kategori Uji Keterbacaan Komik	57
16. Hasil Penelitian	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Matriks Eisenhower	16
2. Tahap Penyusunan Media Komik	32
3. Perhitungan Persentase Kelayakan	38
4. Perhitungan Presentase Kenaikan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	38
5. <i>Website Pixton</i>	44
6. Pembuatan Komik	44
7. Pemilihan <i>Background</i> atau Latar Tempat	45
8. Pemilihan Karakter Tokoh	45
9. Pemilihan Posisi dan Fokus Tokoh	46
10. Penulisan Dialog	46
11. Pemilihan Ekspresi	47
12. Pemilihan <i>Action</i>	47
13. Produk Komik	49
14. Panel Komik Sebelum Diperbaiki	52
15. Panel Komik Setelah Diperbaiki	52
16. Panel Komik Sebelum Diperbaiki	53
17. Panel Komik Setelah Diperbaiki	53
18. Panel Komik Sebelum Diperbaiki	56
19. Panel Komik Setelah Diperbaiki	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner <i>Google Form</i>	73
2. Hasil Responden <i>Google Form</i>	76
3. Hasil Kuesioner Penilaian Ahli Media.....	81
4. Hasil Kuesioner Penilaian Ahli Materi	83
5. Hasil Kuesioner Penilaian Ahli Bahasa	85
6. Kuesioner Keterbacaan Komik	87
7. Hasil Kuesioner Keterbacaan Komik.....	88
8. Produk Komik Manajemen Waktu	94
9. Artikel	96
10. Kuesioner <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	98
11. Hasil Kuesioner <i>Pre Test</i> Responden.....	100
12. Hasil Kuesioner <i>Post Test</i> Responden	101
13. Surat Izin Penelitian	102
14. Surat Balasan Penelitian	103
15. Dokumentasi	104

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan mengatur waktu merupakan hal yang penting dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menyelesaikan tugasnya. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, seseorang harus pandai dalam mengatur waktu. Seringkali yang menjadi alasan seseorang tidak dapat menyelesaikan tugasnya yaitu masalah kekurangan waktu. Padahal semestinya mereka dapat disiplin dalam menggunakan waktunya seefisien mungkin dan dapat teratur dalam mengatur waktu. Menurut Schunk dkk (2012) permasalahan yang sebagian besar dialami oleh anak dan orang dewasa adalah masalah manajemen waktu. Para konselor menyadari bahwa penyebab dari banyak masalah akademis yang dialami oleh para mahasiswa adalah manajemen waktu yang kurang baik. Pengelolaan waktu yang baik bagi setiap individu berbeda-beda. Perbedaan ini didasari oleh adanya kesibukan, alokasi waktu, dan kesiapan diri dalam menyelesaikan tugasnya.

Menurut Mujahidah (2014) peranan manajemen waktu sangat penting bagi individu apalagi dalam kegiatan belajar, karena manajemen waktu adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi seseorang belajar ataupun mengerjakan tugas. Manajemen waktu yang baik merupakan pendorong bagi seseorang untuk belajar atau mengerjakan tugas, sehingga individu bersemangat, tidak mudah bosan dan cepat lelah saat mengerjakan tugas. Hal tersebut perlu dilakukan dengan baik dan secara terus menerus sehingga akan meningkatkan prestasi dan kualitas individu itu sendiri.

Permasalahan manajemen waktu merupakan masalah yang sering dialami oleh mahasiswa. Hal ini didasari berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner yang

dilaksanakan secara *online* melalui *google form* untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dialami mahasiswa. Hasil yang didapatkan bahwa permasalahan manajemen waktu merupakan 10 besar permasalahan yang saat ini sering dialami oleh mahasiswa. Permasalahan manajemen waktu menempati posisi masalah terbesar keempat dengan mendapatkan hasil 286 dari 297 mahasiswa yang mengisi *survey*.

Hal ini juga dapat dilihat dari studi penelitian Rusyadi (2013) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan di tingkat perguruan tinggi seringkali membuat mahasiswa merasa kesulitan ketika harus dihadapkan dengan suatu pilihan dan akhirnya, mahasiswa menghindar dengan segala alasan. Mahasiswa yang sibuk berorganisasi dengan alasan untuk menyalurkan hobi, melatih mental, memperkaya pengalaman dan menambah wawasan dan ada juga mahasiswa yang berwirausaha untuk mencari penghasilan. Selain itu, banyak pula mahasiswa yang menghabiskan waktu untuk hal yang negatif, seperti bergaul dan bercengkrama seharian penuh dengan sesama koleganya, begadang di malam hari dan bermain *game*. Hal itu merupakan realitas dinamika kehidupan mahasiswa yang tak bisa dipungkiri. Individu yang belum memiliki kemampuan manajemen waktu dengan baik akan merasa kelelahan karena waktu luang yang seharusnya digunakan untuk istirahat, mereka gunakan untuk melakukan kegiatan atau mengerjakan tugas yang tertunda.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2013) mengatakan bahwa mahasiswa cenderung tertarik melakukan hal-hal yang lebih menyenangkan dan menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Hal ini mengakibatkan penyelesaian tugas menjadi tertunda tidak sesuai dengan batas waktunya. Untuk itu dibutuhkan manajemen waktu yang baik agar mahasiswa mengingat kewajibannya untuk menyelesaikan tugas atau studinya. Kemampuan mengatur waktu sangat berperan dalam berhasil atau tidaknya mahasiswa dalam menyelesaikan tugasnya.

Pemberian bantuan yang tepat untuk mengatasi suatu masalah yang dialami seseorang, diperlukan adanya pemahaman yang mendalam mengenai dirinya. Farozin (2012) berpendapat semakin baik seseorang memahami dirinya maka pemberian bantuan yang diberikan akan semakin tepat. Salah satu usaha dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi terutama dalam permasalahan manajemen waktu yaitu dengan memberikan pelayanan bimbingan dan konseling di perguruan tinggi. Oleh karena itu peran bimbingan konseling sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Menurut Farozin (2012) bimbingan dan konseling adalah suatu proses pemberian bantuan dengan pendekatan, teknik dan strategi serta bidang layanan yang dilakukan untuk membantu seseorang mencapai kemandirian dalam kehidupannya. Saniyyah (2022) menjelaskan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling komprehensif merupakan upaya untuk memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan diri seoptimal mungkin. Bimbingan dan konseling komprehensif perlu memperhatikan ruang lingkup yang menyeluruh, dirancang untuk lebih berorientasi pada pencegahan dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Melalui bimbingan dan konseling komprehensif peserta didik diharapkan memahami dan dapat mengetahui kehidupan yang mencakup kehidupan karir, belajar, pribadi dan sosial. Bimbingan dan konseling komprehensif dikemas dalam empat komponen yaitu layanan dasar, layanan responsif, layanan perencanaan individual dan dukungan sistem. Beberapa layanan yang ada dalam layanan dasar, yaitu bimbingan klasikal, layanan orientasi, layanan informasi, dan bimbingan kelompok.

Layanan informasi menurut Lestari (2015) adalah layanan Bimbingan dan Konseling yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi karir) yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik. Selain itu layanan informasi memberikan

pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Layanan informasi digunakan untuk memberikan pemahaman dan mengatasi permasalahan manajemen waktu yang dialami oleh mahasiswa.

