

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PROKRASTINASI
AKADEMIK DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Skripsi

Oleh

Hamidah Indah Lestari

1813052047



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PROKRASTINASI AKADEMIK DALAM LAYANAN INFORMASI BAGI MAHASISWA

Oleh

HAMIDAH INDAH LESTARI

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya media layanan informasi terkait prokrastinasi akademik, padahal prokrastinasi merupakan permasalahan yang banyak dilakukan oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik dengan tema prokrastinasi akademik dalam layanan informasi bagi mahasiswa. Metode penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model yang digunakan yaitu 4-D (*Define – Design – Develop – Dessiminate*). Subjek penelitian dibagi menjadi kelas kecil terdiri dari 6 mahasiswa untuk uji keterbacaan visual dan 30 mahasiswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner kelayakan media, kuisisioner keterbacaan visual serta kuisisioner pretest dan posttest. Hasil uji ahli mendapatkan presentase kelayakan sebesar 69,4% dari ahli media, 85% dari ahli bahasa dan 90% dari ahli materi. Keterbacaan visual mendapat presentase 89,2% dan dari uji kelas besar yang ditugaskan mengerjakan pretest dan posttest mendapat presentase peningkatan sebesar 117,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik dalam layanan informasi bagi mahasiswa sangat layak digunakan sebagai media pelaksanaan layanan informasi.

Kata Kunci : media komik, prokrastinasi akademik, layanan informasi, bimbingan dan konseling

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF ACADEMIC PROCRASTINATION IN INFORMATION SERVICES FOR COLLEGE STUDENTS

By

HAMIDAH INDAH LESTARI

The problem in this research is the lack of information service media related to academic procrastination, even though procrastination is a problem that is mostly done by college students. The purpose in this research is to develop comic media with the theme of academic procrastination in information services for college students. This research method is the type of development research (Research and Development) with 4-D (Define – Design – Develop – Dessiminate) model. The research subjects were divided into small classes consisting of 6 college students and large classes of 30 college students. Data collection techniques used questionnaires with 3 types of questionnaires, there are media feasibility, visual readability questionnaire, and pretest-posttest questionnaires. The results of the expert test obtained a feasibility percentage of 69.4% from media experts, 85% from linguists and 90% from material experts. Visual readability got a percentage of 89.2% and from the large class test that was assigned to do the pretest and posttest got a percentage increase of 117.5%. So it can be concluded that the development of comic media with the theme of academic procrastination in information services for college students is very suitable to be used as a medium for implementing information services.

Keyword : *comic media, academic procrastination, information service, guidance and counseling*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA PROKRASTINASI
AKADEMIK DALAM LAYANAN INFORMASI**

Oleh

Hamidah Indah Lestari

Skripsi

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

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
DENGAN TEMA PROKRASTINASI
AKADEMIK DALAM LAYANAN
INFORMASI BAGI MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : **Hamidah Indah Lestari**

No. Pokok Mahasiswa : **1813052047**

Program Studi : **S-1 Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 19800501200812 2 002

Moch. Johan Pratama, S. Psi., M. Psi., Psi.
NIP 19870918201504 1 001

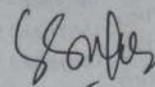
2. Ketua Jurusan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 197412202 00912 1 002

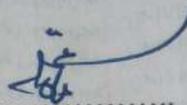
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

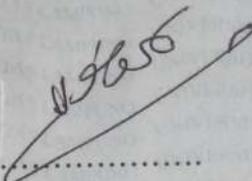
Ketua : Shinta Mayasari, S. Psi., M. Psi., Psi.



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



Penguji : Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 00



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Januari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hamidah Indah Lestari
NPM : 1813052047
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik dalam layanan informasi bagi mahasiswa” tersebut adalah asli hasil penelitian kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandarlampung, 24 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Hamidah Indah Lestari
NPM 1813052047

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Hamidah Indah Lestari, lahir pada 30 Mei 2000 di Sukaraja, Gedongtataan sebagai anak kedua dari empat bersaudara dari bapak H.Jaka Sumarna,S.Pd. dan ibu Sumini. Penulis beralamat di Jl. Alvaro bin bahar, no. 161, RT. 03, desa Sukaraja, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung.

Penulis pernah menempuh pendidikan di Taman Kanak-kanak Sekar wangi Sukaraja selesai pada tahun 2006. Sekolah Dasar Negeri 2 Sukaraja selesai pada tahun 2012. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Gadingrejo selesai pada tahun 2015 dan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gedongtataan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa baru Strata 1 (S1) Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Penulis melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA N 2 Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sukaraja, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung Tahun 2021.

MOTTO

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai”

(Rinjani 3726 mdpl)

“Sick and tired but I don’t wanna messed up cause life goes on”

(dis-ease, BTS)

“Even though it’s tough, we can endure it and keep going”

(Kim Taehyung)

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati mengharap Ridho Allah SWT.
sebagai tanda kasihku kepada*

*Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah menjaga, mendidik, mendo'akan dan
selalu mendukungku dengan penuh kesabaran dan kasih sayang demi
keberhasilanku yang tak akan bisa kubalas dengan sempurna.*

Saudara, teman dan semua orang yang selalu bertanya

“kapan sidang?”

Kalian menjadi alasan saya segera menyelesaikan Skripsi ini.

*Secara khusus Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, karena
sudah berhasil menyelesaikannya meskipun melewati batas semester.
Terimakasih sudah kuat sampai tamat. Skripsi yang baik adalah Skripsi yang
selesai.*

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik dengan Tema Prokrastinasi Akademik dalam Layanan Informasi bagi Mahasiswa". Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya skripsi ini baik secara langsung maupun tidaklangsung. Penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

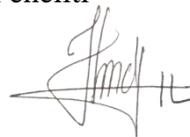
1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi. M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi.,M.A.,Psi selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung.
5. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Dosen Pembimbing 1. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan, kritik, saran, masukan serta kesabaran yang telah diberikan kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Dosen Pembimbing 2. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan, kritik, saran, masukan serta kesabaran yang telah diberikan kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.

7. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas saran dan masukan yang diberikan kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung. Terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan, semoga ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat bagi penulis dimasa yang akan datang.
9. Terimakasih kepada kedua orang tua ku Ibu Sumini dan Bapak H.Jaka Sumarna, S.Pd., serta Kakak dan Adik-adik ku yang ku sayangi, Azizah Ayu, Imam dan Almahyra atas segala dukungan, motivasi, kesabaran dalam mendengarkan segala keluh kesah penulis selama perkuliahan terutama dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah memberikan balasan atas kasih sayang yang telah kalian berikan.
10. Terimakasih kepada Shindy Masdamaya, Emookiee, Kak Valda bachrani, Aulia Rahmawati, Kak Alvin Alessandro dan Kak Brenda Semedi yang sudah banyak membantu penulis dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa memberi kemudahan disetiap jalan yang akan kalian lalui.
11. Terimakasih kepada teman-teman payung penelitian (Eka, Ira, Odel, Kiki, Nurul, Ratna, Ila, Indah, Lilis) atas kerjasamanya dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga kita semua diberi kesuksesan sesuai dengan yang kita harapkan.
12. Terakhir, saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri, karena sudah berjalan sejauh ini hingga bisa sampai pada tahap ini dan mampu menyelesaikan skripsi ini. *Well done*, sayang.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kita semua.

Bandarlampung, 24 Januari 2023

Peneliti



Hamidah Indah Lestari

1813052047

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Kerangka Pikir	8
1.6. Hipotesis Penelitian	10
1.7. Manfaat Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Layanan Informasi	12
2.1.1. Pengertian Layanan Informasi	12
2.1.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi	14
2.1.3. Metode Layanan Informasi.....	16
2.1.4. Bidang Layanan Informasi.....	17
2.1.5. Pelaksanaan Layanan Informasi	19
2.2. Layanan Informasi Menggunakan Media Komik	20
2.2.1. Pentingnya Media BK dalam Layanan Informasi.....	20
2.2.2. Definisi Media Komik	23
2.2.3. Karakteristik Media Komik	25
2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik	26
2.2.5. Komik sebagai Media dalam Layanan Informasi	27
2.3. Prokrastinasi Akademik	28
2.3.1. Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	28
2.3.2. Area Prokrastinasi Akademik	30
2.3.3. Karakteristik Prokrastinasi Akademik	31
2.3.4. Faktor-Faktor yang memengaruhi Prokrastinasi Akademik.....	32

III. METODE PENELITIAN	35
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.2. Metode dan Desain Penelitian	35
3.2.1. Model Pengembangan.....	35
3.2.2. Prosedur Pengembangan.....	36
3.3. Subjek Penelitian	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5. Teknik Analisis Data.....	43
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Prosedur Penelitian	45
4.1.1. Persiapan penelitian	45
4.1.2. Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2. Kajian Produk	46
4.3. Analisis Hasil Penelitian	50
4.3.1. Data Uji Kelayakan Media Komik oleh Ahli dan Mahasiswa..	50
4.3.2. Pembahasan	62
4.3.2.1. Proses pengembangan media komik.....	62
4.3.2.2. Efektivitas pengembangan media komik.....	75
4.3.2.3. Keterbatasan Penelitian.....	78
V. KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Komik	41
2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik.....	41
3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik.....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Keterbacaan Visual	42
5. Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i>	42
6. Penskoran Item Kelayakan Media Komik	43
7. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	44
8. Uji Kelayakan Ahli Media	51
9. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	51
10. Uji Kelayakan Ahli Materi.....	55
11. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	56
12. Uji Kelayakan Ahli Bahasa.....	57
13. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	58
14. Hasil Keterbacaan Visual.....	59
15. Kriteria Kelayakan Media Komik.....	60
16. Subjek Penelitian	61
17. Skrip komik.....	66
18. Kuisisioner Keterbacaan Visual	107
19. Hasil <i>pretest</i>	114
20. Hasil <i>posttest</i>	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	10
2. Alur Penelitian	38
3. Perhitungan Presentase Kelayakan	43
4. Bagan Penyusunan Komik	47
5. Balon Kata Sebelum direvisi.....	52
6. Balon Kata Sesudah direvisi	52
7. Balon Kata Sebelum direvisi.....	52
8. Balon Kata Sesudah direvisi	53
9. Balon Kata Menutupi Karakter	53
10. Letak Balon Kata Sesudah direvisi	53
11. Komik Tersaji <i>Landscape</i>	54
12. Bentuk Tampilan Komik Setelah direvisi.....	54
13. Isi Dialog Sebelum direvisi.....	56
14. Isi Dialog Sesudah direvisi	57
15. Dialog Sebelum direvisi.....	58
16. Dialog Sesudah direvisi	59
17. <i>Storyboard</i> bagian satu	69
18. <i>Storyboard</i> bagian dua	69
19. <i>Storyboard</i> bagian tiga	70
20. <i>Storyboard</i> bagian empat	70
21. Komik 16 Panel Bagian Satu	71
22. Komik 16 Panel Bagian Dua.....	72
23. Kuisisioner <i>Google Form</i>	89
24. Hasil <i>Google Form</i> Responden.....	92
25. Penilaian Ahli Media	98
26. Koreksi Komik Ahli Media	100
27. Penilaian Ahli Bahasa	101
28. Koreksi Komik Ahli Bahasa	103
29. Penilaian Ahli Materi	104
30. Koreksi Komik Ahli Materi	106
31. Hasil Kuisisioner Keterbacaan Visual	108
32. Artikel Prokrastinasi Akademik.....	116
33. Penyebaran Media Komik Kepada Guru BK se-Bandar Lampung	118
34. Penyebaran Komik Kepada Mahasiswa.....	119
35. Surat Izin Penelitian	120
36. Surat Balasan Penelitian	121

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bimbingan dan konseling sering kita ketahui hanya diberikan kepada siswa di sekolah saja. Padahal, mahasiswa sebenarnya masih membutuhkan peranan bimbingan dan konseling dalam dunia perkuliahan. Banyak mahasiswa yang belum mengetahui apa peranan mereka, apa yang seharusnya mereka prioritaskan, bagaimana cara mengelola stress, mengelola emosi dan lain sebagainya. Semakin tinggi pendidikan seharusnya sudah semakin baik cara memahami diri sendiri dan bagaimana mengatasi permasalahan yang muncul baik dari dalam maupun luar diri, tetapi kembali lagi masih banyak mahasiswa yang belum mampu mengenali dirinya dan lingkungannya dengan baik. Maka dari itu, sebenarnya mahasiswa sangat membutuhkan peranan konselor untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Namun, karena kurangnya peranan BK dalam dunia perkuliahan, oleh karena itu cara untuk memberikan pengetahuan terkait permasalahan yang mungkin sedang dihadapi oleh mahasiswa salah satunya menggunakan layanan informasi.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan yang ada pada layanan dasar dalam BK komprehensif. Layanan klasikal dan layanan bimbingan kelompok merupakan strategi layanan yang digunakan dalam layanan dasar. Pelaksanaannya tidak berbeda dengan layanan-layanan yang lain, pelaksanaan layanan informasi harus memiliki tujuan yang ingin dicapai. Pemberian layanan informasi juga bisa dengan berbagai metode yang condong seperti pemberian materi dalam bimbingan dan konseling, yaitu bimbingan kelompok atau klasikal dengan ceramah, penyebaran brosur, dan menggunakan media lain agar layanan informasi lebih efektif serta

