PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KEJENUHAN BELAJAR DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA FKIP UNILA TAHUN AKADEMIK 2022/2023

(Skripsi)

Oleh

KIKI ANNISA

NPM 1813052024

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2023

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 kejenuhan belajar dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dengan tema kejenuhan 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 kejenuhan belajar layak untuk digunakan sebagai media layanan informasi.

Kata Kunci. bimbingan dan konseling, kejenuhan 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

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KEJENUHAN BELAJAR DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA FKIP UNILA TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Oleh

KIKI ANNISA

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

2023

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA KEJENUHAN BELAJAR DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA FKIP UNILA TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

Nama Mahasiswa : Kiki Annisa

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052024

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Moch. Johan Pratama, S.Psi.,M.Psi	**Yohana Oktariana, S.Pd.,M.Pd**
NIP 19870918 201504 1 001	NIK 231304871006201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Moch. Johan Pratama, S.Psi.,M.Psi.** .....

Sekertaris : **Yohana Oktariana, S.Pd.,M.Pd.** .....

Penguji : **Ratna Widiastuti, S.Psi.,MA.Psi.** .....

2. Dekan Fakutas Ilmu Pendidikan

Prof.Dr.Sunyno, M.Si
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **06 Januari 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Kiki Annisa
Npm	: 1813052024
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Komik dengan tema Kejenuhan Belajar dalam Layanan Informasi pada Mahasiswa FKIP UNILA Tahun Akademik 2022/2023"** tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber nya 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, 06 Januari 2023
Yang membuat pernyataan

Kiki Annisa
NPM 1813052024

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Kiki Annisa, lahir di Bandar Lampung, Kecamatan Labuhan Ratu, pada tanggal 21 November 1999. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Rojali dan Ibu Risnawati.S.Si. Penddikan formal yang telah diselesaikan penulis sebagai berikut:

1. TK Al Khairiah, Kecamatan Labuhan Ratu, Kota Bandar Lampung, lulus pada tahun 2004
2. SD Negeri 2 Kampung Baru, Kecamatan Labuhan Ratu, Bandar Lampung, lulus pada tahun 2012.
3. SMP Negeri 3 Natar, Kecamatan Natar, Lampung Selatan tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2018,

Pasa tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama penulis menjadi mahasiswa penulis juga pernah mengijuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 1 dari Kemendikbud RI di SD Islamiyah Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung.

Pada semester enam, mahasiswa melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri di Desa Kampung Baru, Kecamatan Labuhan Ratu, Kota Bandar Lampung sekaligus melaksanankan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Muhammadiyah 2 Bandar lampung, kota Bandar Lampung.

MOTTO

“ Dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada enggaku, ya Tuhanku”
(Q.S Maryam: 4)

“Tak ada sesuatu yang lebih berat bagi seorang hamba selain bersikap lembut (memaafkan ketika diperlakukan tidak bersahabat)”
(Imam Al Ghazali).

“Seseorang bisa bergerak mundur dan nyaman, atau maju terus dan bertumbuh”

(Abraham H. Maslow)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

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

kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda **Rojali** dan Ibunda **Risnawati, S.Si**

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

Adikku tersayang,

Dimas Aprilian

Terima kasih atas semangat, motivasi, dan doa yang telah kalian berikan untuk terus berjuang dalam menggapai cita – cita.

Almamater tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil ‘alamin, puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta’ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Dengan Tema Kejenuhan Belajar Dalam Layanan Informasi Pada Mahasiswa FKIP UNILA Tahun Akademik 2022/2023” ini.

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

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. 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 Ratna Widiastuti, S.Psi, MA., Psi selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas masukan, kritik, saran, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.

6. Ibu Yohana Oktariana, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Pembantu yang selalu memberikan banyak masukan, bimbingan, dan semangat agar skripsi ini terselesaikan dengan baik.

7. Bapak Moch. Johan Pratama, S.Psi., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan saran bimbingan dan semangat agar skripsi ini terselesaikan.

8. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku dosen pembimbing payung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam mengikuti penelitian ini dan memberikan saran, masukan dan perbaikan dalam skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, semoga apa yang Bapak dan Ibu berikan akan bermanfaat bagi saya di masa depan.

10. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKP Universitas Lampung, terimakasih atas bantuannya dalam menyelesaikan keperluan administrasi penulis.

11. Kedua orang tuaku, Bapak Rojali dan Ibu Risnawati, S.Si. yang selalu memberikan kasih sayang, ketenangan dan kehangatan, memberikan support baik materi maupun non materi, selalu memberikan motivasi, tak pernah terlewat untuk mendokan diriku agar mencapai impianku, terimakasih sudah menjadi kedua orang terbaik.

12. Adik tercinta Dimas Aprilian yang sudah memberikan senyuman setiap hari dirumah.

13. Keluarga besarku yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti.

14. Wati Family: Niken, Nurul, Alpisya, Selvi, Lilis, dan Ira, yang selalu menjadi pengingat, penghibur, dan pemberi semangat, serta berkeluh kesah selama penulis berkuliah di universitas ini.

15. Temanku Nurul Dilawati yang selalu menemaniku dari perkuliahan hingga skripsi ini selesai.

16. Keluarga Payungku Mari Ambis: Nurul, Lilis, Mba Ira, Mba Eka, Odela, Indah, Raju, Ila, dan Hamidah yang telah membersamai dari awal penelitia hingga akhir

17. Sahabatku Eka Nur Iswaningsih yang selalu menyemangati, memotivasi untuk

bangkit lagi dan lagi, yang tidak pernah lelah untuk mendengarkan keluh kesah selama 10 tahun ini.

18. Sahabatku Silvia Rahayu Anggraini (Empiii) yang selalu juga menyemangati, memotivas, menemaniku dari awal hingga akhir selesainya skirpsi ini, yang tak pernah ada kata lelah untuk diriku.

19. Temanku salwa yang selalu, menyemangati, memotivasi untuk berhijrah memberikan kritik dan saran, berkeluh kesah dan memberi energi positif.

20. Keluarga BK angkatan 2018, rekan seperjuangan yang memberikan banyak arti, semoga semangat kita tidak luntur untuk menimba ilmu lebih tinggi lagi.

21. Keluarga Besar SMP PGRI 4 Bandar Lampung, Ibu Nurhaina, Bapak Arif, Ibu Septia, Ibu Risna, dan Andri. yang telah mensupport penulis dalam skripsian dan bekerja.

22. Teman Kampus Mengajar 4: Amril, Andri, Maya, Mayang, Zulfa dan Mega yang telah membatu, mensupport, penulis dalam skripsian dan bekerja.

23. Para kucingku tersayang: Miko, Boba, Mboy, Unyit, Sapi, Capin, Moli, dan Blacky yang telah menjadi penyemangat disaat sedang galau ataupun stress.

23. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun tidak mengurangi rasa terima kasih kepada semuanya.

Bandar Lampung, 06 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi

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

II. TINJAUAN PUSTAKA 14
2.1 Kejenuhan Belajar. 14
2.1.1 Pengertian Kejenuhan Belajar 14
2.1.2 Ciri-Ciri Kejenuhan Belajar 15
2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan dalam Belajar 16
2.1.4 Indikator Kejenuhan Belajar 19
2.1.5 Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar 20
2.2 Layanan Informasi 21
2.2.1. Pengertian Layanan Informasi 21
2.2.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi 22
2.2.3 Teknik Layanan Informasi 23
2.2.4 Tahapan Tahapan dalam Layanan Informasi 24
2.3 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik 25
2.3.1 Pengertian Media Komik 25
2.3.2 Karakteristik Media Komik 27
2.3.3 Komik Sebagai Media Layanan Informasi 28

III. METODOLOGI PENELITIAN 30
3.1 Waktu dan Tempat 30
3.2 Subjek Penelitiian 30
3.3 Devinisi Oprasional Variabel 31
3.4. Instrumen Penelitian 31

3.4.1. kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media komik 32
3.4.2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik.....33
3.4.3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik.....33
3.4.4 Kisi-Kisi Instrumen Keterbacaan Visual 33
3.4.5. Kisi-Kisi Instrumen Pre test dan Post Test 34
3.5 Metode dan *Design* Penelitian 34
3.5.1 Tahap Pendefinisia *(Define)* 35
3.5.2 Tahap Perancangan *(Design)* 35
3.5.3 Tahap Pengembangan *(Develop)* 41
3.5.4 Tahap Penyebarluasan *(Desseminate)* 46
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....49
3.7 Teknik Analisis Data.....50

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....51
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....52
4.1.1 Persiapan Penelitian.....52
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....52
4.2 Hasil Penelitian 52
4.2.1 Deskripsi Data.....52
4.3. Analisis Hasil Penelitian 53
4.3.1. Hasil Kelayakan Media Komik Oleh Ahli 53
4.3.2 Hasil Kenelitian Kelas Kecil Oleh Mahasiswa 55
4.3.3 Data Penelitian Ke 30 Mahasiswa.....56
4.3.4 Hasil Komik Kejenuhan Belajar 58
4.4 Pembahasan.....59
4.5 Keterbatasan Penelitian.....66

V. KESIMPULAN DAN SARAN.....67
5.1 Kesimpulan 67
5.2 Saran 68

DAFTAR PUSTAKA.....69
LAMPIRAN..... 72

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Survei google from 2
2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Komik 32
3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik.....32
4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa 33
5. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Keterbacaan Visual 33
6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan *Pre Test-Post Test* 34
7. Skrip Komik 35
8. Alur Penyusunan Media Komik.....48
9. Skor Penilaian 50
10. Kriteria Kelayakan Media Komik.....51
11. Skor Ahli Media 53
12. Katagori Kelayakan Ahli Media 53
13. Skor Ahli Materi 54
14. Katagori Uji Kelayakan Ahli Materi.....54
15. Skor Ahli Bahasa 55
16. Katagori Uji Kelayakan Ahli Bahasa.....55
17. Kelayakan Mahasiswa Kelas Kecil.....56
18. Katagori Uji Kelayakan Mahasiswa Kelas Kecil.....56
19. Persentase Kenaikan *pretest-posttest* 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Pola Kerangka Berpikir.....13
2. Pemilihan *Background*.....38
3. Pemilihan Karakter Tokoh.....38
4. Pemilihan Fokus Karakter.....38
5. Penulisan Balon Kata.....39
6. Pemilihan Eksprsi Wajah.....39
7. Pemilihan *Action*/Gerakan.....40
8. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....41
9. Tampilan Komik Setelah Revisi.....42
10. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....42
11. Tampilan Komik Setelah Revisi.....42
12. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....43
13. Tampilan Komik Setelah Revisi.....43
14. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....43
15. Tampilan Komik Setelah Revisi.....44
16. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....45
17. Tampilan Komik Setelah Revisi.....45
18. Tampilan Komik Sebelum Revisi.....46
19. Tampilan Komik Setelah Revisi.....46
20. Perhitungan Kelayakan Persentase.....51
21. Perhitungan Persentase Kelayakan.....51
22. Komik.....58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Instrumen Kelayakan Media Komik 73
2. Instrumen Kelayakan Bahasa Komik.....74
3. Instrumen Kelayakan Materi Komik.....75
4. Instrumen Keterbacaan Visual 76
5. Kuesioner *Pretest-Posttes* 77
6. Surat izin peneitian.....79
7. Surat balasan penelitian 80
8. Kuesioner *Google From* 81
9. Data uji keterbacaan visual 82
10. *Pretest* 82
11. *Posttest* 84
12. Kuesioner Ahli Media 85
13. Kuesioner Ahli Materi 86
14. Kuesioner Ahli Bahasa 86
15. Keterbacaan Visual 89
16. Revisi *Pretest-Posttest* 90
17. *Pretest* Kejenuhan Belajar 91
18. *Posttest* Kejenuhan Belajar 92
19. Revisi Komik 1 93
20. Revisi Komik 2 94
21. Revisi Komik 3 94
22. Komik 95
23. Uji Coba Mahasiswa 96
24. Uji Coba Mahasiswa 2 97
25. Penyebarluasan Media Komik Ke Guru Bk Se Bandar Lampung.....97
26. Artikel 98

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kejenuhan belajar merupakan keadaan dimana seseorang mengalami kebosanan saat proses pembelajaran, yang diakibatkan karena pembelajaran yang monoton, kelelahan secara fisik maupun mental, yang menyebabkan tidak konsentrasi dalam proses pembelajaran. Kejenuhan belajar merupakan fenomena mahasiswa yang tidak dapat didiamkan begitu saja, sebab fakta menunjukkan bahwa persentase mahasiswa yang mengalami kejenuhan belajar cenderung meningkat seiring dengan lama waktu kuliah. Artinya, semakin lama mahasiswa kuliah akan semakin berat derajat kejenuhan belajar yang akan mereka alami Pham (Agustin, 2009).