Informasi yang diberikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan manajemen waktunya dengan memberikan segala informasi yang berkaitan dengan metode dan teknik yang perlu dikuasai agar dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar di perguruan tinggi serta mereka mampu mengelola waktu dengan baik. Layanan informasi ini sangat penting, hal ini disebabkan mahasiswa pasti akan menghadapi suatu permasalahan dalam menjalani proses pembelajaran terutama bagi mahasiswa yang sulit mengelola waktunya.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju terutama pada generasi sekarang ini yang biasa disebut dengan generasi milenial yang dimana mereka mempunyai karakteristik berbeda dari generasi sebelumnya. Hal ini terjadi sebab pada zaman sebelumnya kemajuan teknologi belum sepesat pada masa sekarang. Tidak dapat dipungkiri penggunaan teknologi ini sering kita jumpai di lingkup pendidikan mulai dari anak-anak yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD) sampai ke Mahasiswa (Perguruan Tinggi), dimana *smartphone* dan internet menjadi salah satu kebutuhan pokok yang mereka gunakan. Oleh karena itu dalam memberikan sebuah layanan, konselor harus dapat mengikuti perkembangan zaman.

Dilihat dari kemajuan teknologi yang sangat pesat, peneliti menyadari perlu adanya sebuah inovasi dalam bentuk media yang dapat digunakan oleh konselor khususnya dalam pemberian layanan informasi. Penggunaan media yang digunakan harus bisa membantu konselor untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas, menarik, mudah di akses serta mudah dipahami. Banyak jenis media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan

konseling. Beberapa media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi yaitu poster, brosur, leaflet, papan bimbingan dan bahan cetak lainnya. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam lingkup pendidikan sangatlah banyak salah satunya ialah komik. Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan konselor dalam memberikan layanan informasi untuk menghasilkan peningkatan kemampuan manajemen waktu pada mahasiswa. Sebagai media menyampaikan informasi, komik juga merupakan salah satu produk visual.

Seiring dengan perkembangan zaman, komik yang diterbitkan secara digital merupakan komik yang semakin disukai oleh banyak masyarakat. Saat ini situs atau platform penyedia komik digital sudah sangat banyak dan jumlahnya tidak terbatas. Menurut data yang didapatkan melalui situs Big Alpha (diakses pada 19 Januari 2022 pukul 16.48), salah satu platform komik digital yaitu *Webtoon* mempunyai sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu *Webtoon* mempunyai 6 juta pembuat konten. Fakta saat ini menunjukkan bahwa industri komik cetak sudah semakin sedikit peminatnya dan mulai tergantikan dengan layanan komik online. Cahyawulan dkk (2014) mengatakan bahwa media komik merupakan salah satu media yang mengandung unsur visual sehingga mendukung ketertarikan pada remaja. Komik sesungguhnya lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

Kelebihan media komik menurut Danaswari, dkk (2013) yaitu menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga seseorang dapat dengan cepat memahami isi dari komik. Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik. Menggunakan warna yang menarik sehingga para pembaca akan lebih termotivasi untuk membaca komik. Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian sehari-hari yang dialami oleh seseorang, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang dialami. Penggunaan

media komik akan membuat seseorang lebih mudah untuk mengerti isi yang disampaikan terutama dalam mengatasi manajemen waktu. Oleh karena itu, pemberian informasi menggunakan media komik melalui layanan informasi merupakan layanan paling efektif untuk menyampaikan topik manajemen waktu bagi mahasiswa dikarenakan layanan informasi termasuk salah satu dalam layanan dasar yang memiliki prinsip yaitu dijadikan *for all* yang artinya semua orang berhak memperoleh informasi. Pemberian layanan informasi melalui media komik diharapkan dapat digunakan oleh semua orang untuk mengatasi permasalahan manajemen waktu. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian terkait pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Tema Manajemen Waktu dalam Layanan Informasi bagi Mahasiswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurang disiplin dalam membagi waktu
2. Kurangnya manajemen waktu untuk menyelesaikan tugas
3. Sulit membagi waktu kuliah dengan organisasi
4. Sudah pernah ada media layanan komik dikalangan mahasiswa, namun bukan dengan tema manajemen waktu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, muncul permasalahan pokok yang hendak dikaji peneliti sebagai berikut:

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

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bidang ilmu Bimbingan Konseling dan Psikologi, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan bagi disiplin ilmu psikologi serta bimbingan konseling. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan refrensi khususnya pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa.
 - b. Bagi peniliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk pengembangan penelitian sejenis secara lebih mendalam serta 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 menambah pengetahuan serta manfaat praktisi BK mengenai pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Selain itu, diharapkan dapat menjadi panduan layanan BK di perguruan tinggi
 - b. Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dalam memberi masukan kepada subjek penelitian mengenai manajemen waktu melauai layanan informasi menggunakan media komik.

1.6 Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil studi latar belakang diatas, diketahui bahwa saat ini mahasiswa mengalami permasalahan manajemen waktu. Manajemen waktu menurut Reswita (2019) adalah cara yang dapat dilakukan untuk menyeimbangkan waktu untuk kegiatan belajar atau bekerja, bersantai dan beristirahat secara efektif. Tanpa disadari, setiap saat sesungguhnya seseorang telah membuat putusan terkait manajemen waktu. Keputusan yang telah diambil berperan penting dalam penyusunan strategi manajemen waktu. Jika seseorang dapat mengelola waktu dengan baik, maka hasil yang diharapkan adalah konsentrasi akan meningkat, organisasi waktu lebih baik, produktifitas akan meningkat, dan tingkat stress akan berkurang. Menurut Reswita (2019) dengan menata waktu secara lebih baik maka seseorang akan menemukan keseimbangan antara kapan harus belajar, bekerja dan beristirahat yang akhirnya akan membuat seseorang lebih mudah dalam mencapai kesuksesan.

Permasalahan tersebut perlu diatasi agar seseorang dapat mengatasi permasalahan manajemen waktunya. Pada bimbingan dan konseling terdapat layanan yang berfungsi dalam memberikan pemahaman kepada individu atau konselinya, salah satu adalah layanan informasi. Layanan informasi merupakan layanan yang diberikan pada siswa agar bisa menerima dan memahami informasi, setelah menerima layanan siswa diharapkan dapat memiliki berbagai informasi tentang manajemen waktu.

Menurut Aristiani (2016) layanan informasi yang diperoleh siswa dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan artinya penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah, untuk mencegah timbulnya masalah, untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang dimiliki. Informasi yang diberikan kepada individu diharapkan dapat dapat mengubah dan meningkatkan pemahaman manajemen waktu yang baik. Hal ini sesuai dengan teori perilaku terencana atau *Theory of Planned Behavior* yang disampaikan oleh Tamba (2017) menjelaskan bahwa *theory of planned behavior* didasarkan pada sebuah

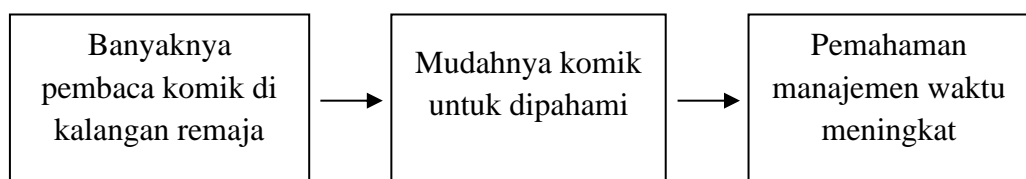
asumsi bahwa individu adalah makhluk rasional dan menggunakan informasi yang memungkinkan bagi individu secara sistematis. Individu akan memikirkan dampak dari tindakan individu sebelum individu memutuskan untuk melakukannya atau tidak. Faktor determinan yang mempengaruhi *theory of planned behavior* meliputi sikap, norma, dan kontrol perilaku akan menimbulkan adanya perubahan sikap individu yang selanjutnya akan mengubah perilaku individu dikarenakan adanya pemberian pemahaman atau pengetahuan.