lebih mudah diterima oleh konseli secara menyeluruh. Sayangnya, banyak dijumpai di lapangan, pemberian layanan informasi masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan materi yang tidak sesuai dengan kebutuhan individu. Seperti yang dijelaskan oleh Fitri, dkk (2016) yaitu penyampaian layanan informasi yang masih menggunakan metode ceramah membuat pelaksanaan layanan menjadi kurang optimal dan masih kurangnya variasi dalam pemberian materi dalam pelaksanaan kegiatan layanan. Menanggapi hal ini dapat dikatakan bahwa konselor dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pelaksanaan layanan supaya subjek layanan dapat memahami dengan baik dan materi sesuai dengan yang dibutuhkan. Sebagai contoh penggunaan media sosial yaitu instagram, seperti penelitian Lindasari, dkk (2021) dengan judul Pengembangan Materi Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media Sosial Instagram untuk Perencanaan Karier Siswa SMA dengan hasil kriteria akseptabilitas yaitu aspek ketepatan, kemenarikan, kemudahan dan kegunaan yang sangat tinggi dengan kriteria validitas sangat tepat, sangat bermanfaat, sangat menarik dan sangat praktis.

Sama halnya dengan pemberian layanan informasi kepada siswa, pemberian layanan informasi kepada mahasiswa juga harus disesuaikan dengan media yang mudah diterima dan materi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa itu sendiri. Salah satu permasalahan yang banyak dialami mahasiswa yaitu prokrastinasi akademik. Pasti sudah tidak asing lagi bagi mahasiswa dengan tugas-tugas yang menumpuk. Tugas-tugas tersebut seringkali terabaikan oleh mahasiswa karena berbagai alasan baik masalah internal maupun eksternal. Mahasiswa kerap melihat tugas sebagai hal yang mengganggu atau bahkan momok yang menakutkan bagi mereka. Bahkan bukan hal yang aneh apabila mahasiswa sering mencari celah untuk tidak mengerjakan tugas mereka dan melepaskan tanggung jawab. Terdapat beberapa cara pandang mahasiswa dalam memandang tugas – tugas mereka, selain seperti yang tadi sudah disebutkan, sebagian

melihatnya sebagai hal yang menakutkan dan perlu dihindari, sebagian lagi memandangnya sebagai tanggung jawab, dan beberapa lainnya melihatnya sebagai tantangan yang menyenangkan. Dari cara pandang yang beragam tersebut, maka motivasi mereka dalam mengerjakan tugas – tugas tersebut juga beragam.

Menurut Azar (2013) prokrastinasi merupakan kecenderungan menunda untuk memulai suatu pekerjaan dengan melakukan aktivitas lain yang tidak berguna. Karena aktivitas yang tidak berguna itu lebih menyenangkan bagi mereka dibandingkan mengerjakan tugas. Menurut Devi & PoonamDhull (2017) pelaku prokrastinasi biasanya sangat optimis memikirkan ia mampu menyelesaikan tugas dan ia yakin segalanya dapat terkendali, misal ia memperkirakan menyelesaikan tugas resume hanya membutuhkan waktu 2 jam, dan tenggat waktu masih ada 7 hari kemudian berfikir bahwa tidak perlu memulainya sekarang karena masih cukup banyak waktu. Saat menunda mengerjakan tugas, mereka biasanya melakukan aktivitas-aktivitas seperti bermain game, nongkrong di café, menghabiskan waktu dengan berselancar didunia maya atau dimedia sosial seperti instragram, twitter, tiktok dan sebagainya.

Namun yang seringkali terabaikan, sebenarnya dengan menunda-nunda mengerjakan tugas akan menambah beban dari tugas itu sendiri menjadi semakin berat, yang menjadi salah satu pemicu stress dikalangan mahasiswa, karena tugas yang menumpuk, berakhir dengan mengerjakan tugas tidak maksimal, dan bahkan mengumpulkan tugas melewati batas yang telah ditentukan. Tindakan menunda tugas oleh mahasiswa tanpa peran adaptif dapat menurunkan prestasi akademik mereka (Schraw, Watkins & Olafson, 2007). Memiliki motivasi sangat penting, motivasi belajar yang baik sangat diperlukan bagi mahasiswa supaya dapat mengerjakan tugas – tugas dan tanggung jawab didunia perkuliahan lebih optimal.

Prokrastinasi atau kebiasaan menunda untuk mengerjakan tugas kerap dianggap sepele oleh banyak orang termasuk juga mahasiswa. Menunda mengerjakan tugas seringkali dianggap hal yang wajar padahal itu merupakan salah satu gangguan psikologis yang kebanyakan dari kita tidak mengetahuinya. Dari hasil penelitian Mulyana (2018) diperoleh gambaran tingkat prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa pada kategori sangat tinggi sebesar 6%, kategori tinggi 81%, kategori sedang 18% dan kategori rendah 0% dan dari penelitian Darmadi (2020) juga diperoleh data bahwa semakin tinggi semester maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademiknya. Dari hasil penyebaran kuisioner yang kami lakukan dengan total responden 297 menunjukkan permasalahan prokrastinasi termasuk permasalahan ke-4 tertinggi setelah permasalahan kecemasan karir, komunikasi keluarga dan stress akademik. Hal ini menguatkan bahwa tidak sedikit mahasiswa yang mengalami prokrastinasi akademik, dengan begitu prokrastinasi merupakan permasalahan yang cukup serius bagi kelancaran aktivitas belajar mahasiswa.