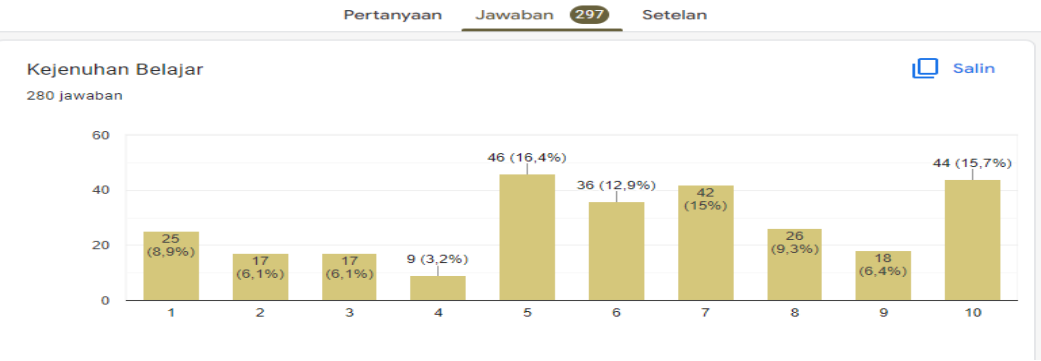
Peristiwa jenuh ini kalau dialami seorang mahasiswa yang sedang dalam proses belajar, kejenuhan belajar dapat membuat mahasiswa tersebut merasa lelah memubazirkan usahanya, Syah, (2010). Kejenuhan juga dapat terjadi karena proses belajar seseorang yang melampaui batas kemampuan fisik karena lelah dan bosan. Namun kejenuhan yang umum terjadi adalah karena keletihan yang melanda mahasiswa, sehingga bisa berperilaku menyimpang seperti membolos, melalaikan tugas, dan malas mengerjakan tugas. Keletihan dapat dikategorikan menjadi tiga macam yaitu: keletihan indera, keletihan fisik, dan keletihan mental (Nahak, 2017).

Banyakanya aktivitas dan kegiatan di kampus, serta tuntutan-tuntutan yang ada menyebabkan mahasiswa mengalami gejala-gejala seperti merasa kelelahan pada seluruh bagian indera, dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, timbul rasa bosan, kurang termotivasi, kurang perhatian, tidak ada

minat, serta tidak mendatangkan hasil. Dari gejala-gejala tersebut yang nampak dapat dinyatakan bahwa mahasiswa sedang alami kejenuhanbelajar.

Permasalahan kejenuhan belajar ini banyak dialami oleh para pelajar diantaranya mahasiswa.

Tabel 1. Survey google from



Berdasarkan tabel diatas menunjukan hasil survey kepada mahasiswa bahwa permasalahan kejenuhan belajar merupakan salah satu dari 10 masalah besar dalam rangking permasalahan yang dialamai oleh para mahasiswa. Dari 297 responden diketahui sebanyak 279 (93,9%) mengalami masalah kejenuhan belajar Artinya, kejenuhan belajar pada mahasiswa dilingkungan kampus perlu mendapatkan layanan khusus agar individu dapat mengatasi permasalahan kejenuhan belajar dengan efektif. Di masa pendemi saat ini intensitas kejenuhan belajar semakin meningkat, karena para pelajar khususnya mahasiswa diam dirumah saja tanpa beraktifitas keluar rumah.

Melihat hasil survei data tersebut menjadi dasar bahwa penting adanya layanan informasi yang perlu diberikan kepada mahasiswa terkait permasalahan-permasalahan yang dialaminya. Layanan informasi adalah salah satu jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling. layanan informasi merupakan layanan berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman siswa tentang lingkungan hidupnya

dan tentang proses perkembangan anak muda Tohirin, (2007). Layanan informasi adalah layanan yang berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi penting yang mereka perlukan Prayitno (Fitri, dkk, 2016).

Lebih jauh dijelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan 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 Prayitno&Amti, (2004). Layanan informasi merupakan salah satu dari beberapa layanan yang ada dalam bimbingan konseling. Adapun yang dimaksud dengan layanan informasi adalah segala keterangan yang disampaikan oleh seseorang sebagai penunjang pesan yang diberikan Wiyono (Siregar, 2012). Pengertian lain layanan informasi adalah suatu upaya yang dilakukan dalam memberikan berbagai informasi kepada siswa kaitannya dengan pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan keadaan dan lingkungan agar memperoleh pandangan yang lebih luas mengenai segala perasaan positif dilaksanakan dalam masyarakat Hartati (Siregar, 2012).

Layanan informasi ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depanya sebaik mungkin Nurihsan, (2006). perlunya layanan informasi yang pertama untuk membekali konseli berbagai pengetahuan, kedua memungkinkan dapat membantu konseli dalam menentukan arah hidupnya atau keputusan yang akan diambil, ketiga setiap individu memiliki ciri khas atau keunikan yang berbeda-beda sehingga akan tercipta kondisi baru berdasarkan potensi positif yang ada pada diri individu tersebut.

Adapun tujuan layanan informasi dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi yakni agar konseli dapat menguasai informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman yaitu konseli memahami informasi yang diberikan dan memanfaatkaninformasi tersebut untuk

menyelesaikan masalahnya Idfil (Dirgatama, 2017). Dalam pelaksanaan layanan informasi konselor atau guru bimbingan dan konseling bisa menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan isi dari layanan tersebut.

Usaha layanan bimbingan dan konseling lebih menarik adalah dengan cara memanfaatkan berbagai media. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan, dan menyamakan persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing (Prasetiawan, 2017).

Secara umum bimbingan dan konseling dapat didefiniskan sebagai proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli yang disebut sebagai konselor kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi konseli serta dapat memanfaatkan berbagai potensi yang dimiliki dan sarana yang ada, sehingga individu atau kelompok individu itu dapat memahami dirinya sendiri untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Gibson & Mitchel (2011) mendefiniskan bimbingan dan konseling sebagai pelayanan bantuan untuk peserta didik baik individu atau kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal dalam hubungan pribadi, sosial, belajar, karir; melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung atas dasar norma-norma yang berlaku

Mahasiswa lebih berminat melakukan pembelajaran dengan menggunakanmedia pembelajaran yang sudah banyak sekali ragamnya. Penggunaan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bermanfaat agar layanan yang diberikan lebih menarik, materi layanan akan lebih mudah dipahami karena lebih jelas makna yang disampaikan, metode yang digunakan dalam menyampaikan materi lebih bervariasi.

Banyak jenis media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Beberapa media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi yaitu poster, selembaran atau *brosur*, *pamflet*, papan bimbingan,dan bahan cetak lainnya. Selain itu salah satu media yang bisa juga digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi adalah komik Penggunaan istilah komik berasal dari bahasa yunani yaitu "*komikos*" yang berarti bercanda atau bersuka cita. Sehingga menjadi alasan mengapa komik berhubungan dengan cerita humor.

Komik merupakan bacaan yang sangat menarik dan popular, terutama dikalangan anak muda, baik kalangan remaja, dewasa, maupun anak- anak. Dikatakan menarik karena, komik berisi cerita yang divisualkan dalam rangkaian gambar-gambar yang menarik. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor Elmy dan Hilma (2010). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga mengartikan bahwa komik adalah cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. Singkatnya, komik dapat juga disebut dengan cerita bergambar Fatra (2008).

Bedasarkan istilah tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah urutan gambar runtut dan memiliki tujuan tertentu yang ingin disampaikan oleh penulisnya yang pada umumnya bersifat luas dan mudah dicerna. Komik disajikan dengan bahasa yang lebih ringan, memiliki konteks isi yang informal daripada media visual lainya sehingga komik banyak diminati oleh semua kalangan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Maharsi (2011) bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti, sehingga dapat dikatakan bahwa komik dapat menjadi salah satu bentuk media yang dapat

memberikan pengaruh dan perubahan perilaku. Hal ini juga diperkuat dengan adanya aplikasi *Webtoon*, dimana per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 uta pengguna aktif bulanan serta memiliki 6 juta pembuat konten (www.bigalpha.id, diakses pada 19 Januari 2022 jam 10.05)
Dari survey demografi umur pembaca komik di bawah 12 tahun sekitar 0,7%, kemudian 13 sampai 18 tahun sekitar 17, 6%, kemudian 19 sampai 25 tahun ada 47.6%, dan diatas 25 tahun ada sekitar 34.1% pembaca.

Pengembangan layanan informasi dengan permasalahan kejenuhan belajar mahasiswa menggunakan media komik dipandang perlu karena membuat pembelajaran lebih menarik serta mudah dipahami. Media layanan bimbingan dan konseling Berbentuk Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media lainnya. Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat para pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat para pembaca untuk terus membacanya hingga selesai Daryanto (2010). 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 Hurlock (pranowo, 2014).

Nugroho pada tahun 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. Hasil penelitian yang sama yang dilakukan oleh Dimas Prakoso dan Ariadi Nugraha Pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Komik Dalam Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut Pada Siswa SMP Muhammadiyah Sewon”, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang menarik untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Meyta Pritandhari Pada Tahun 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.

Penelitian yang dilakukan Panji Rahmanto, dkk pada tahun 2019 dengan judul "PengembanganMedia Komik Untuk Mencegah Perilaku *Bullying*", disimpulkan bahwa Kualitas komik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli dari bimbingan dan konseling sangat memuaskan, dengan presentase ideal dari indikator kegunaan 89.28%, indikator kelayakan 75% dan indikator ketepatan 78.12%. Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah presentase ideal dari indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%.

Bedasarkan penjelasan teori tersebut, media komik merupakan salah satu media yang menarik dan efektif untuk memberikan informasi dengan tampilan yang lebih modern. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat memberikan layanan informasi mengenai kejenuhan belajar yang efektif dalam membantu mahasiswa mengatasi permasalahannya. Penelitian ini didukung oleh studi literatur yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Azizah Afizah pada tahun 2020 dengan judul "Penerapan *Ice Breaking* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Sma Negeri 2 Banda Aceh " dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa. Dimana pada hasil *post-test* terdapat perbedaan hasil dari sebelumnya dengan sampel yang sama.