Pemberian layanan informasi bisa melalui berbagai macam media, salah satunya media komik. Danaswari, dkk (2013) menyampaikan bahwa komik merupakan suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Cerita-cerita dalam komik disajikan dengan sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Handayani (2010) mendefinisikan komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah dipahami. Teks yang ada di komik membuatnya lebih dimengerti. Selain itu, alur cerita yang ringan dan menghibur membuat komik lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Komik adalah media populer dan dapat menyampaikan informasi secara jelas menggunakan teks dan gambar. Salah satu keunikan jenis komik adalah memiliki konten cerita, narasi terkait informasi yang disampaikan, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Materi dan cerita komik dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan edukatif, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh yang membacanya.

Metode yang digunakan peneliti dalam penyusunan komik yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan model 4-D (*Four D*). Menurut Putra (2012) *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang sistematis untuk menemukan, mengembangkan, menghasilkan suatu produk. Pengembangan model 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *Define* (pendefinisian atau analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran).

Metode dan model ini dipilih peneliti karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik. Nur (2016) menjelaskan kelebihan model 4-D merupakan model yang dimulai dengan tahap *define* sehingga pengembangan perangkat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Model 4-D juga terdapat tahap *develop* terutama pada tahap ini adanya validasi pakar atau ahli sehingga perangkat yang digunakan lebih layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model 4-D ini karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik untuk media pelaksanaan layanan informasi bagi mahasiswa.



II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Manajemen Waktu

2.1.1 Definisi Manajemen Waktu

Menurut Andri dan Endang (2015) manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur (mengelola). Manajemen ialah suatu proses pengelolaan berbagai aktivitas seseorang yang menduduki jabatan manajerial dalam rangka mengimplementasikan tujuan sebagai kemampuan atau keterampilan untuk mendapatkan suatu hasil dari memperoleh tujuan melalui kegiatan-kegiatan orang lain. Sedangkan pengertian waktu menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung.

Menurut Macan (Asror, 2019) manajemen waktu merupakan kontrol diri melalui perencanaan, penjadwalan, pengendalian waktu, selalu mengutamakan kepentingan, dan keinginan untuk berorganisasi, dengan menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin seperti yang terlihat pada perilaku mengelola tempat kerja daripada menunda-nunda menyelesaikan pekerjaan.

Menurut Macan dkk (2000) manajemen waktu merupakan cara seseorang dalam mengelola waktu untuk menentukan terlebih dahulu kebutuhan dan keinginan mereka yang kemudian disusun dalam urutan kepentingan yang harus dilakukan. Artinya seseorang yang memiliki kegiatan khusus untuk meraih keinginan ataupun kebutuhan diperlukan adanya penetapan tujuan dengan cara memprioritaskan tugas yang harus diselesaikan lebih awal. Tugas-tugas yang penting di sesuaikan dengan waktu yang ada melalui perencanaan, penjadwalan, pembuatan daftar pengorganisasian.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manajemen waktu adalah kemampuan seseorang dalam mengelola waktu seefisien dan seefektif mungkin serta seseorang dapat merencanakan atau menjadwalkan dengan memprioritaskan kepentingan yang harus diselesaikan.

2.1.2 Aspek-aspek Manajemen Waktu

Menurut Macan dkk (2000) manajemen waktu dibagi menjadi empat aspek yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan dan prioritas

Yakni apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan seseorang untuk diselesaikan dan bagaimana individu dapat menempatkan kebutuhan sesuai prioritas tugas yang diperlukan untuk mencapai sasaran. Tujuan dan sasaran dibagi menjadi dua, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek bisa saja menjadi tujuan harian karena memang mensyaratkan penentuan aktivitas yang lebih spesifik sehingga tujuan jangka panjang akan lebih mudah tercapai.

2. Teknik atau mekanika manajemen waktu atau perencanaan penjadwalan

Yakni cara-cara yang digunakan dalam mengelola waktu seperti membuat daftar, jadwal, dan rencana kerja. Menurut Fauziah perencanaan dan penjadwalan dilakukan setelah menyusun prioritas, dan sebelum melaksanakan penjadwalan terlebih dahulu disusun perencanaan. Aspek kedua ini berisi aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan pengaturan waktu, membuat daftar-daftar yang harus dikerjakan, membuat jadwal, menggunakan buku agenda, dan mengatur kertas kerja.

3. Kontrol terhadap waktu

Yaitu berhubungan dengan perasaan dapat mengatur waktu dan pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi penggunaan waktu. Aspek ketiga ini mengarah pada keyakinan atau pandangan individu bagaimana kemampuannya dalam mengendalikan waktu dan bagaimana individu menggunakan waktu yang ada.

4. Preferensi untuk terorganisasi

Pada aspek ini dijelaskan bahwa untuk mengetahui kebiasaan penggunaan waktunya, individu sebaiknya menggunakan catatan penggunaan waktunya selama seminggu dan diperiksa kembali pada akhir pekan. Pencatatan dan pemeriksaan ini penting untuk mengevaluasi berapa banyak yang diharapkan untuk aktivitas yang berorientasi pada tujuan dan menjadi prioritas, serta berapa banyak waktu yang diharapkan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Manajemen Waktu

Macan, dkk (Asror, 2019) menjelaskan bahwa manajemen waktu setiap individu berbeda-beda dengan individu lain. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi manajemen waktu, yaitu sebagai berikut:

1. Usia

Semakin tinggi usia seseorang, maka semakin baik pula kemampuan manajemen waktunya.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian Macan, dkk (Asror, 2019) manajemen waktu dapat dipengaruhi oleh jenis kelamin. Perempuan memiliki kemampuan manajemen waktu yang lebih baik daripada laki-laki. Perempuan cenderung melakukan aktivitas berdasarkan prioritas utama dan melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sedangkan laki-laki cenderung menghabiskan waktu dengan melakukan kegiatan yang tidak berguna. Apabila wanita mempunyai waktu luang, maka wanita lebih suka mengisi waktu luang tersebut dengan melakukan pekerjaan yang ringan daripada bersantai-santai. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hampir seluruh waktunya digunakan untuk diisi dengan berbagai macam aktivitas.

3. Aktivitas Di Luar Kuliah

Mahasiswa yang bekerja cenderung memiliki tingkat stres yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak bekerja dan juga jarang terlibat pada aktivitas kampus dan aktivitas sosial (Furr dan Elling, 2000). Masih banyak mahasiswa yang terkadang sibuk dengan aktivitas

organisasi sehingga lalai dalam aktivitas belajar. Tanggung jawab dan beban pikiran yang dirasakan oleh mahasiswa yang aktif dalam berkegiatan organisasi membuat mereka kesulitan dalam hal pengelolaan waktu. Namun, selain itu organisasi bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengembangkan *softskill*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa aktivitas mahasiswa di luar kuliah seperti aktivitas kuliah dengan organisasi atau bekerja dapat mempengaruhi manajemen waktu mahasiswa.

Menurut Kartadinata dan Sia (2008) perilaku manajemen waktu terdiri atas empat faktor, yaitu:

1. Menetapkan tujuan dan prioritas meliputi kegiatan penetapan tujuan yang diinginkan, kebutuhan yang ingin dicapai, dan memprioritaskan berbagai tugas untuk mencapai tujuan.
2. Mekanis perencanaan dan penjadwalan merupakan perilaku yang identik dengan mengatur waktu, misalnya membuat daftar, merencanakan, dan menjadwalkan.
3. Kesukaan terhadap pengorganisasian mengacu pada kecenderungan umum seseorang untuk menerapkan keteraturan, baik dalam lingkungan pekerjaan maupun pendekatan terhadap tugas.
4. Persepsi kontrol atas waktu merefleksikan keyakinan seseorang mengenai kemampuannya memengaruhi waktu yang dihabiskan.