Menurut Kiamarsi & Abholgasemi (2014) tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi pada mahasiswa harus diberi perhatian yang serius karena akan berdampak pada kerentanan psikologis mahasiswa jika dibiarkan saja dan akan menimbulkan hal hal seperti perasaan cemas, stress dan depresi. Kebiasaan menunda mengerjakan tugas, hanya akan menambah beban bagi mahasiswa, karena tugas baru tetap akan berdatangan dan perilaku prokrastinasi hanya akan menumpuk permasalahan dalam menuntaskan tugas-tugas tersebut. Dengan tugas yang menumpuk mahasiswa yang melakukan perilaku prokrastinasi akan tergesa-gesa dalam menyelesaikan tugas yang akan berakhir dengan hasil tugas tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa mahasiswa, diketahui bahwa mereka tidak mengetahui apa itu prokrastinasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mahasiswa kurang memiliki pengetahuan dan informasi terkait prokrastinasi sehingga

mereka juga kurang peduli dengan topik prokrastinasi yang berhubungan dengan kondisi diri mereka. Untuk itu dibutuhkan layanan yang mudah diterima dan dipahami bagi kalangan mahasiswa, salah satunya yaitu layanan informasi menggunakan media komik. Sesuai dengan pendapat Farinella (2018) komik mampu melibatkan pembaca dari berbagai usia dan latar belakang budaya, komik juga sudah menjadi bentuk komunikasi yang semakin populer. Selain bisa menjadi media literasi, komik juga mendorong mahasiswa untuk lebih kritis. Selain itu juga, data dalam blog big alpha yang dirilis oleh Dika Aksara menyatakan bahwa pengguna Webtoon yaitu sebuah aplikasi webcomic yang berasal dari Korea Selatan, per Agustus 2021 Webtoon memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan (www.bigalpha.id, diakses pada 20 Januari 2022 jam 08.00 WIB), dengan jumlah yang tidak sedikit ini dapat menggambarkan kedekatan antara komik dengan banyak individu. Penggunaan media komik dalam penelitian ini diharapkan dapat membuat isi materi informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa.

Media komik dapat diterapkan sebagai media dalam layanan informasi mengacu pada pendapat Novitasari (2015) yang mengatakan bahwa layanan dasar (layanan informasi, bimbingan kelompok, layanan orientasi) dapat diberikan menggunakan media lain, seperti majalah dinding (mading) dan leaflet/pamflet, serta pendapat Tohirin (2011) menyebutkan bahwa salah satu teknik yang bisa digunakan untuk layanan informasi yaitu, melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, internet, dan lain-lain. Sesuai dengan yang dikutip oleh Hanim & Djunaedi (2019) penggunaan media yang baik, dapat membantu membuat layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih efektif. Menurut Edgar Dale, menyerap informasi melalui media grafis, film, dan media visual 30% lebih efisien daripada hanya mendengarkan atau membaca teks.

Dengan menggunakan media komik dalam penyampaian informasi, maka akan membuat informasi lebih menarik dan mudah untuk dipahami, karena dengan disertai gambar dan karakter yang lucu maka pembaca tidak akan cepat merasa bosan dan lebih mudah dalam memahami dari pada hanya mendengarkan ceramah dari guru dan membaca tulisan yang banyak. Pemberian informasi berbasis media komik merupakan layanan paling efektif untuk mensosialisasikan topik prokrastinasi di dalam lingkup akademik. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain : Meithy Intan Rukia Luawo dan Inggit Tri Nugroho (2018) dengan judul Pengembangan Media Komik Untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta, Rahmanto Panji, dkk (2019) dengan judul Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku *Bullying*, Dimas Prakoso dan Ariadi Nugraha (2021) dengan judul Pengembangan Media Komik Dalam Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut Pada Siswa SMP Muhammadiyah Sewon, Marya Ulfa (2016) dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang, Meyta Pritandhari (2016) dengan judul Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro, Fitria Iswari, dkk (2020) dengan judul Penggunaan *Comic Strip* pada Materi Future Tense: Tindakan Kelas pada Mahasiswa DKV Universitas Indraprasta PGRI, Natalya Claire Pessy, dkk (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-situs Peninggalan Sejarah pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah, Ani Widayawati dan Astuti Wijayanti (2019) dengan judul Pengaruh Media Komik Sains Berbasis Karakter Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan IPA, Makmun (2021) dengan judul Komik : Media Komunikasi Pembelajaran. Hasil dari beberapa penelitian tersebut mengerucut bahwa media komik menarik untuk memberikan informasi dan media komik merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengemas pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Kebaharuannya adalah

belum ada yang menggunakan media komik pada perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melihat adanya peluang untuk mengembangkan model layanan informasi bagi mahasiswa menggunakan media komik dengan tema prokrastinasi akademik bagi mahasiswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis diatas, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam perilaku prokrastinasi akademik
2. Mahasiswa banyak yang tidak sadar bahwa mereka melakukan perilaku prokrastinasi akademik
3. Mayoritas mahasiswa tidak tahu apa itu prokrastinasi
4. Kurangnya informasi mengenai prokrastinasi akademik bagi mahasiswa
5. Kurangnya media edukasi dengan tema prokrastinasi akademik
6. Layanan informasi terutama tema prokrastinasi masih belum banyak diberikan dengan cara yang efektif
7. Kurangnya variasi dalam pemberian materi tentang prokrastinasi akademik
8. Pengaplikasian media komik di kalangan mahasiswa belum pernah digunakan sebagai media edukasi dengan tema prokrastinasi akademik

1.3. Rumusan Masalah

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

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

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik bagi mahasiswa dalam layanan informasi.
2. Untuk mengetahui efektivitas media komik dengan tema prokrastinasi akademik bagi mahasiswa dalam layanan informasi.

1.5. Kerangka Pikir

Prokrastinasi menjadi masalah bagi mahasiswa dalam memanfaatkan waktu produktif, mengerjakan tugas penting tepat waktu, hingga lebih jauh dapat memunculkan kecemasan dan stres akademik akibat beban tugas yang bertumpuk. Tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi pada mahasiswa berdampak pada kerentanan psikologis mahasiswa jika dibiarkan saja dan akan menimbulkan hal hal seperti perasaan cemas, stress dan depresi (Kiamarsi & Abholgasemi, 2014).

Media komik digunakan dalam layanan BK untuk menyadarkan mahasiswa terkait pentingnya pemahaman topik prokrastinasi dan menambah pemahaman tentang prokrastinasi akademik. Komik sebagai sarana informasi bergambar akan lebih bisa menarik bagi subjek, dalam hal ini para mahasiswa yang mengalami permasalahan tersebut. Informasi dan pemahaman baru yang didapat individu dapat merubah sikap individu, sebagaimana terdapat dalam *theory planned behavior* bahwa hal terpenting dalam menentukan perilaku seseorang adalah intensi (maksud atau tujuan) dari perilaku yang ingin ditunjukkan (Achmat, 2010). Tujuan individu untuk menunjukkan suatu perilaku merupakan perpaduan dari sikapnya untuk menampilkan perilaku tersebut dan norma subjektif. Asumsi *theory planned of behavior* didasarkan pada pernyataan bahwa manusia merupakan makhluk rasional dan

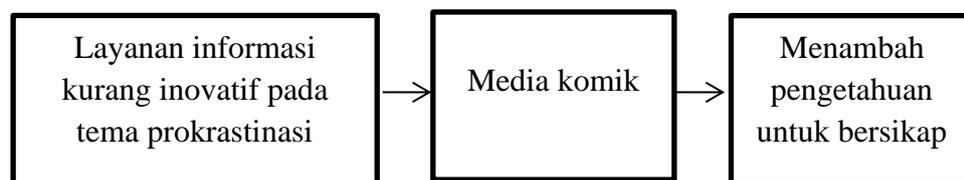
menggunakan informasi-informasi yang mungkin baginya secara sistematis dengan begitu dapat disimpulkan bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh individu dipengaruhi oleh sikap, jadi sebelum mengubah perilaku individu kita dapat mengupayakan untuk mengubah sikap individu dengan memberikan pemahaman dan pengalaman baru.