Hasil *post-test* menunjukkan perubahan kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan. Yang awalnya terdapat 18 orang siswa yang berada pada kategori sedang menjadi 27 siswa dengan persentase (90%) dan 13 siswa yang berada pada kategori tinggi menjadi 3 siswa dengan persentase (10%). Peneltian yang dilakukan oleh Muhammad Arif Basuki pada tahun 2019 dengan judul

"Penerapan Bidang Bimbingan Belajar Untuk Mengatasi Kejenuhan Melalui Pendekatan Behavioral Pada Siswa Kelas X Smk Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019" dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil data-data yang telah diperoleh sebelum dan sesudah diberikan layanan bahwa hasil yang didapatkan telah mencapai kriteria serta hasil yang maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah hasil ataupun persentase siswa, dalam artian siswa telah mengalami pengurangan perilaku kejenuhan dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Arshinta pada tahun 2010 dengan judul "Strategi Penerapan *Ice Breaking* Sebagai Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Kebosanan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa China Di Sman 1 Karanganyar" dapat disimpulkan bahwa Pemberian" *ice breaking* " (games maupun nyanyian) serta kata–kata untuk memotivasi dan memberikan semangat kepada siswa dalam jam pelajaran bisa mengurangi kebosanan siswa di kelas.

Peneliti berharap, dengan adanya pengembangan media komik dengan masalah kejenuhan belajar pada mahasiswa menjadikan layanan informasi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat mempermudah mahasiswa dalam menerima bantuan berupa layanan.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat mahasiswa yang mengalami kejenuhan saat jam perkuliahan.
2. Perasaan lelah yang dihadapi mahasiswa dalam belajar menngakibatkan mahasiswa tidak dapat mengerjakan tugas-tugasnya dengan baik.
3. Penggunaan media komik tema kejenuhan belajar sebagai layanan belum pernah ada dikalangan mahasiswa

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

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

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi bagi mahasiswa
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar 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 dan konseling dan psikologi, ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pengembangan bagi disiplin bagi ilmu psikologi dan bimbingan dan konseling, khususnya pengembangan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema kejenuhan belajar pada 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 dihasilkanya penemuan baru.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi praktisi bimbingan dan konseling, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari hasil produk pengembangan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema kejenuhan belajar pada

mahasiswa. Sehingga hal ini diharapkan dapat menjadi panduan layanan bimbingan dan konseling di perguruan tinggi.

b. Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat bermanfaat dalam memberi masukan mengenai bentuk layanan informasi menggunakan media komik dengan tema kejenuhan belajar pada mahasiswa.

1.6 Kerangka Pikir

Kejenuhan belajar merupakan kondisi mental ketika seseorang mengalami rasa bosan dan lelah sehingga berdampak kepada timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari intisari materi yang diberikan (Hakim, 2004). Kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri dan menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima (Arirahmanto, 2018).

menurut Edi Sutarjo, Dewi Arum WMP, Ni.Kt. Suarni (2014: 6) kejenuhan belajar adalah kondisi emosional yang terjadi terhadap seseorang yang telah mengalami jenuh secara mental maupun fisik sebagai tuntutan dari pekerjaan yang terkait dengan belajar yang meningkat. Sulitnya memecahkan permasalahan kejenuhan belajar tentunya akan menghambat mahasiswa dalam berkonsentrasi saat jam kuliah. Jika permasalahan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik, maka akan menimbulkan stress dan dampaknya akan begitu serius.

Konselor di universitas memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin kesejahteraan psikologis mahasiswa untuk mencapai sehat mental. Adanya persoalan kejenuhan belajar pada mahassiwa maka diperlukan penanganan. Hal tersebut didukung oleh adanya gejala-gejala yang muncul dan menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kejenuhan belajar yaitu

banyaknya keluhan yang dilontarkan baik melalui percakapan pribadi maupun postingan media sosial yang mereka miliki.

Tujuan layanan informasi Idfil (Dirgatama, 2017) dilihat secara umum dan khusus, yaitu secara umum tujuan layanan informasi yakni 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.

layanan informasi adalah bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak lain yang dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap peserta didik dalam menerima dan memahami informasi pendidikan dan informasi jabatan yang dapat dipergunakan sebagi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan sehari-hari sebagi pelajar, keluarga maupun masyarakat Prayitno (2004: 11). layanan informasi adalah “suatu proses untuk membantu pribadi siswa dalam mengembangkan penerimaan kesatuan informasi atau gambaran dirinya serta peranannya dalam dunia keja” (Sukardi, 2000:21)

Dalam pemberian layanan informasi konselor menggunakan berbagai cara salah satunya dengan memanfaatkan media, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan minat konseli atau rasa keingintahuannya. Media bimbingan dan konseling adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru BK atau konselor kepada konseli yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga dapat membuat perubahan perilaku, sikap, dan pebuatan ke arah yang lebih baik (Prasetiawan, 2017).

Konselor di universitas memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin kesejahteraan psikologis mahasiswa untuk mencapai sehat mental. Adanya persoalan kejenuhan belajar pada mahasiswa maka diperlukan penanganan. Salah satu alternatif yang dapat menyelesaikan masalah kejenuhan belajar

pada mahasiswa adalah menggunakan layanan informasi menggunakan pengembangan media komik. Komik adalah gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik pada para pembaca, McCloud, (2001). Komik merupakan media menarik yang memiliki unsur tokoh gambar, percakapan, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah topik yang disajikan melalui visual. Dapat dikatakan bahwa komik merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

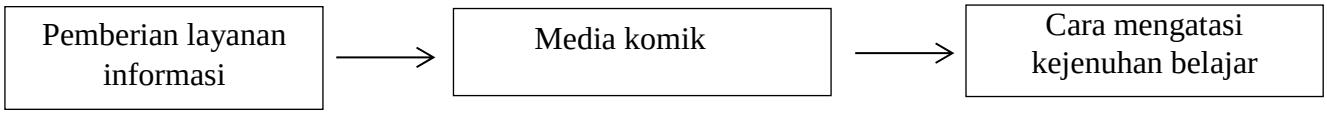
Menurut Gumelar, (2011) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Karena pembuatan komik disesuaikan dengan kebutuhan, maka komik dapat digunakan dalam pendidikan yaitu sebagai sebuah media pembelajaran. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2005) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

Dalam penyusunan media komik, peneliti akan menggunakan metode penelitian, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan model 4-D (*Four D)*. Pengembangan model 4-D paling banyak dipakai di dunia pendidikan seperti penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtyas (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok”.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi dan Akhlis (2016). yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa". Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Kristanti dan Julia (2017) dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa".

Pengembangan model 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian/analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Peneliti menggunakan model 4-D yaitu karena langkah-langkah dalam pengembangan model 4-D terperinci, sederhana, dan mudah dimengerti. Maydiantoro (2021) menjelaskan kelebihandari model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama dikarenakan tahapan yang tidak terlalu kompleks.

Arywiantari Dkk (2015) menambahkan model 4-D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar individu, dimana kelebihan dari 4- D itu sendiri yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Dengan metode dan model ini peneliti akan menghasilkan sebuah produk berupa perangkat pembelajaran yaitu berupamedia komik.



Gambar 1. pola kerangka berpikir

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kejenuhan Belajar

2.1.1 Pengertian Kejenuhan Belajar

Kejenuhan merupakan suatu kondisi mental di mana seseorang merasa dihinggapi kebosanan yang amat sangat untuk melakukan tugas rutin yang sudah sejak lama dilakukannya. Tugas rutin yang sering dihambat oleh timbulnya kejenuhan di antaranya adalah belajar dan bekerja juga diantaranya ada rasa bosan. Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi bosan dalam belajar baik secara fisik maupun psikologis yang diakibatkan oleh tekanan dari lingkungan yang dipersepsi bisa mengganggu, membebani, dan menggagalkan dalam proses perubahan dalam dirinya, berupa pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan masalah yang berhubungan dengan belajar yang dihadapi peserta didik (Retnowati, 2018).

Kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari materi yang diberikan. Karena kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan.Peserta didik ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri, menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima. (Arirahmanto, 2018).

Kejenuhan Belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendapatkan hasil. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh dari belajar tidak ada kemajuan dan hasil belajar pada umumnya yang tidak berlangsung lama tetapi dalam waktu tertentu saja, misalnya seminggu

Syah, (Hafizah, 2020). Namun tidak sedikit siswa yang mengalami rentang waktu yang membawa kejenuhan itu berkali-kali dalam satu periode belajar tertentu.

Bedasarkan pendapat-pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar merupakan kondisi mental di mana seseorang merasa dihinggapi kebosanan yang diakibatkan oleh tekanan dari lingkungan yang dipersepsi bisa mengganggu, membebani, dan menggagalkan dalam proses perubahan dalam dirinya.

2.1.2 Ciri-Ciri Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar juga mempunyai atau gejala-gejala yaitu timbulnya rasangsangan , lesu dan tidak bergairah untuk belajar Hakim, (2010). Sedangkan menurut Reber (Syah, 2010) sebagai berikut:

1. merasa bahwa pengetahuan dan kecakapan dalam proses belajar tidak ada kemajuan, system akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, kehilangan motivasi dan konsolidasi.
2. Jalan pemikirannya tidak dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan dalam pengalaman, sehinga mengalami tekanan dalam kemajuan belajarnya.
3. Kehilangan motivasi dan konsilidasi,siswa yang dalam keadaan jenuh merasa bahwa dirinya tidak mempunyai motivasi yang dapat membuatnya bersemangat untuk meningkatkan pemahamanya terhadap pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya

Berdasarkan teori diatas maka ciri-ciri kejenuhan belajar adalah merasa bahwa pengetahuan dan kecakapan dalam proses belajar tidak ada kemajuan, sistem pemikirannya telah kehilangan motivasi dankonsilidasi.

2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan dalam Belajar

Kejenuhan adalah suatu proses bertahap yang merusak fisik, emosi dan psikis, ini disebabkan oleh *stresor* (penyebab stres) yang potensial dari dalam diri orang itu sendiri maupun dari pihak luar dirinya fabella, (1993). Kejenuhan problematika hidup, apalagi jika kadar kejenuhan melebihi ambang kewajaran. Tidak ada jalan lain yang ditempuh, selain mengatasi kejenuhan itu dengan sebaik-baik cara. Untuk tujuan itu kita perlu memahami sebab-sebab timbulnya kejenuhan.

Faktor-faktor penyebab kejenuhan belajar Menurut Syah (Nahak, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Terlalu lama waktu untuk belajar tanpa atau kurang istirahat, belajar secara rutin atau monoton tanpa variasi.
2. Lingkungan belajar yang tidak mendukung.

   Lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan motivasi belajar begitu pula dengan lingkungan yang kurang mendukung dapat menyebabkan kejenuhan belajar.\
3. Lingkungan yang baik menimbulkan suasana belajar yang baik, sehingga kejenuhan dalam belajar akan berkurang, begitupun sebaliknya.
4. Konflik

   Adanya konflik dalam lingkungan belajar anak, baik itu konflik dengan guru atau teman sangat mempengaruhi proses belajar seseorang
5. Tidak adanya umpan balik positif terhadap belajar

   Gaya belajar akan berpusat pada guru atau siswa tidak di beri kesempatan dalam menjelaskan maka ssiwa dapat merasa jenuh.
6. Mengerjakan sesuatu karena terpaksa.

   Tidak adanya minat siswa dalam belajar dapat menyebabkan kejenuhan belajar dalam pembelajaran itu.

Faktor-faktor yang menyebabkan kejenuhan belajar pada mahasiswa menurut (Agustin, 2009) adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan mencari sumber belajar
2. Kesulitan bertemu dosen untuk berkonsultasi
3. Kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar
4. Tidak memahami materi yang diberikan dosen
5. Banyaknya biaya untuk mengerjakan tugas kuliah
6. Sulitnya menolak ajakan teman ketika sedang belajar
7. Adanya masalah akademik denngan dosen
8. Banyaknya masalah dengan keluarga
9. Mengalami kesulitan dalam menerjemahkan buku berbahasa asing
10. Kesulitan dalam membuat tugas belajar
11. Kesulitan membagi waktu belajar dengan kesibukan diluar belajar

Faktor-faktor penyebab kejenuhan belajar Menurut Ahmadi (Nahak, 2017) yaitu:

1. Faktor Interal

   Faktor internal adalah faktor yang berada dari dalam individu yang belajar. Faktor tersebut dapat di golongkan menjadi dua golongan yaitu faktor-faktor fisiologi dan faktor-faktor psikologi.