2.1.4 Strategi dan Metode Manajemen Waktu

Ada berbagai macam strategi yang dapat digunakan dalam mengelola waktu. Dalam menyusun jadwal kegiatan yang akan dilakukan, seseorang membutuhkan waktu sekitar 10-15menit. Menurut Novianti (2017) strategi dalam manajemen waktu sebagai berikut:

1. Membiasakan diri untuk menyiapkan daftar. Daftar ini berisi segala sesuatu yang butuh untuk dilakukan dan memprioritaskan menurut tingkat kepentingannya.

2. Merencanakan kegiatan tertentu dilakukan pada waktu yang tertentu pula. Hal ini diperlukan disiplin diri.
3. Menemukan waktu bekerja yang optimal. Masing-masing orang memiliki waktu optimal untuk bekerja. Waktu yang dimiliki tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas- tugas secara maksimal.
4. Memprioritaskan tugas-tugas berdasarkan tingkat kepentingannya seperti penting, harus dilakukan hari ini atau dapat dilakukan besok.
5. Pengorganisasian. Seseorang perlu memilih atau mengatur lingkungan dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini, diperlukan suasana atau lingkungan yang dipersyaratkan, misalnya harus bebas dari material yang tidak diperlukan, mengurangi gangguan (telepon atau kehadiran orang).
6. Pendelegasian. Seseorang perlu menentukan tugas-tugas atau kegiatan-kegiatan yang memungkinkan untuk dapat dikerjakan oleh orang lain.
7. Membedakan antara “segera” dan “penting”.

Metode Eisenhower matriks merupakan metode yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan manajemen waktu. Metode tersebut dapat membantu seseorang untuk menentukan skala prioritas dari tingkat seberapa mendesak dan pentingnya sebuah tugas yang akan dikerjakan. Eisenhower matriks terbagi dari empat kolom yakni:

1. Mendesak - penting (lakukan segera)

Kolom ini adalah kuadran pertama. Tugas yang termasuk di dalamnya memiliki kriteria mendesak dan penting, sehingga menjadi prioritas utama dari ketiga kuadran lainnya.

2. Kurang mendesak - penting (jadwalkan)

Merupakan kuadran kedua dalam matriks Eisenhower. Hal yang masuk dalam kolom ini memiliki makna bahwa, tugas tersebut sebaiknya dijadwalkan namun tidak untuk dilakukan sekarang.

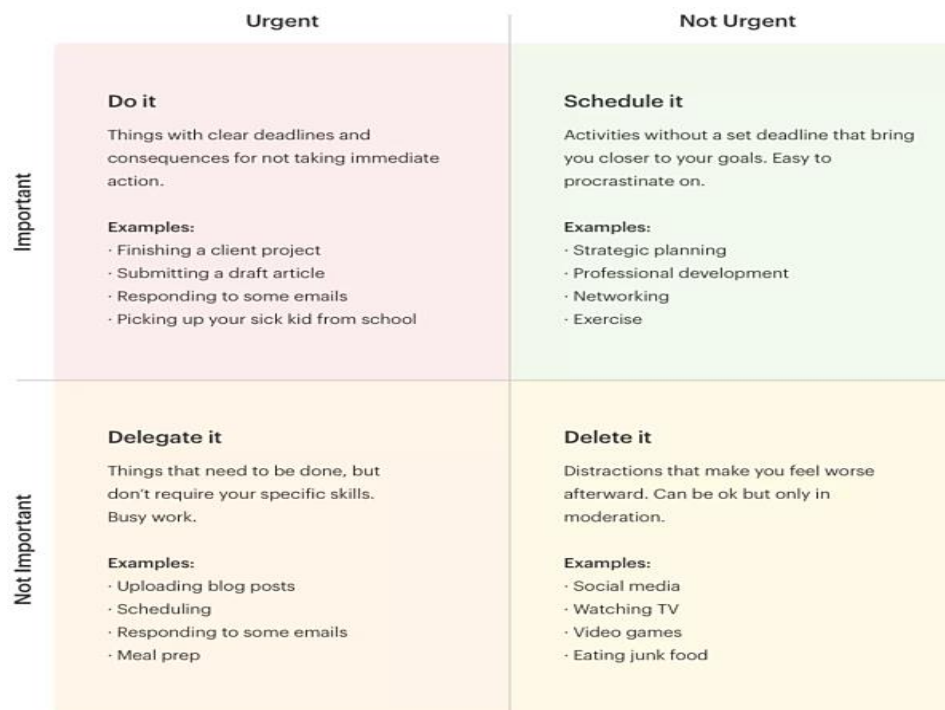
3. Mendesak - kurang penting (delegasikan)

Jika seseorang merasa sibuk terus tapi seakan tidak semakin dekat dalam capaian yang ingin diraih, itu tandanya seseorang terjebak dalam kuadran tiga ini. Merasa suatu hal adalah mendesak, padahal hal tersebut tidak

penting dan membuang waktu. Sangat disarankan untuk mengefektifkan hal-hal yang masuk dalam kuadran tiga ini,

4. Kurang mendesak - kurang penting (eliminasi)

Seringkali, hal yang masuk dalam kategori kwadran empat atau yang terakhir, adalah kebiasaan buruk yang tanpa sadar sering kita lakukan. Hal-hal yang termasuk dalam kuadran empat yakni kurang mendesak dan kurang penting, sebaiknya tidak dilakukan sama sekali. Hal-hal dalam kwadran ini tidak jarang sering dijadikan sebuah alasan untuk menunda-nunda menyelesaikan tugas. (www.inspirasipagi.id diakses pada 02 Februari 2022 pukul 14.20).



Gambar 1 Matriks Eisenhower

2.1.5 Pentingnya Manajemen Waktu

Pentingnya manajemen waktu bagi kehidupan sehari-hari yaitu membantu fokus pada tugas penting. Dengan adanya manajemen waktu seseorang tidak akan kehilangan waktunya untuk aktivitas yang sia-sia, akan tetapi orang tersebut akan menjalankan waktunya dengan teratur dan produktif. Terutama untuk para peserta didik, manajemen waktu yang baik dapat memberikan kontribusi yang sangat besar bagi kehidupan peserta didik baik itu di sekolah

maupun di rumah. Peserta didik yang mengatur dan mengelola waktunya dengan baik akan lebih bisa berkonsentrasi dalam belajar. Menurut Harlina, dkk (2014) pengelolaan waktu yang tepat juga akan membantu peserta didik menjadi lebih disiplin dalam melakukan kegiatannya sehari-hari, baik itu di rumah maupun di sekolah. Selain bermanfaat untuk menunjang belajar peserta didik agar lebih efektif manajemen waktu yang baik juga secara tidak langsung dapat menjaga kondisi badan tetap terjaga.

Masalah manajemen waktu merupakan hal yang umum bagi banyak orang. Asror (2019) mengatakan bahwa banyak orang mengakui dan merasakan tentang perlunya, tetapi dalam kenyataannya mereka tidak memperhatikan dan menerapkannya. Sehingga para ekonom dan psikolog telah mengembangkan argumen teoritis tentang mengapa manajemen waktu berat bagi banyak orang. Salah satunya karena kurangnya keterampilan dan keberanian dalam mengembangkan dan menerapkan manajemen waktu dalam kehidupan.