Penggunaan bahasa yang lugas dan komunikatif dalam komik memudahkan maksud dan tujuan peneliti untuk menegaskan tujuan terkait urgensi memahami permasalahan prokrastinasi bagi setiap individu mahasiswa baik prokrastinasi akademik dan non akademik. Keunggulan media komik yaitu menarik karena secara alami manusia cenderung tertarik terhadap gambar, dapat memotivasi dan tidak membosankan. Selain itu, komik mampu melibatkan pembaca dari berbagai usia dan latar belakang budaya, komik juga sudah menjadi bentuk komunikasi yang semakin populer (Farinella, 2018).

Penyosialisasian komik tentang prokrastinasi akan dilaksanakan melalui layanan informasi. Berdasarkan hasil keterangan dari guru bimbingan dan konseling atau konselor di SMP Pembangunan Laboratorium UNP penyampaian layanan informasi masih menggunakan metode ceramah. Pelaksanaan layanan menjadi kurang optimal apabila yang diterapkan hanya metode ceramah saja (Fitri, dkk. 2016). Kemudian, kurangnya variasi penggunaan metode penyampaian layanan informasi yang digunakan dalam menyelenggarakan layanan informasi dan integrasi metode penyampaian layanan informasi dengan teknologi informasi masih kurang. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai media layanan informasi diharapkan membuat informasi dapat dikemas menjadi lebih kreatif, inovatif dan mudah dipahami.

Adapun dalam penyusunan media komik, peneliti akan menggunakan metode penelitian, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan pengembangan model 4-D (*Four D*). Metode penelitian pengembangan model 4-D banyak digunakan di dunia pendidikan seperti

penelitian 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 juga dilakukan oleh Dewi dan Akhlis (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Mengguakan Permaian untuk mengembangkan karakter Siswa”. Selain itu penelitian oleh Kristanti dan Julia (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upayan Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian atau analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Desseminate* (penyebaran). Sehingga dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model 4-D karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik untuk media pelaksanaan layanan informasi bagi mahasiswa.



Gambar 1. Kerangka Pikir

1.6. Hipotesis Penelitian

Ha : Media komik dengan tema prokrastinasi akademik yang dikembangkan efektif dalam pemberian layanan informasi.

H₀ : Media komik dengan tema prokrastinasi akademik yang dikembangkan tidak efektif dalam pemberian layanan informasi.

1.7. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Bidang ilmu Bimbingan Konseling diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pengembangan bagi disiplin bagi ilmu bimbingan dan konseling, khususnya pengembangan layanan informasi menggunakan media komik dengan tema prokrastinasi 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 dihasilkannya penemuan baru.

2. Manfaat Praktis

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

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Layanan Informasi

2.1.1. Pengertian Layanan Informasi

Bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan yang diselenggarakan untuk membantu atau sebagai fasilitator bagi setiap peserta didik dengan tujuan supaya seluruh peserta didik dapat mengenali dirinya dan lingkungannya, serta peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Menurut Shertzer dan Stone (1966; Dahlan, 2014) *Guidance is the process of helping individuals to understand themselves and their world*. Bimbingan adalah sebuah proses membantu individu untuk memahami dirinya dan lingkungannya. Deliani, dkk (2019) mengatakan konseling merupakan proses bantuan yang terjadi antara 2 orang, konseling juga merupakan pelayanan yang profesional dan diarahkan pada mengubah sikap dan perilaku.

Pelayanan dalam bimbingan dan konseling memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu: fungsi pemahaman, pencegahan, penyaluran, penyesuaian, perbaikan, pengembangan dan pemeliharaan. Dan dalam bimbingan dan konseling terdapat macam-macam layanan, yaitu layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan belajar, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, dan layanan konseling kelompok.

Menurut Sukardi (2008) layanan informasi merupakan layanan bimbingan yang dapat memberikan pengaruh besar kepada individu dalam menerima dan memahami informasi, seperti pendidikan dan jabatan yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan

pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Prayitno (2004), layanan informasi merupakan aktivitas pemberian pemahaman kepada konseli yang berkepentingan terkait berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan maupun menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Selanjutnya menurut Winkel (Tohirin, 2011) menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya untuk memenuhi kekurangan informasi yang diperlukan oleh konseli. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan, prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari termasuk perilaku sosial dan mengambil keputusan (Wahyuni, 2018). Prayitno dan Amti (2015) mengungkapkan bahwa terdapat tiga alasan utama pemberian layanan informasi perlu diselenggarakan;

- 1) Membekali konseli dengan berbagai pengetahuan terkait lingkungan. Hal ini diperlukan sebagai pemecah masalah konseli yang berkaitan dengan lingkungan sekitar pendidikan, jabatan maupun sosial budaya.
- 2) Memungkinkan konseli untuk dapat menentukan arah atau tujuan hidupnya. Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup yaitu ketika konseli mengetahui informasi mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif berdasarkan informasi-informasi yang tersedia.
- 3) Setiap konseli memiliki keunikannya tersendiri . Dari keunikan tersebut akan memunculkan pola-pola atas pengambilan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda sesuai dengan aspek kepribadian masing-masing konseli. Pertemuan antara keunikan konseli dengan kondisi lingkungan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan berbagai kondisi baru baik bagi konseli yang bersangkutan maupun bagi masyarakat. Dengan begitu, akan tercipta dinamika perkembangan konseli dan

masyarakat berdasarkan potensi positif yang ada pada diri konseli dan masyarakat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan dan wawasan baru yang belum diketahui, baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir terhadap individu, informasi tersebut dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan.