2. Faktor-faktor fisiologi

   Kondisi jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi belajar. Kondisi organ tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.

3. Faktor-faktor psikologis

Ada tujuh yang tergolong kedalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor psikologis yaitu: intelegensi, minat, bakat, perhatian, motivasi, motif, kematangan, dan kelelahan.

4. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses belajar seseorang. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar yaitu dapat di kelompokkan menjadi beberapa faktor yaitu:

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana keadaan rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan mahasiswa, relasi, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang- orang yang tidak terpelajar, dan mempunyai kebiasan yang tidak baik akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada di lingkungan masyarakat tersebut, akibatnya proses belajarnya terganggu dan bahkan kehilangan semangat belajar.

d. Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul seseorang lebih cepat masuk dalam jiwannya. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi proses belajar temannya.

e. Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial dan keagamaan proses belajarnya akan terganggu, jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar maka dapat disimpulkan bahwa, kejenuhan belajar disebabkan oleh dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yaitu faktor- faktor fisiologis, psikologis dan faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, sekolah, media sosial dan lingkungan masyarakat.

2.1.4 Indikator Kejenuhan Belajar

Sesuai dengan ciri-ciri di atas. Maka dapat diperoleh indikator dari kejenuhan belajar yaitu Schaufeli & Enzmann (Vitasari, 2001).

1. Kelelahan emosi: Perasaan depresi, rasa sedih, kelelahan emosional, kemampuan mengendalikan emosi, ketakutan yang tidak berdasar, dan kecemasan.
2. Kelelahan fisik : gejala yang terjadi pada kelelahan fisik adalah seperti sakit kepala, mual, pusing, gelisah, otot-otot sakit, gangguan tidur, masalah seksual, penurunan berat badan, kurangnya nafsu makan, sesak napas, siklus menstruasi yang tidak normal, kelelahan fisik, kelelahan kronis, kelemahan tubuh, tekanan darah tinggi.
3. Kelelahan kognitif : Ketidakberdayaan, kehilangan harapan dan makna

hidup, ketakutan dirinya menjadi “gila”, perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, perasaan gagal yang selalu menghantui, pengahargaan diri yang rendah, munculnya ide bunuh diri, ketidak mampuan untuk berkonsentrasi, lupa, tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang kompleks, kesepian, penurunan daya tahan dalam menghadapi frustasi yang dirasakan.

4. Kehilangan motivasi : kehilangan semangat, kehilangan idealisme, kecewa, pengunduran diri dari lingkungan, kebosanan dan demoralisasi. Berdasarkan teori diatas maka indikator kejenuhan belajar ada empat yakni kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan kurangnya motivasi.

2.1.5 Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Menurut (Sudarman, 2004) cara mengatasi kejenuhan adalah dengan membuat suasana baru, misalnya dengan memperbaharui suasana kamar, mengubah posisi perabot kamar untuk menimbulkan nuansa baru dan memberikan kesegaran, mengadakan rekreasi untuk mengendorkan syaraf-syaraf yang tegang, tertawa.

Selain itu ada beberapa strategi untuk mengatasi kejenuhan diantaranya adalah:

1. Ambilah inisiatif.
2. Berganti karir.
3. Kembali belajar.
4. Memanfaatkan keahlian dalam bidang lain.
5. Meciptakan keseimbangan.

Kejenuhan, sebagai suatu stres yang sangat negatif adalah sebuah masalah didalam. Hal itu terjadi didalam diri orang itu sendiri. Karena itu menjadi

urusannya sendiri untuk mencegah atau melawan kejenuhan. Langkah-langkah dapat diambil untuk mengurangi kejenuhan ialah pada faktor-faktor sosial dan situasional, spesifik yang dapat diubah.

Cara yang dilakukan mahasiswa untuk mengatasi masalah kejenuhan belajar menurut (Agustin, 2009) diuraikan sebagai berikut:

a) Mencurahkan dalam bentuk tulisan pada agenda harian.

b) Berkomunikasi dengan orang tua.

c) Berkomunikasi dengan dosen.

d) Berkunjung ke pusat perbelanjaan.

e) Memperbanyak doa.

f) Bermain game.

Berdasarkan teori diatas maka cara mengatasi kejenuhan belajar ada enam yakni. Membuat agenda harian, berkomunikasi dengan orang tua, dan dosen, self reewerd,dan berdoa.

2.2 Layanan Informasi

2.2.1. Pengertian Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada individu/kelompok untuk memahami berbagai informasi sehingga memiliki pengetahuan yang memadai tentang dirinya dan lingkungannya serta dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan Hallen (Tanjung, Fajar, Neviyarni, Firman, 2018). layanan informasi yakni kegiatan 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 dikehendak Prayitno & Erman Amti, (2004). layanan informasi merupakan layanan bimbingan dan

konseling yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangandan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik.

2.2.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi

a. Layanan informasi bertujuan, agar individu mengetahui dan menguasai sejumlah informasi yang selanjutnya akan dapat digunakannya untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Layanan informasi betujuan untuk pengembangan kemandirian, Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukan akan memungkinkan individu menurut Tohirin (Safitri, 2017) yakni:
   1. Mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis.
   2. Mengambil keputusan.
   3. Mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang di ambil.
   4. Mengaktualisasikan secara terintegrasi.

   Selain itu tujuan layanan informasi adalah memungkinkan individu mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis, mengambil keputusan, mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil dan akhirnya mengaktualisasikan diri prayitno, (2004).

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

   1. 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.

2. Fungsi Pencegahan

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

3. Fungsi Pengentasan

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

4. Fungsi Pemeliharaaan dan Pengembangan

Dengan layanan informasi, konselor atau guru BK akan membantu individu untuk memelihara dan mengembangkan potensi atau kondisi positif yang dimiliki individu. Berdasarkan teori diatas maka tujuan layanan informasi ada empat yakni memahami dan menerima diri diligkungan, mengambil keputusan, berkegiatan yang berguna, dan mengaktualisasikan diri.

2.2.3 Teknik Layanan Informasi

Berbagai teknik dan media yang bervariasi dan luwes dapat digunakan dalam layanan informasi menurut (Safitri, 2017) sebagai berikut:

a) Ceramah

Metode ceramah atau metode kuliah disebut juga metode pidato adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah murid

pada waktu dan tempat tertentu. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia metode ceramah adalah cara belajar atau mengajar yang menekan pemberitahuan satu arah dari pengajar kepada pelajar (pengajar aktif, pelajar pasif).

b) Media

Media sebagai pembantu berupa alat peraga, media tulis dan grafis serta perangkat dan program elektronik (seperti radio, televisi, rekaman, komputer, OHP, LCD).

c) Narasumber

Narasumber sebagai Penyelenggaraan layanan informasi tidak dimonopoli oleh kelompok atau masyarakat pihak-pihak lain dapat menjadi pesertanya. Narasumber yang berkompeten diundang sesuai dengan karakteristik isi dan para pesertanya. Narasumber dapat berasal dari luar lembaga sendiri.

Berdasarkan teori diatas maka teknik layanan informasi ada 3 yakni ceramah, media dan narasumber. Ceramah adalah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan. Media adalah media sebagai pembantu alat peraga, dan narasumber adalah sebagai penyelenggara.

2.2.4 Tahapan Tahapan dalam Layanan Informasi

Tahapan tahapan dalam layanan informasi menurut Tohirin (2013) yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan

Mengidentifikasikan kebutuhan mengenai informasi bagi calon peserta layanan, materi, menetapkan subjek penelitian, menetapkan narasumber, menyiapkan perngkat dan media layanan, dan menyiapkan kelengkapan administrasi.

b. Pelaksanaan

Mengorganisasikan kegiatan layanan, menghidupkan suasana, membuat peseta aktif selama kegiatan, mengoptimalkan pengunaan metode dan media.

c. Evaluasi

Menetapkan materi evaluasi, menetapkan prosedur evaluasi, menyusun instrumen evaluasi, mengaplikasikan intrumen evaluasi, dan mengolah hasil pengaplikasian instrumen.

d. Analisis Hasil Evaluasi

Menetapkan standar evaluasi, melakukan analisis dan menafsirkan hasil analisis.

e. Tindak Lanjut

Menetapkan jenis dan dalam tindak lanjut, berkomunikasi kepada pihak terkait mengenai rencana tindak lanjut, dan melaksanakan tindak lanjut.

f. Laporan

Menyusun laporan layanan informasi, menyampaikan dan mendokumentasikan laporan.

2.3 Layanan Informasi Menggunakan Media Komik

2.3.1 Pengertian Media Komik

Dengan perkembangan teknologi saat ini, media merupakan salah satu peranan yang sangat penting karena media merupakan alat atau sarana yang

dapat digunakan dalam penyampaian pesan. komik sebagi media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran tersebut, dalam hal ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar, dalam hal ini komik pembelajaran atau penulis komik tersebut Waluyanto (2005:21).

Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan M.S.Gumelar (2011: 7). komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan cerita- cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa Daryanto (2010: 27).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan, media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos (dalam Daryanto, 2011:4).

Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 64).

2.3.2 Karakteristik Media Komik

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

1. Karakter diperlukan dalam pembuatan komik, karena karakter merupakan deskripsi yang dijelaskan dalam komik
2. Ekspresi wajah. Pada proses pembuatan komik. Ekspresi wajah karakter ditentukan sesuai dengan perasaan karakter dansituasi karakter. Seperti eskpresi saat sedih, marah, kaget dan sebagainya.
3. Balon kata, merupakan unsur utama dalam setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling berhubungan sehingga menunjukkandialog setiap tokoh
4. Garis gerak, garis yang terlihat hidup oleh imajinasi pembaca
5. Latar, menunjukkan maksud dari cerita yang disampaikan dalam komik
6. Panel, urutan gambar gambar atau cerita untuk menjaga kelanjutancerita agar berurutan

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

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

2.3.3 Komik Sebagai Media Layanan Informasi

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana individu membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui layanan informasi, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. pengajar harus membantu individu menemukan komik yang baik dan mengasyikkan (sudjana, & rivai, 2011)**.** Komik sebagai sesuatu bentuk kartun yang mengungkapkan kepribadian dan memerankan sesuatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar serta dirancang guna memberikan hiburan kepada para pembaca. Novel dikala ini banyak digunakan selaku media pengajaran Sudjana, (2013). Kartun ialah penggambaran dalam wujud lukisan ataupun karikatur tentang orang, gagasan, ataupun situasi yang didisainbuat mempengaruhi opini publik.

Pemberian layanan informasi banyak menggunakan media visual atau cetak karena dinilai lebih menarik dan unik. Kebanyakan dari peneliti lain banyak menggunakan media poster sehingga informasinya lebih terbatas dan menggunakan bahasa yang formal yang membuat pembaca kurang menarik.

Dengan adanya pengembangan baru mengenai layanan informasi menggunakan media komik ini, informasi yang disajikan lebih banyak dan lebih menarik serta tidak membosankan bagi pembaca. Peran utama komik dalam pendidikan adalah sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif.

Masalah kejenuhan belajar pada mahasiswa menjadi musuh yang tidak ada habisnya. Biasanya masalah kejenuhan belajar ini di alami oleh mahasiswa dari semester tiga-akhir. Kejenuhan belajar merupakan kondisi mental ketika seseorang mengalami rasa bosan dan lelah sehingga berdampak

kepada timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar, maka kondisi tersebut dialami oleh mahasiswa **(**Hakim, 2004),

Oleh karena itu peneliti memberikan layanan informasi melalui media komik dengan tema kejenuhan belajar pada mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat mengetahui faktor-faktor, dampak, dan cara mengatasi kejenuhan belajar (Safitri, 2017).