2.2 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik

2.2.1 Pengertian Layanan Informasi

Menurut Sukardi (2008) layanan informasi adalah layanan bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak lain yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik (terutama orang tua) dalam menerima dan memahami informasi, (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan sehari-hari sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat.

Pengertian layanan informasi menurut Prakoso dan Nugraha (2021) adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu untuk membantu dalam mengenali lingkungannya dan memberikan wawasan agar dapat menggunakan informasi itu dengan baik atau mengatasi kesulitan yang dihadapinya. Adanya layanan informasi diharapkan peserta didik dapat

memilih studi lanjut secara mandiri. Layanan informasi merupakan layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan

Layanan informasi menurut Prayitno, dkk (2013) adalah layanan informasi adalah layanan bimbingan konseling yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar, karir, dan pendidikan lanjutan secara terarah, objektif dan bijak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dapat memberikan pengaruh kepada klien atau peserta didik dalam menerima dan memahami berbagai informasi terutama di bidang pribadi, belajar, sosial dan karir yang nantinya bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

2.2.2 Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi mempunyai tujuan, tujuan layanan informasi berbeda-beda sesuai dengan materi dari yang akan diberikan. Menurut Safitry (2019) tujuan layanan informasi terdiri dari dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan. Informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi konseling. Fungsi pemahaman paling dominan dan paling langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami. Informasi dengan berbagai selukbeluknya sebagai isi layanan. Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah (apabila peserta yang bersangkutan mengalaminya), untuk mencegah timbulnya masalah, untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang ada, dan untuk

memungkinkan peserta yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Tujuan layanan informasi menurut Lestari (2015) yaitu membekali individu dengan berbagi pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi, digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dalam mengambil sebuah keputusan.

Dari penjelasan di atas secara keseluruhan dapat dipahami bahwa tujuan dilaksanakannya layanan informasi terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah seseorang menguasai informasi untuk keperluan dalam kehidupan dan mencapai keidupan yang efektif, sedangkan tujuan khusus layanan informasi berkaitan dengan fungsi pemahaman sebagai penguasaan informasi yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah.

2.2.3 Komponen Layanan Informasi

Menurut Prayitno (2012) layanan informasi terdiri dari tiga komponen yaitu terdiri dari konselor, peserta dan informasi. Komponen layanan informasi itu diantaranya:

1. Konselor atau Guru Bimbingan Konseling

Konselor, ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggara layanan informasi. Konselor menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhannya akan informasi, dan menggunakan cara-cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

2. Peserta

Peserta layanan informasi dapat berasal dari berbagai kalangan, siswa disekolah, mahasiswa, anggota organisasi pemuda dan sosial-politik, karyawan instansi dan dunia usaha atau industri, serta anggota-anggota masyarakat lainnya baik secara perorangan maupun kelompok.

3. Materi

Layanan Informasi yang menjadi isi layanan informasi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Identifikasi keperluan akan penguasaan informasi tertentu yang dilakukan oleh para (calon) peserta sendiri, konselor, maupun pihak ketiga menjadi sangat penting. Pada dasarnya informasi yang dimaksud mengacu pada seluruh bidang pelayanan konseling, yaitu bidang pengembangan pribadi, sosial, kegiatan belajar, perencanaan karir, kehidupan berkeluarga, dan beragama.

Berdasarkan penjelasan diatas komponen dalam layanan informasi terbagi menjadi 3 yaitu konselor ialah seorang ahli dibidangnya yang sepenuhnya menguasai informasi yang menjadi isi layanan. Peserta ialah seseorang yang ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan. Materi yaitu isi layanan informasi yang akan disampaikan sesuai dengan kebutuhan para peserta.

2.2.4 Metode Layanan Informasi

Metode yang digunakan menurut Prayitno (2017) dalam layanan informasi yaitu 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. Media

Dalam penyampaian informasi dapat digunakan media pembantu berupa alat peraga, media tulis dan grafis serta perangkat dan program elektronik. Serta layanan informasi dapat dikemas dalam rekaman dengan perangkat

kerasnya, digunakan dalam memperoleh dan mengolah sendiri informasi yang diperlukan.

3. Acara Khusus

Melalui acara khusus, yang di dalamnya ditampilkan informasi yang akan disampaikan. Dalam penyelenggaraan acara tersebut maka dapat membuat peserta sadar dan paham akan informasi yang disampaikan.

4. Narasumber

Penyelenggaraan layanan informasi tidak hanya disampaikan oleh konselor, namun pihak-pihak lain dapat terlibat. Dalam hal ini peranan narasumber sangat dominan. Sesuai informasi dan para pesertanya. Narasumber yang diundang disesuaikan dengan informasi yang akan disampaikan.

2.2.5 Pelaksanaan Layanan Informasi

Menurut Prayitno (2017) pelaksanaan layanan informasi terbagi menjadi 5 tahap, yaitu:

1. Perencanaan

Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi subjek (calon) peserta layanan menjadi hal pertama dalam perencanaan layanan dan menetapkan narasumber menjadi hal kedua yang secara langsung dikaitkan dengan penetapan prosedur, perangkat, dan media layanan.

2. Pengorganisasian Unsur-unsur dan Sasaran Layanan Informasi

Materi informasi, narasumber, dan tempat penyajian informasi serta kesiapan kelengkapan administrasi menjadi hal utama dalam tahap pengorganisasian persiapan layanan

3. Pelaksanaan

Mengaktifkan peserta layanan dalam dinamika BMB3 (berpikir, merasa, bersikap, bertindak dan bertanggung jawab) adalah sangat esensial dalam layanan informasi. Untuk itu penggunaan metode dan media oleh narasumber perlu dioptalkan.

4. Penilaian

Evaluasi dapat digunakan untuk mengungkapkan pemahaman dan manfaat oleh peserta tentang informasi yang menjadi isi layanan. Dalam hal ini, penilaian segera, dan penilaian jangka panjang diselenggarakan sesuai dengan kegunaan materi layanan informasi dalam keterkaitannya dengan proses konseling.

5. Tindak Lanjut dan Laporan

Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut dan mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait merupakan arah kegiatann untuk mengakhiri layanan informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan layanan informasi terbagi menjadi 5 tahap yaitu perencanaan, Pengorganisasian unsur-unsur dan sasaran layanan informasi, pelaksanaan, penilaian, tindak lanjut dan laporan.

Dalam melaksanakan layanan informasi menurut Prayitno (2012) diperlukan beberapa media untuk menyampaikan informasi, media yang bisa digunakan dalam melaksanakan layanan informasi, yaitu:

1. Penyampaian informasi dapat menggunakan media pembantu berupa alat peraga, media tulis dan garafis serta perangkat dan program elektronik (seperti radio, televisi, rekaman komputer, LCD). Papan informasi merupakan media yang cukup efektif apabila dikelola dengan baik dan bahan sajian aktual.
2. Informasi dikemas dalam rekaman dengan perangkat keras, misalnya (rekaman audio, video, gambar) digunakan dalam layanan informasi yang bersifat mandiri, dalam arti peserta layanan atau klien sendiri dapat memperoleh dan mengelola informasi yang diperlukan. Layanan informasi mandiri ini dapat terselenggara secara lebih menarik, tanpa tergantung kepada konselor secara pribadi, bebas dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapapun saja. Terlebih dahulu, layanan informasi mandiri dirancang dan disiapkan secara cermat oleh konselor.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan layanan informasi, diperlukan adanya media pendukung yang dapat digunakan oleh konselor seperti menggunakan media pembantu (seperti radio, televisi, rekaman komputer, LCD) dan informasi yang dikemas dalam rekaman dengan perangkat keras, misalnya (rekaman audio, video, gambar). dengan menggunakan media tersebut dapat memudahkan konselor dalam penyampaian informasi, dan juga peserta lebih tertarik dapat menarik bagi klien, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Pemberian layanan informasi dapat dilakukan melalui berbagai macam media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik. Komik merupakan media visual yang di dalamnya memuat unsur gambar dan tulisan serta disusun dalam suatu alur cerita, sehingga informasi yang disampaikan mudah dipahami.