2.1.2. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi

Prayitno (2004) menyebutkan bahwa tujuan layanan informasi ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari layanan informasi adalah konseli dapat memahami secara penuh informasi tertentu. Sedangkan tujuan khusus layanan informasi berkaitan dengan fungsi pemahaman sehingga konseli paham terhadap informasi yang diberikan dan memanfaatkan informasi yang didapat untuk penyelesaian masalah. Informasi tersebut digunakan oleh konseli dalam kesehariannya dan untuk perkembangan diri konseli.

Purwoko (2008) berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan layanan informasi adalah sebagai berikut :

- a) Konseli dapat mengorientasikan dirinya atas informasi yang diperoleh terutama untuk kehidupannya, baik pada masa sekolah maupun setelah menyelesaikan masa pendidikan.
- b) Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
- c) Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- d) Konseli dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sama halnya seperti bidang layanan, layanan informasi juga memiliki beberapa fungsi didalamnya, namun berbeda dengan fungsi layanan bimbingan dan konseling, jika didalam bimbingan dan konseling memiliki 10 fungsi, menurut Prayitno (1997 :23-24; Wahyuni, 2018) fungsi layanan informasi ada empat yaitu:

a. Fungsi Pemahaman

Fungsi layanan ini menghasilkan pemahaman tentang sesuatu yang sesuai dengan kepentingan pengembangan individu. Berdasarkan pemahaman ini, individu yang mendapatkan informasi baru diharapkan mampu memahami diri, memahami lingkungan, mengembangkan potensi dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara dinamis dan konstruktif.

b. Fungsi Pencegahan

Fungsi layanan ini akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya individu dari berbagai permasalahan yang mungkin terjadi, yang akan mengganggu, menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian tertentu dalam proses perkembangannya.

c. Fungsi Pengentasan

Fungsi ini akan menghasilkan teratasinya berbagai masalah yang sedang dialami oleh individu.

d. Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan

Fungsi dari layanan ini yaitu supaya individu dapat menjaga dirinya dan dapat mempertahankan situasi kondusif dalam dirinya, serta akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif individu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi yaitu untuk membekali individu dengan sebuah informasi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi dan ada 4 fungsi layanan informasi, yaitu fungsi pemahaman, fungsi pencegahan, fungsi pengentasan dan fungsi pemeliharaan dan pengembangan.

2.1.3. Metode Layanan Informasi

Menurut Prayitno dan Amti (2015), pemberian layanan informasi kepada konseli dapat dilakukan dengan berbagai metode, diantaranya yaitu metode ceramah, diskusi, karyawisata, buku panduan dan konferensi karier. Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode atau cara yang dapat digunakan saat memberikan layanan informasi kepada konseli:

a. Metode ceramah

Ceramah merupakan metode yang paling sederhana, mudah dan murah dalam pelaksanaan kegiatan layanan informasi. Metode ini juga dapat dilakukan oleh setiap petugas bimbingan atau bisa juga dengan mendatangkan narasumber.

b. Diskusi

Metode diskusi bisa menjadi salah satu cara untuk melaksanakan kegiatan layanan informasi. Diskusi dapat diorganisasikan oleh konseli itu sendiri maupun oleh konselor. Konselor bertindak sebagai pengamat dan sebisa mungkin memberikan arahan ataupun melengkapi informasi-informasi yang dibahas dalam diskusi tersebut.

c. Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang dikenal secara meluas. Metode ini membantu konseli dalam mengumpulkan informasi dan mengembangkan sikap-sikap yang positif, menghendaki konseli berpartisipasi secara penuh baik dalam persiapan maupun pelaksanaan kegiatan terhadap objek yang dikunjungi.

d. Buku panduan

Buku panduan membantu konseli dalam mendapatkan informasi yang berguna. Beberapa buku panduan diantaranya seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi para karyawan, buku karier, dan lain-lain.

e. Konferensi karier

Selain metode atau cara diatas, teknik yang bisa digunakan dalam pemberian layanan informasi yaitu konferensi karier. Dalam konferensi karier pemberian layanan informasi dilakukan dengan mendatangkan narasumber dari kelompok-kelompok usaha, jawatan atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang nantinya mengadakan penyajian materi tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan atau pekerjaan.

Tohirin (2011) menyebutkan bahwa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi yaitu yang pertama ceramah, tanya jawab dan diskusi. Teknik ini paling umum digunakan dalam berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan dan konseling. Kedua, melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, internet, dan lain-lain. Ketiga, dengan mengundang narasumber sesuai dengan kebutuhan konseli.

Dari beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa layanan informasi dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu ceramah, diskusi, wawancara, karyawisata, konferensi karier, buku panduan, alat peraga, media tulis, media gambar, dan alat-alat bantu lainnya. Berkaitan dengan penelitian ini, layanan informasi diberikan yaitu menggunakan media komik.

2.1.4. Bidang Layanan Informasi

Sama seperti bidang dalam bimbingan konseling, layanan informasi juga memiliki 4 bidang layanan. Menurut Prayitno (1995:15; Wahyuni, 2018) ada empat bidang layanan informasi dalam bimbingan dan konseling yaitu:

1. Bidang Layanan Bimbingan Pribadi

Pada bidang ini dapat dibagi menjadi beberapa poin, yaitu :

- a. Pemantapan dan pengembangan sikap dalam beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Pemahaman kekuatan diri dan arah pengembangan melalui kegiatan-kegiatan yang kreatif, baik dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat maupun peranannya di masa depan.
- c. Pemahaman bakat dan minat pribadi serta menyalurkan dan mengembangkannya melalui kegiatan yang kreatif dan produktif.
- d. Pengenalan kelemahan diri dan upaya mengatasinya.
- e. Pemahaman dan pengalaman hidup sehat.

2. Bidang Layanan Bimbingan Sosial

- a. Pengembangan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Pengembangan kemampuan perilaku sosial baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat.
- c. Pengembangan hubungan yang harmonis dengan teman sebaya baik di dalam maupun di luar sekolah serta masyarakat pada umumnya.
- d. Pemahaman pengalaman disiplin dan peraturan sekolah.

3. Bidang Layanan Bimbingan Belajar

- a. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencapai informasi dari berbagai sumber dalam bersikap terhadap guru dan staf yang terkait, mengerjakan tugas dan mengembangkan ketrampilan serta dalam menjalani program penilaian perbaikan dan pengayaan.
- b. Menumbuhkan disiplin belajar dan berlatih baik secara mandiri maupun kelompok.
- c. Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial, budaya dan lingkungan sekolah serta masyarakat sekitar untuk pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan pribadi.