Berkaitan dengan masalah kejenuhan belajar diatas, peneliti meberikan layanan informasi dengan media komik yang dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan belajar pada mahasiswa, karena sesuai dengan tujuan layanan informasi yaitu untuk membekali individu dengan pengetahuan dan pemahaman tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, pribadi-sosial dan pekerjaan yang berguna untuk mengenal diri, meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, dan mengambil keputusan.

Keunggulan besar dalam penggunaan media komik yaitu berbagai kalangan menyukai komik, serta membantu konseli untuk meneliti, menyatukan, dan menyerap materi yang sulit Charles Thacker (Ristiyani, 2016).

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

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

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 3-6 mahasiswa FKIP Unila sebagai subjek uji coba untuk kelas kecil dan 30 mahasiswa FKIP Unila sebagai uji coba untuk kelas besar. Subjek uji coba kelas kecil akan mengisi kuesioner keterbacaan visual media komik, sedangkan subjek uji coba kelas besar akan mengisi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan.

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 kejenuhan belajar untuk digunakan pada mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mahasiswa sebagai upaya memahami bagaimana cara mengatasi kejenuhan belajar pada mahasiswa.

3.3 Devinisi Oprasional Variabel

1. Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental dimana seseorang merasa dihinggapi kebosanan yang amat sangat untuk melakukan tugas rutin yang sudah sejak lama dilakukannya. Tugas rutin yang sering

dihambat oleh timbulnya kejenuhan diantaranya adalah belajar dan bekerja juga diantaranya ada rasa bosan.

Aspek-aspek kejenuhan belajar ialah kelelahan emosional terjadi karena beban kerja yang terlalau berat, kebosanan yang diakibatkan oleh tekanan dari lingkungan yang bisa mengganggu dan menggagalkan proses perubahan dalam dirinya.

2. Komik merupakan media menarik yang memiliki unsur tokoh gambar, percakapan, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah topik yang disajikan melalui visual. Dapat dikatakan bahwa komik merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran menurut (McCloud, 2001).

   Aspek-aspek media komik ialah media yang memiliki daya tarik yang didalamnya memiliki gambar dan alur cerita yang menarik untuk kalangan dari remaja hingga dewasa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan media komik ini menggunakan 3 instrumen yaitu untuk validasi ahli, keterbacaan visual dan *pretest-posttes* Menurut Danaswari (Nurlatipah, 2015) ada 6 aspek kelayakan komik sebagai berikut:

1. Karakter tokoh merupakan penggambaran watak tokoh dalam komik
2. Ekspresi wajah karakter, saat menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang buat. Ekspresi wajah Misalnya, ekspresi tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
3. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.

4. Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut. pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik
5. Garis tegak merupakan garis yang terlihat hidup oleh imajinasi pembaca
6. Panel merupakan urutan gambar-gambar atau cerita untuk menjaga kelanjutan cerita agar berururan tidak berantakan.

3.4.1 Tabel 2. 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	sesuaian gambar dengan isi komik
Panel	kesederhanaan urutan dari setiap gambar atau alur dalam komik
Garis tegak	kesesuaian antar garis tegak dalam komik

3.4.2 Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik (Ernawati, 2016)

Aspek	**Indikator**
Kelengkapan materi	Kesesuiaan materi dengan bidang layanan bimbingan dan konseling
Keakuratankonsep dan definisi	Kesesuaian konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu bimbingan konseling
Keakuratan faktadan data	Kesesuaian tema dengan realita kehidupan sehari-hari

mendorong keingintahuan	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu pembaca

3.4.3 Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik (Ernawati, 2016)

Aspek	**Indikator**
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis daninteraktif	Kemampuan memotivasi pembaca
Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaikan dengan perkembangan intelektual pembaca

3.4.4 Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Keterbacaan Visual (Mulyani, 2015)

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

Adapun aspek-aspek yang digunakan sebagai indikator untuk *pretest* dan *posttest* yaitu sesuai dengan teori dalam jurnal Retnowati (2018) pengertian Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi bosan dalam belajar baik secara fisik maupun psikologis yang diakibatkan oleh tekanan dari lingkungan yang dipersepsi bisa mengganggu, membebani, dan menggagalkan dalam proses perubahan dalam dirinya, berupa pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan masalah yang berhubungan dengan belajar yang dihadapi peserta didik.

Adadpun faktor-faktor kejenuhan belajar menurut Ahmadi (Nahak, 2017) ada 2. 1. Faktor internal adalah faktor yang berada dari dalam individu yang

belajar. contohnya faktor fisiologis dan faktor psikologis. 2. Faktor eksternal contohnya faktor keluarga, sekolah, masyarakat, teman bergaul. 3. Cara mengatasi kejenuhan belajar menurut Agustin (2009). Mencurahkan dalam bentuk tulisan pada agenda harian, berkomunikasi dengan orang tua, berkunjung ke pusat perbelanjaan, bermain *game* dan memperbanyak doa.

3.4.5 Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen *Pre test* dan *Post Test*

Aspek	**Indikator**
Pengertian kejenuhan belajar	Individu memahami defenisi kejenuhan belajar
Faktor kejenuhan belajar	Individu memahami Faktor kejenuhan belajar
Cara mengatasi kejenuhan belajar	Individu memahami cara mengatasi kejenuhan belajar

3.5 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, 2018) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektivan 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 : *Define*

(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 *(Desseminate)*. Pengembangan model 4-D Thiagarajan dijabarkan sebagai berikut :

3.5.1 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.

3.5.2 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.

Tabel 7. Skrip Komik

Panel 1	Panel 2
Tokoh : Mahan Percakapan: Mahan : duh… sakit banget pala gua	Tokoh: Emon dan Popo Percakapan: Situasi: tiba-tiba. Emon dan popo datang dadn langsung ngagetin mahan Emon dan Popo: MAH!!!...

Panel 3 Tokoh: Mahan, Emon dan Popo Percakapan: Mahan: Heh! copot jantung gua!, lagian gua udah bilang sama kalian jangan manggil gua MAH bisa ga?! Emon: Hahaha kan emang nama lu mahan, MAH! MAH!	Panel 4 Tokoh: Mahan, Emon dan Popo Percakapan: Mahan: Mau apa lu berdua kesini? Emon: Kita mau ngajak lu kerja kelompok
Panel 4 Tokoh: Mahan, Emon dan Popo Percakapan: Mahan: Em... Engga ah lorang aja yang ngerjain nanti gua numpang nama ya Popo: Dih kalo gitu gua juga mau	Panel 5 Tokoh: Bita,Mahan, Emon dan Popo Percakapan: Situasi: tiba-tiba nana datang dengan keadaan marah, dan langsung mukul mahan dengan bukunya Nana: HEH! BUKANNYA NGERJAIN MALAH PADA BERANTEM
Panel 6 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Mahan: Gua cape banget na, tugas kuliah numpuk dosen ga jelas nerangin materi, gua ga bisa konsen samsek, sakit pala gua na	Panel 7 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Bita: Lu jenuh belajar kali, cirinya motivasi belajar nurun, gaada semangat belajar, dan belajarnya gitu-gitu aja, kek lu sekarang ini
Panel 8 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Mahan: Waduh, apa yang harus gua lakuin sekarang?	Panel 9: Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Bita: jadi yang harus lu lakuin sekarang adalah, lu lakuin apa yang lu suka, misalnya lu maingame, tapi lu inget waktu

Panel 10 Tokoh: Bita Percakapan: Bita: terus yang kedua lu curhat, nulis dibuku gitu	Panel 11 Tokoh: Bita Percakapan: Bita: terus yang ketiga, telpon deh ortu lu minta doain lu buat kelancaran kuliah dan sehat terus.
Panel 12 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Mahan: oke deh na siap. Thanks yaa naa udah nyadarin gue	Panel 13 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Bita: Iya sama-sama han, yaudah yuk makan gua laper nih Mahan: Yuk, kita cari teman-teman dulu
Panel 14 Tokoh: Mahan dan Bita Percakapan: Bita: Oiya han kalo lu mau tau lebih lanjut tentang kejenuhan belajar lu scan barcode disamping ini ya Mahan: Oke deh na	

Langkah selanjutnya Setelah *desain* komik sudah tergambar peneliti mulai membuat komik menggunakan website Pixton. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pembuatan komik:

1) Langkah pertama buka website Pixton pada google *https//www.pixton.com*
2) Kemudian login menggunakan email, jika belum pernah mendaftar klik sign up untuk mendaftar terlebih dahulu
3) Setelah terdaftar akan muncul tampilan yang menampilkan berbagai ikon yang dapat digunakan
4) Langkah selanjutnya klik ikon background untuk memilih latar belakang tempat yang diinginkan

Gambar 2 pemilihan background/latar belakang

5) Pemilihan karakter

Tahap selanjutnya setelah memilih latar tempat yang sesuai adalah pemilihan karakter. Didalam fitur ini terdapat banyak pilihan karakter dan outfit yang kita gunakan dalam pembuatan komik.

Gambar 3. Pemilihan karakter tokoh

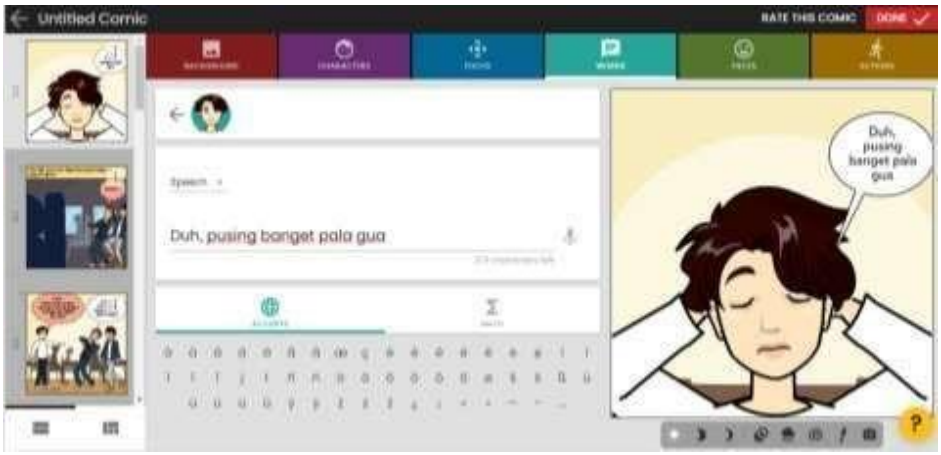
6) Bar foukus

pada pemilihan bar fokus, pilih fokus dan posisi tokoh sesuai dengan keinginan

gambar 4. Pemilihan fokus karakter

7) Penulisan dialog

Pada tahap ini yaitu menulis dialog yang diingnkan pada bar word.



Gambar 5 penulisan balon kata

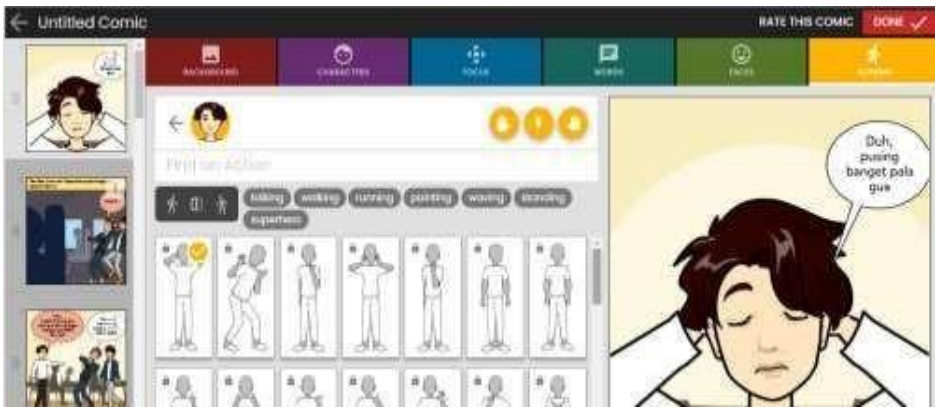
8) pemilihan ekspresi wajah

langkah selanjutnya yaitu memilih ekspresi yang diinginkan padad bar face. Pada menu bar ini terdapat ekspresi sedih, marah, bahagia, terkejut, bingung dan sebagainya.