2.2.6 Pengertian Komik

Dalam bimbingan konseling diperlukan media untuk dapat digunakan konselor dalam meberikan layanan. Pemilihan media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mengatasi permasalahan yang sedang dialami oleh para mahasiswa. Oleh sebab itu, peneliti memilih komik sebagai media yang digunakan dalam memberikan layanan informasil bagi mahasiswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2017) komik merupakan kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Media komik menurut Rusdiana (2018) merupakan pengembangan dari wujud cerita anak dalam teks. Media ini merupakan upaya agar siswa dapat membaca sesuatu cerita dalam wujud bacaan yang mereka sukai. Komik cerita anak sama halnya dengan komik yang lain, didalamnya memuat unsur gambar dan tulisan. Gambar ditunjukan agar siswa memiliki visualisasi terhadap isi cerita.

Menurut Hermawanti (2019) komik disajikan menggunakan gambar dan alur yang saling berkaitan untuk mudah dipahami oleh pembaca, sehingga komik menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan bimbingan konseling untuk memberikan layanan informasi. Penyajian gambar yang lucu dan unik tidak akan membuat pembaca merasa bosan serta dapat meningkatkan keinginan para mahasiswa untuk membaca komik. Selain itu, materi yang ada dalam komik disajikan dalam bentuk rangkaian gambar yang dapat membuat mahasiswa mengingat dalam jangka panjang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media informasi berbentuk visual yang didalamnya berisikan unsur tulisan, warna, gambar, alur dan dibentuk menjadi sebuah cerita yang unik, ringan dan lucu sehingga membuat para pembaca terhibur serta mudah memahami maksud dari isi cerita yang disampaikan.

2.2.7 Karakteristik Komik

Komik memiliki beberapa unsur sebagai salah satu media visual. Secara garis besar Munandi (2013) karakteristik yang terdapat pada media visual terdiri dari:

1. Garis, yaitu kumpulan dari titik-titik. Terdapat beberapa jenis garis yaitu garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig-zag.
2. Bentuk, yaitu sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.
3. Warna, yaitu digunakan untuk memberi kesan pemisahan antara penekanan juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.
4. Tekstur, digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.
5. Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit

memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual. Kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

6. Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur yang terpenting.
7. Keterpaduan, mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

2.2.8 Komik Sebagai Media Layanan Informasi

Menurut Rahmanto dkk (2019) dalam layanan bimbingan dan konseling banyak media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seperti poster, video, komik dan lain sebagainya. Layanan informasi secara tidak langsung dapat diberikan menggunakan media cetak maupun elektronik, seperti: buku, paket, poster, modul, brosur, leaflet, majalah dan internet). Salah satu media yang dapat digunakan konselor dalam memberikan layanan informasi adalah komik. Komik biasanya dikemas dengan adegan-adegan lucu dan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membuat pembacanya tertarik untuk membaca. Dengan menggunakan media komik dalam layanan informasi maka akan membuat informasi lebih menarik dan mudah untuk dimengerti, karena disertai dengan gambar dan

karakter yang lucu maka pembaca tidak akan cepat merasa bosan dan lebih mudah dalam memahami.

Pemilihan media komik sebagai media pelaksanaan layanan informasi dikarenakan masih jarang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling dan dikalangan remaja, komik sudah cukup umum digunakan serta dirasa lebih efektif dalam menyampaikan informasi dalam mengatasi permasalahan yang sedang dialami oleh mahasiswa. Media komik dapat digunakan untuk membantu konselor dalam memudahkan tercapainya pemahaman baru yang didapat konseli dari hasil mengikuti layanan informasi. Media komik jika digunakan secara efektif dapat memberikan dampak yang besar pada pembacanya.

Penggunaan media komik dapat memberikan keuntungan, yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, siswa dapat terbantu dalam mengerti dan memusatkan perhatian pada saat proses pemberian layanan, dapat menstimulasi, serta membangkitkan semangat dalam mengikuti kegiatan layanan informasi Ulfa dan Awalya (2016). Pemberian layanan informasi dengan media komik dapat menarik dan mengarahkan perhatian pembaca untuk berkonsentrasi terhadap informasi yang disampaikan.

Penggunaan komik sebagai media layanan informasi memiliki kelebihan. Menurut Gene (Rusdiana, 2018) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Memotivasi

Komik dengan gambar yang menarik dapat meningkatkan partisipasi individu sehingga dapat memotivasi belajar siswa. Meningkatnya motivasi belajar siswa dapat mempermudah pembelajaran siswa.

2. Visual

Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Kualitas gambar komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Perantara

Komik dapat mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya bagi yang tidak suka membaca ataupun belum bisa membaca. Komik dapat berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Kompetensi yang harus dimiliki pemberi layanan dalam memberikan layanan informasi dengan media komik yaitu:

1. Pemberi layanan harus memahami proses media komik dalam layanan informasi yang dikembangkan.
2. Pemberi layanan memahami strategi-strategi dalam memberikan layanan informasi menggunakan media komik.
3. Pemberi layanan memahami isi konten atau materi dari komik yang dikembangkan.

2.3 Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pritandhari (2016) dengan judul “Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro”, dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk menarik mahasiswa agar memiliki minat dalam belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pessy, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah Pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah FKIP Unpatti”, dapat disimpulkan bahwa media komik yang telah dikembangkan dapat mendorong aspek kognitif dan bisa menjadi literatur bagi mahasiswa untuk mempunyai *public speaking* yang baik.

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat digambarkan persamaan dan perbedaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah pada subjek yang akan diteliti yaitu mahasiswa dan penggunaan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu pada topik atau tema yang digunakan peneliti. Penelitian ini menggunakan topik atau tema manajemen waktu.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di FKIP Universitas Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada tahun akademik 2022/2023.

3.2 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan peneliti 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 bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji keefektivan dari produk yang dihasilkan.

Desain yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu pengembangan model 4-D (*Four D*). Metode dan model ini dipilih peneliti karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa yang dikemas dalam bentuk komik. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model 4-D sebagai model penelitian. Model penelitian ini terdiri dari empat tahap yang meliputi: tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Desseminate*).

Pengembangan model 4-D Thiagarajan (Kurniawan dan Dewi, 2017) dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dinamakan dengan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dialami mahasiswa, menyusun langkah-langkah yang dilakukan secara rasional, dan menentukan tujuan dari layanan. Selain itu pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk merancang produk berupa komik.

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. Setelah kerangka konsep skrip dan komik terbentuk peneliti membuat desain komik pada website pixton.