4. Bidang Layanan Bimbingan Karir

- a. Pengembangan konsep diri berkaitan dengan bakat dan kecenderungan pilihan jawaban serta arah pengembangan karir.
- b. Pengenalan bimbingan kerja atau karir khususnya berkenaan dengan pilihan pekerjaan.
- c. Orientasi dan informasi jabatan dan atau usaha memperoleh penghasilan.
- d. Pengenalan lapangan pekerjaan yang dimaksud lulusan SD, SMP/MTS, SMA/SMK/MA dan PT.
- e. Orientasi dan informasi pendidikan menengah umum maupun kejuruan sesuai dengan cita-cita melanjutkan ke pendidikan dan pengembangan karir

2.1.5. Pelaksanaan Layanan Informasi

Layanan informasi perlu dirancang oleh konselor dengan cermat, baik mengenai informasi yang menjadi isi layanan, metode maupun media yang digunakan. Selanjutnya menurut Prayitno (2004) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan layanan informasi adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, merupakan tahap awal sebelum pemberian layanan informasi dimana konselor menyiapkan berbagai macam hal yang diperlukan pada saat memberikan maupun melaksanakan layanan informasi, yang dilakukan saat tahap perencanaan adalah:
 - a) Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi konseli
 - b) Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan
 - c) Menetapkan subjek sasaran layanan
 - d) Menetapkan narasumber
 - e) Menyiapkan prosedur, perangkat, dan media layanan
 - f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.

- 2) Pelaksanaan adalah tahap dimana konselor memberikan layanan kepada konseli. Pada tahap pelaksanaan, yang perlu dilakukan oleh konselor adalah:

- a) Mengorganisasikan kegiatan layanan
 - b) Mendorong konseli agar aktif dalam mengikuti kegiatan layanan
 - c) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.
- 3) Evaluasi yang terdiri dari:
- a) Menetapkan materi evaluasi
 - b) Menetapkan prosedur evaluasi
 - c) Menyusun instrumen evaluasi
 - d) Mengaplikasikan instrumen evaluasi
 - e) Mengolah hasil aplikasi instrumen.
- 4) Analisis hasil evaluasi, yang terdiri dari:
- a) Menetapkan norma dan standar evaluasi,
 - b) Melakukan analisis
 - c) Menafsirkan hasil analisis
- 5) Tindak lanjut, terdiri dari:
- a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait dan,
 - c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
- 6) Pelaporan, terdiri dari:
- a) Menyusun laporan layanan informasi
 - b) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait
 - c) Mendokumentasikan laporan.

2.2. Layanan Informasi Menggunakan Media Komik

2.2.1. Pentingnya Media BK dalam Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling dengan tujuan untuk memberikan informasi atau pengetahuan baru kepada individu yang menjadi subjek layanan, yang diharapkan dari adanya layanan informasi individu menjadi lebih berwawasan,

mengenal diri, mengenal lingkungan dan dapat mempertimbangan segala sesuatu dalam hidupnya. Namun, masih banyak kegiatan pemberian layanan informasi hanya dengan metode ceramah yang sangat monoton dan membosankan, sehingga informasi yang menjadi isi layanan tidak dapat diterima dengan baik oleh individu-individu. Munculnya teknologi-teknologi baru di era ini, menjadikan guru BK dituntut lebih banyak untuk mengembangkan pemberian layanan agar lebih kreatif dan inovatif, supaya kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling berjalan dengan efektif.

Menurut Marso, 1986 (Sadiman, 2002; Zaini,dkk. 2020) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan seseorang untuk belajar. Media dalam bimbingan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan isi atau tujuan kegiatan layanan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan individu/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Muhammad Nursalim, 2013:6; Zaini,dkk, 2020).

Mengacu pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Efendi (2013) media dalam penyampaian layanan informasi bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk merangsang individu lebih aktif dan tertarik dalam memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling serta dapat meningkatkan mutu layanan bimbingan dan konseling, dengan adanya media Bimbingan dan Konseling juga dapat mendukung dalam terlaksananya program bimbingan dan konseling.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling itu berpengaruh terhadap hasil kegiatan layanan. Semakin baik media yang digunakan maka semakin baik pula tujuan kegiatan layanan yang tercapai. Dalam

hal ini, media komik menjadi pilihan yang tepat sebagai media layanan informasi. Karena media komik adalah sarana informasi bergambar yang menarik, penggunaan bahasa yang lugas dan komunikatif dalam komik juga memudahkan maksud dan tujuan dari kegiatan layanan.

Pada konsepnya dengan fungsi media bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2013; Zaini,dkk, 2020) dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media bukan merupakan fungsi tambahan, namun memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi yang lebih efektif.
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.
3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dari isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian individu/klien.
5. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling individu dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.

6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama untuk diingat.

2.2.2. Definisi Media Komik

Dalam layanan bimbingan dan konseling penggunaan berbagai media sudah semakin bervariasi dan menarik. Salah satu media yang dikembangkan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah komik. Hartanto dan Handaka (2013) mengatakan bahwa dari kajian buku *Using Superheroes In Counseling and Play Therapy* oleh Lawrence (2007) diketahui banyak sekali manfaat yang didapatkan dari penggunaan komik dalam proses kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Menggunakan media dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling memberikan peluang yang cukup besar dalam keterlibatan layanan bimbingan dan konseling (Mutmainnah, dkk. 2018).

Komik juga memberikan kesan menarik dan lebih diminati karena memiliki gambar tokoh, alur cerita dan percakapan yang terstruktur serta teks yang tidak terlalu panjang, sehingga para pembaca bisa langsung memahami apa pesan yang ingin disampaikan. Rodolphe Töpffer, yang dikenal sebagai bapak komik mengatakan bahwa komik sebagai alat seni komunikasi yang berurutan dikertas dengan isi gambar dan tulisan yang saling keterkaitan, antara tulisan dan gambar keberfungsiananya saling berhubungan (Sargologos, 2011; Ilhan, GO, Kaba, G., & Sin, M. 2021).

Daryanto (2012) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan

yang erat kaitannya dengan gambar serta dapat memberikan hiburan bagi pembacanya. Sudjana, dkk (2010) menambahkan bahwa komik adalah bentuk bacaan yang memungkinkan seseorang melihat atau membacanya tanpa perlu dibujuk.

Menurut Cahyawulan, dkk (2014), komik adalah bahan bacaan yang menarik bagi semua kalangan karena sifatnya yang mudah dicerna dan lucu. Dapat diartikan bahwa komik memiliki keunggulan dalam membantu pembaca khususnya peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui ilustrasi dan bacaan. Secara visual komik membuat diri individu pembaca memiliki interpretasi yang luas dan juga dapat membantu mengembangkan literasi visual itu sendiri bagi subjek dari komik yang sudah dibuat (Versaci, 2008; McGrail, dkk. 2018). Komik merupakan salah satu media yang menarik, dengan unsur tokoh gambar, dialog, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah tema yang disajikan melalui visual.