Gambar 6 ekspresi wajah

9) pemilihan *action*

pada menu *bar action* langkah yang dilakukan adadlah memili gaya atau pose karakter yang sesuai dengan *design* yang diinginkan



Gambar 7. Pemilihan *action/gerakan*

3.5.3 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.

1) Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Media

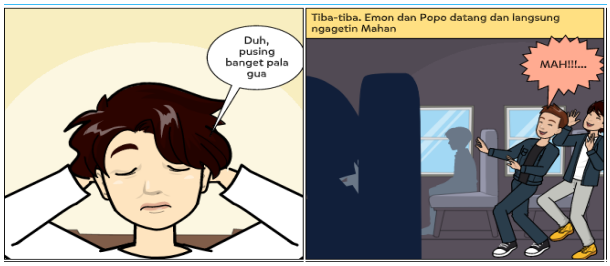
Uji kelayakan komik (validasi) dalam penelitian ini dilakukan oleh Ahli dari Guru OHAYO *Drawing School* Lampung yaitu Ibu Eliana Nopita Sari. instrumen untuk ahli media terdiri dari 9 pernyataan yang terdiri dari aspek Karakter, Ekspresi wajah, Balon kata, Latar, Panel, Garis tegak.

Ada beberapa hal yang perlu di lakukan perbaikan sebagai berikut:

1. “Panel komik tidak perlu gunakan nomor urut.

Gambar 8 tampilan komik sebelum revisi

Pada awalnya dalam pembuatan komik peneliti menggunakan nomor dalam setiap panel, namun berdasarkan saran dari ahli media dalam pembuatan komik tidak perlu menggunakan nomor.

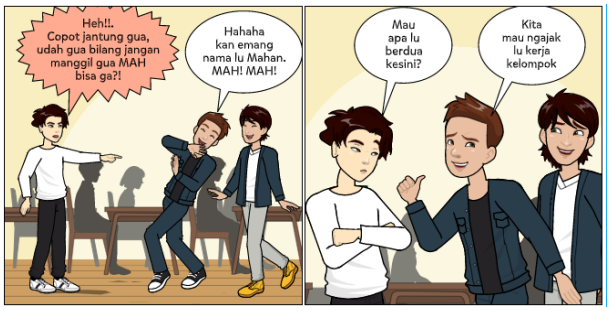


Gambar 9 tampilan komik setelah revisi

2. Gunakan huruf capital pada setiap awal kalimat

Gambar 10 tampilan komik sebelum revisi

Perbaikan dilakukan dengan mengubah huruf kapital diawal kalimat dan nama orang sesuai dengan saran dari ahli media.



Gambar 11 tampilan komik setelah revisi

3. Gunakan balon kata yang sesuai dengan ekspresi setiap karakter

Gambar12 tampilan komik sebelum revisi

Perbaikan dilakukan dengan mengubah balon kata sesuai dengan ekspresi setiap karakter.

Gambar 13 tampilan komik setelah revisi

4. Lebih baik susun komik berpanel dalam posisi potrait dan judul diatas nya”.

Gambar 14 tampilan komik sebelum revisi

Semula tampilan posisi komik berbentuk landscape dan tidak berjudul, perbaikan dilakukan dengan mengubah posisi komik menjadi portrait dan diberi judul diatasanya yaitu komik kejenuhan belajar. Sehingga tampilan awal komik yang terdiri dari 4 panel perbaris menjadi 2 panel perbaris.

Gambar 15 tampilan setelah revisi

Namun secara keseluruhan media komik ini mendapatkan nilai sebesar 69,4% dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media layanan informasi.

2) Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Materi

kelayakan dalam penelitian ini dilakukan oleh Dosen Ahli yang berasal dari Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Unila yaitu Bapak Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag. Instrumen untuk dosen ahli materi terdiri dari 5 pernyataan dengan aspek Kelengkapan materi, Keakuratan konsep dan definisi, Keakuratan fakta dan data, dan mendorong keingintahuan.

Secara keseluruhan media komik ini mendapatkan nilai sebesar 100% dan telah siap untuk uji coba lapangan.

3) Data Uji Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Bahasa

kelayakan dalam penelitian ini dilakukan oleh Dosen Ahli yang berasal dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unila yaitu Bapak Heru Prasetyo. S.Hum., M.Pd. Instrumen untuk dosen ahli materi terdiri dari 5 pernyataan dengan aspek Komunikatif, Dialogis dan *Interaktif*, dan Kesesuaian dengan perkembangan.

Ada beberapa hal yang perlu di lakukan perbaikan sebagai berikut:

1. Bahasa sudah efektif nemun perhatikan penggunaan ejaan,

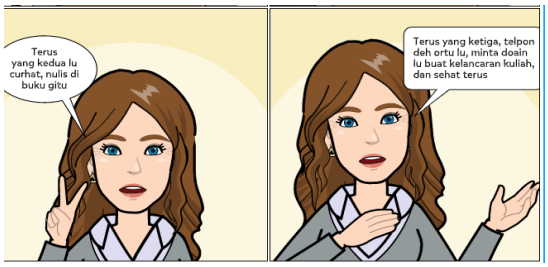
Gambar 16 tampilan komik sebelum revisi

Gambar 17 tampilan setelah revisi

Perbaikan yang dilakukan yaitu mengubah huruf diawal kalimat dan huruf kapital serta penggunaan tanda baca yang sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang benar

2. Penerapan kaidah huruf *capital*

Gambar 18 tampilan sebelum revisi



Gambar 19 tampilan setelah revisi

Perbaikan dilakukan dengan mengubah huruf kapital diawal kalimat sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dengan benar.

Namun secara keseluruhan media komik ini mendapatkan nilai sebesar 90% dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media layanan informasi".

4) Uji kelayakan mahasiswa kelas kecil

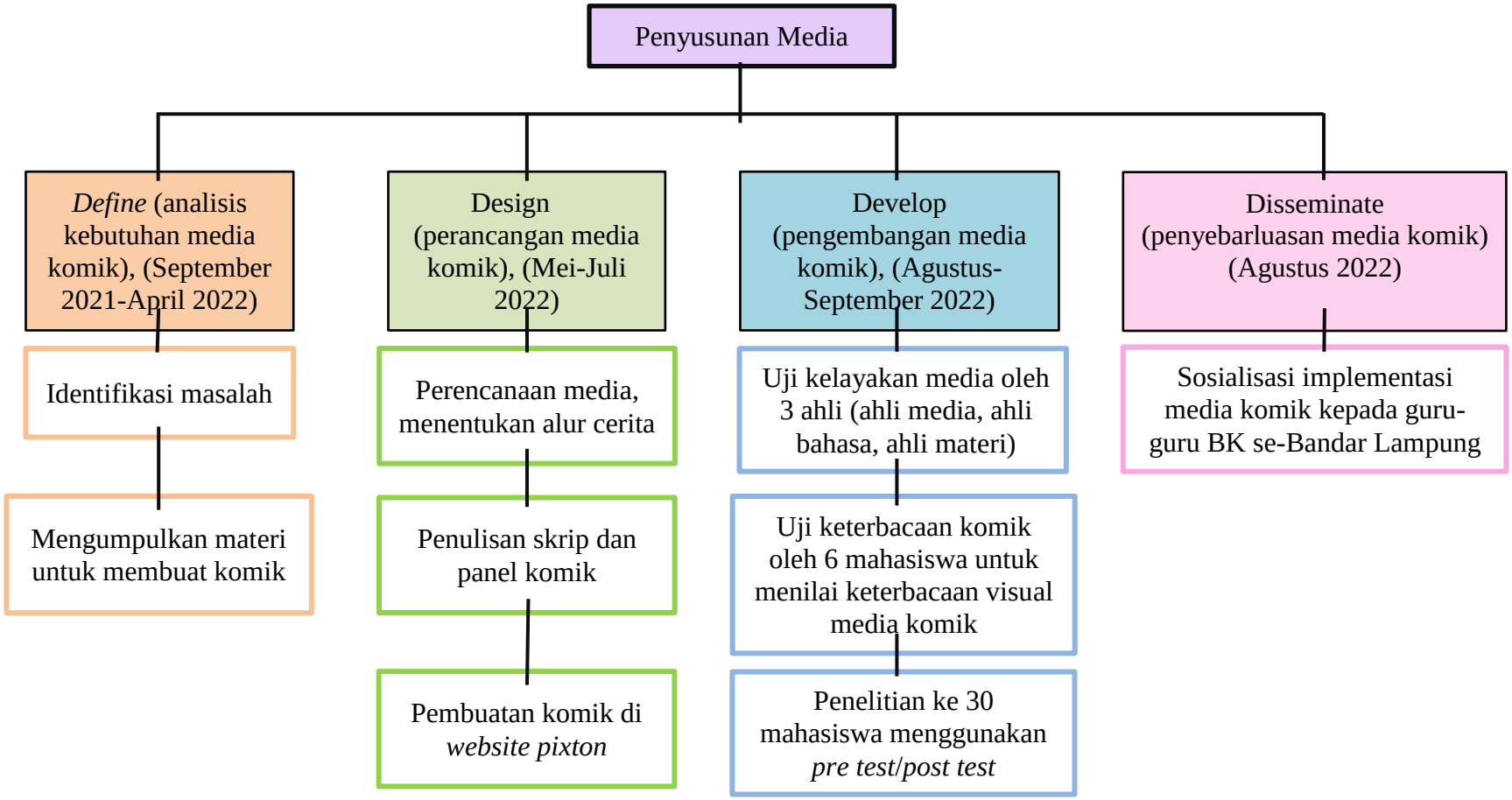
Uji kelayakan oleh mahasiswa kelas kecil dalam penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa FKIP Universitas Lampung dengan jumlah 6 mahasiswa. Dengan memberi *pretest*, *posttest*, dan keterbacaaan visual. Dan memperoleh hasil sebesar 81,6%

3.5.4 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 di implementasikan kepada subjek terbatas. Hasil implementasi ini dinilai oleh para ahli. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan ini adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion* dan *adoption.*

Tahap ini dilakukan agar produk (media komik) dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan ini 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. Berikut adalah bagan tahap penysunan media komik kejenuhan belajar.

Tabel 8. Alur Penyusunan Media Komik



3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. 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 kuesioner 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 menurtu Sugioyono (2018) 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 yang diberikan tidak boleh rancu, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, penampilan fisik kuesioner. Instrumen pertama yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media komik dengan skala model likert memiliki empat kategori kesetujuan dan memiliki skor 1-4. Skala yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu “sangat sesuai”, “sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai”.