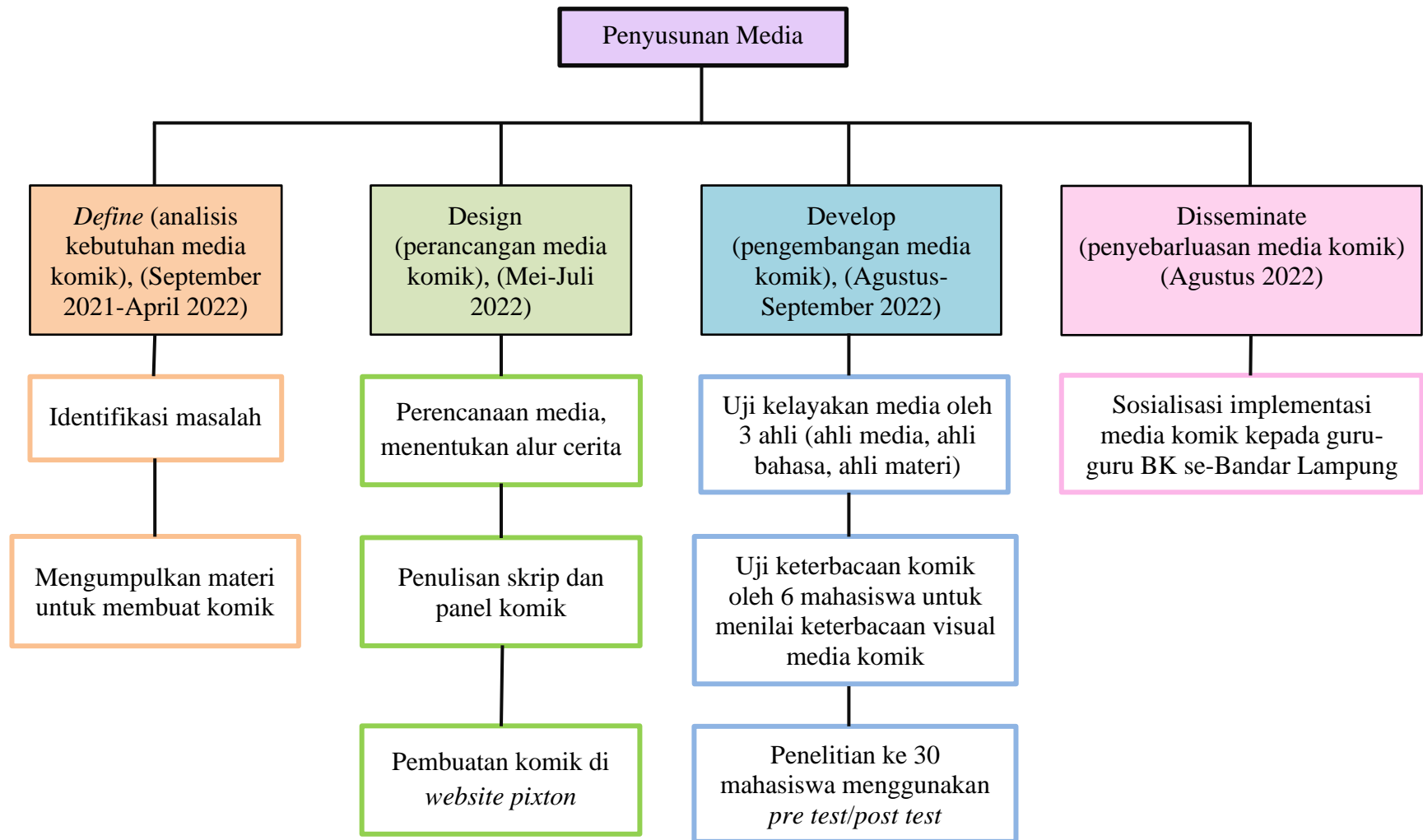
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

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 para ahli dalam bidangnya, yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selain penilaian secara kuantitatif ahli juga memberikan penilaian melalui saran dan tanggapan. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan komik yang telah disusun oleh peneliti. Selanjutnya *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk (media komik) pada subjek terbatas yang terdiri dari 6 mahasiswa. Hasil uji coba ini digunakan untuk memperbaiki komik yang telah dirancang.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap disseminate atau penyebarluasan terdiri dari tiga kegiatan yaitu validation testing, packaging, diffusion and adoption. Tahap validation testing yaitu produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan kepada subjek terbatas. Hasil implementasi ini dinilai oleh para 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. Berikut adalah bagan yahap penyusunan media komik komunikasi keluarga. Berikut merupakan bagan penyusunan media komik dalam penelitian ini.



(Gambar 2 Tahap Penyusunan Media Komik)

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6-10 mahasiswa Universitas Lampung sebagai subjek uji keterbacaan komik dan 30 mahasiswa FKIP Universitas Lampung sebagai subjek penelitian. Subjek uji kelayakan mahasiswa akan mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik, sedangkan subjek penelitian akan mengisi *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan. Kriteria subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria inklusi. Menurut Nursalam (2013) kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian mewakili sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa berjenis kelamin pria maupun wanita
2. Tidak adanya batasan agama atau budaya tertentu
3. 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 manajemen waktu untuk digunakan pada mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mahasiswa sebagai upaya memahami bagaimana cara meningkatkan manajemen waktu yang baik.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian sebagai teknik pengumpulan data. 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. Kuesioner menurut Sugioyono (2012) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Prinsip dalam penulisan kuesioner yaitu isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan yang diberikan tidak boleh rancu, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, penampilan fisik kuesioner.

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 (2015) 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 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”. Instrumen kedua 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, 6-10 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan komik menggunakan kuesioner keterbacaan visual 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 dinilai sesuai dengan teori dalam jurnal Nurlatipah dkk, 2015 menurut Danaswari, aspek tersebut meliputi: karakter, ekspresi wajah, balon kata, latar, panel, dan garis tegak. Berikut ini adalah Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media komik.

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 konteks cerita
Balon kata	Kesesuaian balon kata dengan konteks nada (intonasi suara) dan karakter dari tokoh
Latar	Kesesuaian gambar dengan isi komik
Panel	Kesederhanaan urutan dari 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

(Sumber: 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

(Sumber: 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

(Sumber: Mulyani, 2015)

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

Aspek	Indikator
Pengertian manajemen waktu	Individu memahami defenisi manajemen waktu
Faktor manajemen waktu	Individu memahami Faktor manajemen waktu
Dampak manajemen waktu	Individu memahami dampak manajemen waktu
Tips meningkatkan manajemen waktu	Individu memahami cara meningkatkan manajemen waktu

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk 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. Data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari skor penilaian ahli dan mahasiswa terhadap instrumen yang diberikan dan nantinya akan sangat membantu dalam penilaian media komik layak atau tidaknya, dan baik atau buruknya serta membantu dalam penilaian hasil *pre test* dan *post test*. Selain data kuantitatif, juga ada data kualitatif yang diperoleh dari komentar, kritik, dan saran para ahli dan mahasiswa yang ditulis langsung pada instrumen. Fungsi dari komentar, kritik, dan saran dijadikan sebagai pertimbangan untuk merevisi pembuatan komik dalam pengembangan media layanan informasi.

