

## **ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KEJENUHAN**

**BELAJAR DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA**

**FKIP UNILA TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

**OLEH**

**KIKI ANNISA**

Masalah penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema kejemuhan belajar dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dengan tema kejemuhan belajar dalam layanan informasi pada mahasiswa. Jenis penelitian pengembangan (*Research and development*) 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 saat uji coba kelas kecil, 30 mahasiswa saat uji coba kelas besar. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa kuesioner kelayakan media komik, kuesioner keterbacaan visual, kuesioner *pre test* dan kuesioner *post test*. analisis data yaitu statistik deskriptif. Hasil uji kelayakan ahli diperoleh nilai sebesar 69,4% dari ahli media, 100% ahli materi, dan 90% dari ahli bahasa. Hasil uji coba kelas kecil diperoleh nilai sebesar 81,6% dan uji coba kelas besar diperoleh persentase kenaikan sebesar 39,70%. Bedasarkan hasil tersebut, media komik kejemuhan belajar layak untuk digunakan sebagai media layanan informasi.

Kata Kunci. bimbingan dan konseling, kejemuhan belajar, layanan informasi, media komik, 4D

## **ABSTRACT**

**THE DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF  
LEARNING IN INFORMATION SERVICES FOR STUDENTS  
UNILA FKIP ACADEMIC YEAR 2022/2023**

**BY  
KIKI ANNISA**

*The problem of this research is how the process of developing comic media with the theme of learning saturation in information services for students. The aim of this study was to determine about development of comic media with the theme of learning saturation in information service for students. This study refers to the 4D model. The media was developed and tested by media experts, material or experts, and linguists. The sample of this study was six students during the small class trial, 30 students during the big class trial. The data collection technique used instruments in the form of comic media feasibility questionnaire, visual readability questionnaire, pre-test and post-test questionnaire. The data analysis is statistic descriptive the result of the post feasibility test obtained 69,4%, by media experts 100% by material experts, and 90% by linguists. The results of the small class trial gained and 39,70% from the big class trial gained 81,8% and 39,70% from the big class trial. Based from that result, comic media in learning saturation was proved for using as a media in information service.*

*Keywords : comic media, guidance and counseling, information service, learning saturation, 4D*