Instrumen kedua yang digunakan untuk menilai hasil *pre test* dan *post test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan. Kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan tertutup sehingga responden memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Validasi produk ini akan dilakukan oleh para ahli untuk menguji kelayakan

media komik, 3-6 mahasiswa sebagai subjek uji coba untuk kelas kecil 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.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif adalah suatu riset kuantitatif yang bentuk deskripsinya dengan angka. Maksudnya adalah penelitian tersebut berkaitan dengan penjabaran dengan angka-angka statistik. Data kuantitatif diperoleh melalui analisis skor pada jawaban subjek dalam lingkup pelaksanaan layanan informasi dengan tema stres akademik menggunakan instrumen yang diberikan. Kemudian data kualitatif juga diperoleh dari hasil penilaian berupa komentar, kritik dan saran yang dituliskan pada instrumen penilaian. Penilaian yang telah didapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan perbaikan komik edukasi yang dikembangkan. Penskoran item kelayakan media komik (Arikunto, 2012)

Tabel 9. Skor Penilaian

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

Menurut Khoirot (2015), analisis data untuk menghitung kelayakan media komik dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut

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

Gambar 20. Perhitungan Presentase Kelayakan

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Soal} \times 100\ \%$$

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. Hasil yang diperoleh sebesar 39,70% yang artinya media komik dengan tema kejenuhan belajar efektif dalam pemberian layanan informasi pada mahasiswa.

Tabel.10. Kriteria Kelayakan Media Komik (Arikunto, Cepi: 2009)

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

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

Kenaikan Presentase = (Mean *Post test*- Mean *Pretest*)/ Mean *pre test* x 100%

Gambar 21. Rumus Persentase Peningkatan Pre Test/Post Test

kuesioner keterbacaan visual dan 30 mahasiswa mengisi kuesioner *pre test* dan *post test*. Instrumen kelayakan media komik dan kuesioner keterbacaan visual menggunakan 4 kategori penilaian. Sedangkan kuesioner *pre test* dan *post test* menggunakan rentang nilai 1-10.

4.3 Analisis Hasil Penelitian

4.3.1 Hasil Kelayakan Media Komik Oleh Ahli

Uji kelayakan dilakukan oleh 3 ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berikut uraian hasil uji kelayakan media komik oleh para ahli:

1. Hasil Kelayakan Oleh Ahli Media

   Hasil penilaian oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 11. Skor Ahli Media

NO	Karakter		Ekspresi	Balon Kata		Latar	Panel		Garis Tegak	Jumlah	Persentase %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25	69,4%

Tabel 12. Katagori Kelayakan Ahli Media

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

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikeahui bahwa media komik dengan tema Kejenuhan belajar mendapatkan presentase 69,4% yang berarti termasuk dalam kategori "**layak**" untuk uji coba dilapangan dengan revisi. Dapat dikatakan "**layak**" Karena sudah memenuhi kriteria nilai kelayakan media komik dengan kisi-kisi instrumen.

2. Hasil Kelayakan Oleh Ahli Materi

Hasil penilian oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 13. Skor Ahli Materi

No	**Kelengkapan materi**		**Konsep dan definisi**	**Fakta dan data**	**Mendorong keingintahuan**	**Jumlah**	**Presentase (%)**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**		
	4	4	4	4	4	20	100%

Tabel 14. Katagori Uji Kelayakan Komik Ahli Materi

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

Berdasarkan analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan mencapai 100% dan termasuk dalam kategori **"sangat layak**" dan telah siap untuk uji coba lapangan. Dapat dikatakan "**sangat layak**" Karena sudah memenuhi kriteria nilai kelayakan materi komik dengan kisi-kisi instrumen.

3. Hasil Kelayakan Ahli Bahasa

Hasil penilian oleh ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 15. Skor Ahli Bahasa

No	**Komunikatif**		**Dialogis & interaktif**	**Kesesuaian dengan perkembangan**		**Jumlah**	**Presentase (%)**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**		
	4	3	3	4	4	18	90%

Tabel 16. katagori uji kelayakan komik ahli bahasa

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

Berdasarkan analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa secara keseluruhan mencapai 90% dan termasuk dalam kategori **"sangat layak"** Dengan catatan. Dapat dikatakan "**sangat layak**" Karena sudah memenuhi kriteria nilai kelayakan bahasa komik dengan kisi-kisi instrumen.

4.3.2 Hasil Kenelitian Kelas Kecil Oleh Mahasiswa

Hasil penelitian kelas kecil mahasiswa ini dilakukan oleh mahasiswa FKIP Universitas Lampung dengan jumlah 6 mahasiswa sebagai berikut:

Tablel 17. kelayakan mahasiswa kelas kecil

RATA-RATA	81,6%

Jumlah soal X (Skor Maximal)= $\frac{\text{Jumlah}}{40}$ X 100%

Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil kepada mahasiswa keseluruhan mencapai hasil 81,6% sehigga media komik dengan tema Kejenuhan belajar termasuk kedalam kategori "**sangat layak**" Untuk digunakan sebagai media layanan informasi bagi mahasiswa. Dapat dikatakan "**sangat layak**" Karena sudah memenuhi kriteria keterbacaan visual komik.

Tabel 18. Katagori uji mahasiswa kelas kecil

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

4.3.3 Data Penelitian Ke 30 Mahasiswa

Penelitian ini dilakukan kepada 30 mahasiswa FKIP Unila dengan mengisi instrumen berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner *pre test* dan *post test*. Penelitian ke 30 mahasiswa ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan informasi atau pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa layanan informasi menggunakan media komik. Pada praktiknya ditahap awal subjek penelitian atau responden diminta untuk mengisi kuesioner *pre test*, kemudian pemberian layanan informasi melalui komik tema kejenuhan belajar, selanjutnya responden diminta untuk mengisi

kuesioner *post test*. Berikut adalah uraian hasil penelitian ke 30 mahasiswa media komik kenejuhan belajar dalam layanan informasi

Tabel 19. Persentase Kenaikan *Pre Test-Post Test*

	pre test	***post test***	**(%)**
Skor	204	285	
skor ideal	300	300	
persentase	6,8	9,5	
beda			2,7%
Persentase kenaikan			39,70%

Untuk mendapat persentase *pre test post test* dilakukan perhitungan skor benar. Skor total *pre test* sejumlah 204 dari skor ideal 300 (jumlah soal*jumlah subjek). Dan jumlah skor yang didapat pada *post test* sejumlah 285.

Persentase *pre test post test*(%) = $\frac{skor\ yang\ di\ dapat}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Persentase *pre test*(%) = $\frac{204}{300} \times 100\%$=6,8%

Persentase *post test*(%) = $\frac{285}{300} \times 100\%$=9,5%

Berdasarkan perhitungan persentase *pre test* dan *post test* didapat hasil persentase *pre test* sebesar 6,8% dan *post test* sebesar 9,5%.

Persentase Kenaikan (%) = $\frac{(persentase\ post\ test - persentase\ pre\ test)}{persentase\ pre\ test} \times 100\%$

= $\frac{(9{,}5 - 6{,}8\%)}{6{,}8\%} \times 100\%$

= 39,70%

Bedasarkan hasil tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan informasi yang diterima setelah diberikan media komk dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi pada mahasiswa.

4.3.4 Hasil Komik Kejenuhan Belajar

Gambar 22. Hasil tampilan komik kejenuhan belajar

4.4.PEMBAHASAN

Komik edukasi dengan tema kejenuhan belajar yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai media pada pelaksanaan layanan informasi pada mahasiswa. Pengembangan media komik dilakukan sesuaidengan prosedur pengembangan yang diadaptsi dari model pengembangan 4D thiagarajan.

Usaha layanan bimbingan dan konseling lebih menarik adalah dengan cara memanfaatkan berbagai media. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan, dan menyamakan persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing Prasetiawan (2017). Daryanto (2010)

keunggulan komik dibandingkan dengan media lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlihat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai Daryanto (2010).

Pengembangan media komik ini melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya yang pertama indentifikasi masalah dan pengumpulan informasi dengan melalukan studi pendahuluan. Berdasarkan model 4D tahap tersebut merupakan bagian dalam tahap *define* atau analisis kebutuhan media komik.

Peneliti mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dialami mahasiswa saat ini kemudian mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk menyusun media komik.

Tahap selanjutnya yaitu merancang media komik atau tahap *design*. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu peneliti mulai membuat skrip atau naskah cerita yang akan di sajikan dalam komik. Skrip yang dibuat disesuaikan dengan teori dan permasalahan yang akan disajikan, yaitu mengenai kejenuhan belajar. kejenuhan belajar menjadi tema yang akan disajikan dalam pengembangan media komik dalam layanan informasi karena permasalahan ini menjadi salah satu masalah yang dialami mahasiswa.

Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi bosan dalam belajar baik secara fisik maupun psikologis yang diakibatkan oleh tekanan dari lingkungan yang dipersepsi bisa mengganggu, membebani, dan menggagalkan dalam proses perubahan dalam dirinya, berupa pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan masalah yang berhubungan dengan belajar yang dihadapi peserta didik Retnowati (2018).

kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. Peserta didik ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri, menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima. Arirahmanto (2018). Kejenuhan belajar adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar tetapi tidak mendatangkan hasil Tohirin (2014).

Hal tersebut sesuai dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan juga berdasarkan penelitian relevan Kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari materi yang diberikan. Karena kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. Peserta didik ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan

ditunjukkan sikap kurang percaya diri, menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima. (Arirahmanto, 2018).

Ada pun ciri-ciri kejenuhan belajar meliputi: Proses belajar tidak ada kemajuan. Sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, kehilangan motivasi dan konsolidasi. Kemudian Jalan pemikirannya tidak dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan dalam pengalaman, sehinga mengalami tekanan dalam kemajuan belajarnya. Dan kehilangan motivasi dan konsilidasi,siswa yang dalam keadaan jenuh merasa bahwa dirinya tidak mempunyai motivasi yang dapat membuatnya bersemangat untuk meningkatkan pemahamanya terhadap pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya Raber (Syah, 2010).

Pada panel komik dijelaskan mengenai cara mengatasi kejenuhan belajar. Hal tersebut terpapar dari panel komik nomor 5 dapat dijelaskan menegenai ciri-ciri kejenuhan belajar. Adapun bentuk dari kejenuhan belajar yang terlihat pada komik yaitu rasa bosan, malas, dan lelah akibat kurangnya motivasi diri, dan semangat diri yang menyebabkan ketidak konsentrasian terhadap tugas kuliah maupun tugas di luar kuliah.

cara mengatasi kejenuhan belajar Agustin, 2009) sebagai berikut:
Mencurahkan ke dalam bentuk tulisan atau agenda harian, berkominikasi dengan orang tua atau dosen, berkinjung kepusat perbelanjaan, memperbanyak doa, bermain game.

Tahap ketiga yaitu *develop* yaitu pengembangan media komik pada tahap ini peneliti telah melakukan uji kelayakan media komik oleh ahli, uji coba mahasiswa ke 6 mahasiswa dan pelaksanaan penelitian ke 30 mahasiswa. Pada uji kelayakan ahli media komik melibatkan lembaga Ohayo Drawing School yang merupakan sekolah lukis di Bandar Lampung.

Ahli media melakukan uji kelayakan media komik dengan mengisi kuesioner kelayakan media terdapat 6 aspek yang perlu dinilai. Danaswari (Nurlatipah, 2015) menyatakan bahwa ada 6 karakteristik dalam komik yaitu meliputi: karakter tokoh, ekspresi wajah, balon kata, panel, latar, dan garis tegak.

Ahli materi melakukan uji kelayakan media komik dengan mengisi kuesioner kelayakan media terdapat 4 aspek yang perlu dinilai. Ernawati (2016) untuk menilai kelayakan isi atau materi media terdapat 4 aspek yaitu kelengkapan materi, keakuratan konsep dan definisi, keakuratan fakta dan data, dan mendorong keingintahuan.

Sedangkan ahli bahasa melakukan uji kelayakan media dengan mengisi kuesioner kelayakan media terdapat 3 aspek yang perlu dinilai. Ernawati (2016) untuk menilai kelayakan bahasa beberapa indikator yang perlu dinilai yaitu komunikatif, dialogis dan interaktif, serta kesesuaian dengan perkembangan.