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 data untuk menghitung kelayakan media komik dilakukan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang di observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Gambar 3 Perhitungan Presentase Kelayakan

Menurut Arikunto (2010), 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	Presentase	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)

Rumus untuk menghitung persentase kenaikan *pre test* dan *post test* yaitu:

$$\text{Presentase Kenaikan (\%)} = \frac{(\text{mean post test} - \text{mean pre test})}{\text{mean pre test}} \times 100\%$$

Gambar 4 Perhitungan Persentase Kenaikan *Pre Test* dan *Post Test*

3.6 Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan mengacu pada pengembangan model 4-D (*Four D Models*). Model pengembangan ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian

dilaksanakan selama 4 Minggu, yang dimulai pada 8 Agustus sampai dengan 2 September 2022. Pelaksanaan penelitian melibatkan Dosen, Guru Ohayo *Drawing School* Lampung, dan Mahasiswa FKIP Universitas Lampung tahun akademik 2022/2023. Prosedur penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan penelitian

Tahap persiapan penelitian hal-hal yang dilakukan yaitu meliputi perancangan komik mulai dari membuat skrip panel komik serta mempersiapkan instrumen berupa kuesioner untuk validasi ahli, kuesioner keterbacaan visual untuk uji keterbacaan komik dan kuesioner *pre test/post test*.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun akademik 2022/2023 semester ganjil di lingkungan FKIP Universitas Lampung selama 4 Minggu. Peneliti melakukan uji validasi produk kepada dosen ahli yang meliputi Dosen Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung dan Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia serta ahli media komik yang merupakan Guru Ohayo *Drawing School* Lampung. Selain itu responden untuk uji coba produk merupakan mahasiswa FKIP Universitas Lampung yang masih aktif. Peneliti menggunakan 3 instrumen berupa kuesioner dalam melaksanakan penelitian yang meliputi kuesioner uji kelayakan media komik, kuesioner keterbacaan komik dan kuesioner *pre test/post test*. Penelitian uji kelayakan media komik dilakukan selama 2 minggu oleh para ahli dan uji keterbacaan komik dan penelitian kepada mahasiswa dilakukan selama 2 minggu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi pada mahasiswa, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media layanan informasi berupa komik dengan tema manajemen waktu pada mahasiswa.
2. Pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi pada mahasiswa menggunakan model 4-D (*Define – Design – Develop - Disseminate*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli yang terdiri dari ahli media mendapat persentase kelayakan 69,4%, ahli materi mendapat persentase kelayakan 100%, dan ahli Bahasa mendapat persentase kelayakan 70%. Hasil penilaian uji keterbacaan komik yang dilakukan kepada 6 orang mahasiswa mendapat persentase keterbacaan sebesar 88,3% dan termasuk kategori sangat layak.
3. Penelitian mahasiswa kelas besar dilakukan kepada 30 mahasiswa FKIP Universitas Lampung dengan diberikan *pre test* dan *post test*. Hasil *pre test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,4 sedangkan hasil *post test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 8,3. Berdasarkan perhitungan persentase peningkatan hasil *pre test* dan *post test* pada *Microsoft Excel* diperoleh hasil sebesar 88,6%. Hasil dari 10 soal *pre test* dan *post test* setelah diberikan komik sebagai media layanan informasi, terdapat jawaban yang peningkatannya paling sedikit yaitu pada nomor 8 dan jawaban yang peningkatannya paling besar yaitu pada nomor 3.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan Media Komik dengan tema Manajemen Waktu dalam Layanan Informasi bagi Mahasiswa layak digunakan sebagai media layanan informasi untuk mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi Bimbingan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai manajemen waktu bagi mahasiswa dan dapat memanfaatkan hasil produk berupa komik yang telah dikembangkan sebagai layanan informasi.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa dalam memahami pentingnya manajemen waktu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu dalam layanan informasi bagi mahasiswa ini dapat terus berkembang. Hasil produk dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kelemahan. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat memberikan jeda waktu untuk mengerjakan *pre test* atau *post test* setelah diberikan layanan informasi menggunakan media komik. Selain itu, contoh dalam produk komik pada bagian matriks Einsenhower disesuaikan dengan lingkungan perkuliahan.

4. Bagi Bidang Ilmu Bimbingan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi pengembangan media dalam layanan informasi bagi bidang BK, khususnya pengembangan media komik dengan tema manajemen waktu pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, F. dan Endang, S. 2015. *Pengantar Manajemen (3 in 1)*. Mediaterra, Kebumen.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Citra, Jakarta.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Aristiani, R. 2016. Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 186-188.
- Asror, M. 2019. *Analisis Pengaruh Manajemen Waktu dan Motivasi Kuliah Terhadap Keberhasilan Akademik Mahasiswa yang Bekerja*. (Skripsi). UIN Semarang. Semarang.
- Big Alpha. <https://bigalpha.id/news/line-webtoon-sejarah-konten-dan-fakta-yang-perlu-diketahui#:~:text=Per%20Agustus%202021%2C%20Webtoon%20memiliki,konten.%20Angka%20yang%20tidak%20sedikit>. Diakses pada 19 januari 2022.
- Cahyawulan, W., dkk. 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.
- Danaswari, R.W., dkk. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2(2), 93-110.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Pustaka Utama, Jakarta.
- Ernawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kediri pada Konsep Segiempat*. (Skripsi). UIN Tulungagung. Tulungagung.
- Farozin, M. 2012. Pengembangan Model Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(1), 144-154.

- Furr, S.R. dan Elling, T.W. 2000. The Influence of Work on College Student Development. *NASPA Journal*, 37(2), 454-470.
- Handayani, S. 2010. Perbandingan Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi BKKBN dengan Media Leaflet. *Gaster*, 7(1), 482-490.
- Harlina, dkk. 2014. Mengembangkan Kemampuan Manajemen Waktu Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Kontrak Perilaku. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(1), 2-8.
- Hermawanti, O. 2019. *Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Powerpoint Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Inspirasi Pagi. 2021. Skala Prioritas Pribadi Produktif dengan Metode Eisenhower. www.inspirasipagi.id. Diakses pada 02 Februari 2022.
- Kartadinata, I., dan Sia, T. 2008. I love you tomorrow: Prokrastinasi akademik dan manajemen waktu. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 109-119.
- 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.
- Kurniawan, D., dan Dewi, S. V. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-o-matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3(1), 214-219.
- Lestari, I. 2015. Pengembangan Layanan Informasi Teknik Symbolic Model Dalam Membantu Mengembangkan Kemandirian Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(1), 19-36.
- Macan, dkk. 2000. Time Manajemen; Testop Proses Model, *American Journal of Terhealth Studies*. Proquest Reserch Library, American.
- Mujahidah, I. N. 2014. *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prokrastinasi Penyusunan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Mulyani, M. D. 2013. Hubungan antara Manajemen Waktu dengan *Self Regulated Learning* pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 2(1), 43-47.
- Mulyani, S. P. 2015. Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Referensi, Jakarta.
- Novianti, Y. P. 2017. *Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS Mata Pelajaran Ekonomi yang dilakukan di MAN Kota Blitar* (Skripsi). UIN Malang. Malang.
- Nur, S. 2016. Pengaruh Pembelajaran Model 4d Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Ppkn Universitas Al Asyariah. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 4(1), 72-87.
- Nurlatipah, 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), 3-8.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika, Jakarta.
- Pessy, N. C., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah Pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah FKIP Unpatti. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 278-288.
- Prakoso, D., dan Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut pada Siswa SMP Muhammadiyah Sewon. *Jurnal ABKIN Jawa Tengah*, 2(2).
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Universitas Negeri Padang, Padang.
- Prayitno, dkk. 2013. *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK di Satuan Pendidikan*. ABKIN, Jakarta.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional Yang Berhasil Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Pritandhari, M. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1-6.
- Putra, N. 2012. *Research & Development penelitian dan pengembangan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rahmanto, dkk. 2019. Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 105-115.
- Reswita, R. 2019. Hubungan Antara Manajemen Waktu dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 25-32.

- Rusdiana, A. 2018. *Penggunaan Media Komik Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tarbiyatus Sholihin Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus*. (Skripsi). UIN Raden Intan. Lampung.
- Rusyadi, S. H. 2013. *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Safitry, A. R. 2019. *Pelaksanaan Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa MTs N 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan.
- Saniyyah, N. 2022. *Pelayanan BK Komprehensif*. Universitas Negeri Padang, Padang.
- Schunk, dkk. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi Edisi 3*. PT. Indeks Puri Media Kembangan, Jakarta.
- Sudjana, dan Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Sinar Baru, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi, dkk. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- 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.
- Ulfa, M., dan 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.