Diperoleh nilai persentase sebesar **69,4%** dari ahli media yang masuk dalam kategori **layak** dengan catatan. Dapat dikatakan **layak** karena sudah memenuhi aspek yang telah diukur, aspek tersebut terdiri dari: desain tokoh menarik, penggambaran tokoh karakter jelas, penggambaran ekspresi tokoh sesuai dengan situasi, penggambaran balon kata sesuai dengan situasi tokoh, pemilihan jenis font sesuai sehingga mudah dibaca, dan ilustrasi yang disajikan menarik.

Nilai persentase sebesar **100%** diperoleh dari ahli materi yang masuk dalam kategori **sangat layak** tanpa catatan. Dapat dikkatakan **sangat layak** karena sudah memenuhi aspek materi yang disajikan sesuai dengan tema, materi yang disajikan mencakap pengenalan konsep kejenuhan belajar, konsep yang disajikan tidak menimbulkan multitafsir,

penyampaian materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari, penyajian materi mendorong keingintahuan pembaca.

Diperoleh nilai persentase sebesar **90%** dari ahli bahasa yang masuk dalam kategori **sangat layak** dengan catatan, Dapat dikatakan **sangat layak** karena sudah memenuhi aspek, bahasa yang digunakan mudah dipahami, kalimat yang digunakan efektif, penggunan bahasa tepat, bahasa yang digunakan dapat menarik minat pembaca, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan usai pembaca.

Adapun hasil peneitian kelas kecil yang dilakukan kepada 6 mahasiswa diperoleh nilai persentase sebesar **81,6%** yang masuk dalam kategori **sangat layak** dengan beberapa tanggapan yang diberikan oleh responden. Dapat dikatakan **layak** karena sudah memenuhi aspek, gambar yang disajikan menarik perhatian, kombinasi panduan warna yang digunakan selaras, tata letak *teks* susai dengan gambar yang disajikan, kalimat yang digunakan dalam percakapan mudah dipahami,

penggambaran tokoh sesuai dengan rentang usia remaja akhir, cerita relevan dengan kehidupan sehari-hari, jalan cerita mengalir secara runtunt dan berkesinambungan, keseluruhan jalan cerita dapat dipahami dengan jelas, materi edukasi yang disajikan bermanfaat bagi pembaca, dan komik edukasi ini dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa komik kejenuhan belajar layak digunakan sebagai media layanan informasi.

Tahap yang terakhir adalah *Disseminate* yaitu penyebarluasan media komik dengan mengadakan sosialisasi implementasi media layanan informasi dengan menghadirkan kurang lebih 100 guru bimbingan dan konseling dan calon dosen BK. Sebagaimana menurut Thiagarajan menyatakan bahwa 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

Efektifitas pengembangan media komik ditunjukan dari hasil *pre-test* dan *post-test* kepada 30 mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Pengisian *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengukur presentase peningkatan informasi yang didapat oleh mahasiswa antara sebelum dan sesudah membaca komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* mahasiswa yaitu sebesar **39,70%.**

Hal ini menunjukan adanya peningkatan informasi yang diterima setelah diberikan media komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi pada mahasiswa.

Adapun hasil analisis data, dari 10 soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan, terdapat jawaban yang peningkatannya paling sedikit setelah diberikan layanan informasi dengan media komik yaitu pada no 4 yaitu tentang mengenai cara mengatasi kejenuhan belajar dan jawaban yang peningkatanya paling besar yaitu pada semua soal kecuali nomor 1,4 dan 5. Hal ini menunjukan adanya peningkatan informasi yang diterima oleh responden. setelah diberikan media komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi bagi mahasiswa.

Adapun suasana selama mahasiswa mengerjakan *pre-test* dan *post-test* terlihat bahwa mahasiswa sangat antusias saat membaca komik dan tertarik untuk membaca informasi lebih lanjut mengenai kejenuhan belajar.

Berdasarkan tanggapan dari beberapa mahasiswa yaitu NSA dari program *studi* pendidikan Ekonomi angkatan 2019 dengan memberikan respon "*sama banget yang aku rasain kak kalo lagi bosn di kelas*". Dan tanggapan lain dari AH program studi Pendidikan Fisika 2019 dengan memberikan respon "ceritanya menarik, *sama kayak aku banget kalo lagi capek jadi ngerasa bosen, ga konsen sama pembelajaran*" tanggapan lain dari MH dan FPS dari prodi PG PAUD 2019 dengan memberikan kesan "*ceritanya kita banget ini mah suka bosen jadi suka tidur di kelas*"

Hal ini diperkuat dengan adanya teori bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti, sehingga dapat dikatakan bahwa komik dapat menjadi salah satu bentuk media yang dapat memberikan pengaruh dan perubahan perilaku Maharsi (2011).

Fatra (2008:64) komik adalah gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. komik adalah salah satu bentuk seni terapan dan desain yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan diatas kertas dan dilengkapi dengan teks sebagai penegasan cerita peserta didik untuk belajar dengan media berbasis komik Musnur&Faiz (2019).

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifatsifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri Hidayah&Ulfa (2017).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil peneitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi mahasiswa, maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik dengan tema kejenuhan belajar untuk layanan informasi. Pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung

2. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam pemberian layanan informasi. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji kelayakan oleh ahli media yaitu Guru *Ohayo Drawing School* dengan presentase 69,4%, ahli bahasa yaitu Dosen Bahasa Indonesia Dan Sastra FKIP Universitas Lampung dengan presentase 90% dan ahli materi yaitu desen Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lampung dengan presentase 100%.

   Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh Ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar ini sangat layak digunakan pemberian layanan informasi bagi mahasiswa. Selain itu uji coba mahasiswa kelas kecil dan uji coba kelas besar adalah mahasiswa baru FKIP Universitas Lampung. Pada hasil uji coba mahasiswa kecil memperoleh presentase 81,6% masuk ke dalam katagori sangat layak.
3. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh mahasiswa bertujuan untuk menegtahui peningkatan pemahaman sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi menggunakan media komik. Di peroleh hasil *pretest* menunjukan

rata-rata nilai 6,8 sedangkan hasil *Post test* menunjukan rata-rata 9,5. Berdasarkan hasil perhitungan pada *Microsoft Exel*, persentase peningkatan hasil *pre test* dan *post test* responden yaitu 39,70%

Hal ini menunjukan adanya peningkatan informasi yang diterima oleh responden setelah diberikan media komik dengan tema kejenuhan belajar dalam layanan informasi bagi mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

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 kesejahteraan psikologis khusus nya kejenuhan belajar 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 untuk mengurangi jenuh belajar dan cara mengentasinya. Mahasiswa juga dapat memanfaatkan media komik ini sebagai refrensi pelaksanaan layanan informasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya pengembangan media komik ini dapat terus dikembangkan. Kemudian untuk subjek penelitian jumlahnya dapat diperbanyak sehinga akan semakin mewakili jika nantinya sasaran pelayanan lebih luas lingkupnya.
4. Bagi bidang ilmu bimbingan dan konseling serta psikologi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan media pada layanan informasi bagi keilmuan bimbingan dan konseling dan psikologi, khususnya pengembangan media komik dengan tema kejenuhan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M. 2009. Profil kejenuhan belajar mahasiswa. *Jurnal pedagogia* 9(2).16-25

Ahmad Juntika Nurihsan, 2006. *Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar belakang*. Refika Aditama, Bandung.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineke Citra,Jakarta.

Armand T. Fabella. 1993. Anda Sanggup Mangatasi Stres. *Jurnal Psikologi* 3(2), 117-122.

Arirahmanto, S. B. 2018. *Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android untuk Siswa SMPN 3 Babat* .(Doctoral dissertation). State University of Surabaya.

Brog , W.R and Gall, M.D. 2003. *Education research*. An Introduction Edition. Logman Inc, London.

Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comics* Menurut Para Master Komik Dunia. Bintang Pustaka. Jakarta.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Satu Nusa, Bandung.

DK. Sukardi. 2000. *Penganta Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.

Ernawati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Kosep Segiempat*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulung Agung.

Enawati Elmy Dan Hilma. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan. 5(1), 53-61*.

Fitri, E., dkk. 2016. Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Metode

Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 2(2), 120-134.

Gibson, R.L. dan Mitchel, M.H. 2008. Introduction to Counseling and Guidance. Pearson Prentice Hall, New Jersey.

Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. PT Indeks. Jakarta.

IPt.Edi Sutarjo, Dewi Arum WMP, dan Ni.Kt. Suarni. 2014. Efektifitas teori behavioral teknik relaksasi dan brain gym untuk menurunkan burnout belajar pada siswa kelas VIII SMP labratorium UNDIKSHA SINGARAJA Tahunpelajaran 2013/2014. *E-journal undiksa jurusan bmbingan dan konseling*, Bali. 2(1), 2-3.

Irfandi, M., dan M. Faiz. 2019. Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z *FSDK-UNB. Jurnal Naranda Design dan Seni* 1(1), 65-70.

KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). Online. Tersedia di : https://kbbi.web.id/komik. Diakses pada 27 Desember 2021.

Khoirot, dan 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.

Maharsi, I. 2011. *Komik*. Dwi-Quantum, Yogyakarta.

McCloud, S.2001. *Memahami komik. Kepustakaan Populer*. Gramedia. Jakarta.

M.Deni Siregar 2012. *Pemberian Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Ma Nw* (Skripsi). Wanasaba.

Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Belajar*. Logos Wacana Ilmu. Jakarta.

Mulyani S. Puji. 2015. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.

Nahak, H. 2017. *Tingkat Kejenuhan Belajar Mahasiswa (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Angkatan 2013 Program Studi bimbingan dan konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta)*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Nurlatipah, dan Nunik. 2015 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, Jawa Barat: *Jurnal Scientiae Educatia.* 5(3), 88-96.

Nurul.H., Refky K.U. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran Lampung: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar.* 4(1), 110-124.

Paryati Sudarman. 2004 *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi,* Simbiosa Rekatama Media. Bandung.

Pranowo, T. A., Sugiharto, D. Y. P., dan Sutoyo, A. 2014. Pengembangan media bimbingan dan konseling melalui komik edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 2(2), 5-11.

Prasetiawan, H. 2017. Optimalisasi multimedia dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal bimbingan dan konseling*, 1(1), 199-204.

Prayitno dan Amti Erman. 2004. *dasar-dasar BK*. Rineka Cipta, Jakarta.

Rayitno. 2004. *Layanan Informasi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

Retnowati, R. 2018. Keefektivan Konseling Rational Emotive Behaviour Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa SMP. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*. *1*(1), 32-41.

Safitri, M. 2017. *Pengaruh layanan informasi untuk meningkatkan motif berprestasi siswa sma negeri 1 Hinai.* (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algesindo, Jakarta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algesindo, Jakarta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algesindo, Jakarta.

Tanjung, R. F., Neviyarni, N., dan Firman, F. 2018. Layanan informasi dalam peningkatan keterampilan belajar mahasiswa stkip pgri sumatera barat. *Jurnal Penelitian bimbingan dan konseling*. *3*(2), 29-35.

Thursen Hakim. 2004. *Belajar Secra Efektif.* Puspa Swar. Jakarta.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan konseling disekolah Madrasah*. Raja Grafindo Persada, pekanbaru.

Tohirin, 2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. PT Rajagravindo Persada, Jakarta.

Tohirin, 2014. *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Vitasari, I. 2016. *Kejenuhan (Burnout) Belajar ditinjau dari tingkat kesepian dan Kontrol diri pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.

Wahyuni, T. 2018. Peranan Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Terhadap Tingkah Laku Sosial Pada Siswa Kelas XII Kr1 Di SMKN2 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP).* 5(3), 116-125.

Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran 7(1), 3-8.*