Jadi, dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan, komik merupakan sebuah gambar disertai tulisan yang dibuat berurut dengan konsep matang yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan tema atau topik yang sudah terkonsep. Menggunakan komik untuk menyampaikan informasi dalam layanan bimbingan dan konseling akan membuat informasi tersebut lebih menarik dan mudah dipahami, karena disertai dengan gambar dan karakter yang lucu, sehingga pembaca tidak akan cepat bosan dan lebih mudah memahaminya daripada hanya mendengarkan ceramah atau terlalu banyak membaca tulisan materi, sesuai dengan yang dikutip oleh Hanim & Djunaedi (2019) penggunaan media yang baik, dapat membantu membuat layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih efektif. Menurut Edgar Dale, menyerap informasi melalui media grafis, film, dan media visual 30% lebih efisien daripada hanya mendengarkan atau membaca teks.

2.2.3. Karakteristik Media Komik

Dengan memiliki fungsi sebagai media informasi, hiburan, dan edukasi, adapun karakteristik komik adalah sebagai berikut (Zulkifli, 2008):

- a. Penyajiannya bersifat sederhana.
- b. Memiliki unsur urutan cerita yang menyampaikan informasi penting, tetapi disajikan secara singkat dan mudah dipahami.
- c. Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- d. Adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal yang dapat mempercepat pemahaman pembaca terhadap isi informasi yang dibacanya karena dapat membantu pembaca tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- e. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca ingin terus membacanya sampai akhir.
- f. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Penggunaan media komik memiliki beberapa keunggulan besar, yaitu komik dapat membantu individu dalam meneliti, menyatukan, dan menyerap suatu informasi yang sulit, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa (Charles Thacker, 2012). Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca membacanya hingga selesai. Hal ini juga yang menginspirasi komik dengan isi materi pembelajaran. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2012).

Sanjaya (2012) mengatakan bahwa penggunaan media komik memiliki beberapa keunggulan, selain dapat menyampaikan suatu

informasi, komik juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta mengembangkan imajinasi pembacanya. Ekspresi yang divisualisasikan dalam media komik akan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai.

2.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997; Rahmanto, P. dkk. 2019) yaitu, sebagai berikut :

1. Komik menambah perbendaharaan kata bagi para pembaca.
2. Memudahkan pembaca dalam menangkap hal hal atau rumusan yang abstrak atau yang tidak familiar.
3. Dapat mengembangkan atau meningkatkan minat baca.
4. Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Kelemahan media komik, yaitu :

1. Kemudahan membaca komik membuat malas membaca, sehingga menyebabkan penolakan terhadap buku-buku yang tidak menggunakan ilustrasi/gambar.
2. Dari segi bahasa, komik hanya menggunakan kata-kata atau kalimat kasar yang kurang bisa dipertanggungjawabkan.
3. Bentuk aksi atau jenis tindakan yang menonjolkan kekerasan atau perilaku gila/sinting.
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

2.2.5. Komik sebagai Media dalam Layanan Informasi

Media komik dalam penelitian ini adalah media instruksional edukatif berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu cerita ringkas yang dapat meningkatkan perencanaan karier pada mahasiswa dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang mempunyai sifat sederhana, jelas, serta diolah dengan pemakaian warna-warna yang menarik perhatian mahasiswa (Ristiyani, 2016).

Keunggulan media komik yang banyak disukai mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa menginspirasi penggunaan komik sebagai media dalam layanan informasi. Daryanto (2012) menyebutkan bahwa popularitas komik yang meluas telah mendorong banyak orang bereksperimen dengan media komik untuk tujuan pendidikan. Untuk memperkenalkan komik sebagai media dalam layanan informasi, guru bimbingan dan konseling atau konselor harus memanfaatkan potensi komik yang akan digunakan karena jika media yang menyenangkan ini dipakai dalam informasi, maka komik akan membawa suasana menyenangkan pula selama proses pelaksanaannya sehingga mahasiswa akan terlibat secara total dalam proses informasi tersebut. Banyak pustakawan yang percaya bahwa komik dapat mengalihkan perhatian pelajar dari televisi dan video *games* (Yang, 2011).

Peranan komik pada penelitian ini yaitu komik diharapkan dapat mengemas informasi mengenai prokrastinasi akademik dengan baik, sehingga para pembaca dapat memahami baik dari pengertian, faktor, dampak dan tips yang diberikan secara sederhana, tetapi individu mampu memahaminya secara keseluruhan, serta dapat menumbuhkan minat individu untuk membaca.

2.3. Prokrastinasi Akademik

2.3.1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi merupakan perilaku menunda-nunda pekerjaan, tugas atau sebuah tanggung jawab karena faktor-faktor baik internal maupun eksternal. Asal kata “prokrastinasi” berasal dari bahasa Latin *procrastinat* “ditunda sampai besok”, dari kata kerja *procrastinare*, dari *pro* “maju” ditambah *crastinus* “milik besok” yang mengacu pada tindakan menunda atau menunda sesuatu (Knaus, 2010). Gargari, Sabouri, dan Norzad (2011) mengatakan, istilah prokrastinasi berarti proses menghindari atau melarikan diri dari sesuatu yang tidak perlu atau memberi alasan untuk tidak melakukan sesuatu/ lamban dalam mengerjakan dan menyelesaikan tanggung jawab atau tugas yang diberikan dan mengkalim tugas dan tanggung jawab adalah hal yang membosankan dan dapat ditunda untuk waktu yang akan datang.

Tuckman dan Sexton (1989; Afzal dan Azmi, 2018) memandang prokrastinasi sebagai kecenderungan untuk menunda atau sepenuhnya menghindari suatu kegiatan. Tidak jauh berbeda dengan pendapat lain, yaitu prokrastinasi merupakan kecenderungan seseorang untuk menunda memulai atau menyelesaikan suatu tugas keseluruhan untuk kegiatan lain yang tidak perlu/penting, mengakibatkan kinerja yang buruk, tidak pernah menyelesaikan tugas tepat waktu, dan sering terlambat menghadiri pertemuan (Solomon dan Rothblum, 2005). Banyak dampak negatif yang dihasilkan dari perilaku prokrastinasi akademik, seperti menyelesaikan tugas tidak tepat waktu, mendapat nilai yang tidak memuaskan, tugas-tugas baru semakin banyak akhirnya semua terbengkalai dan stress.

Menurut Bud (2014) tahap prokrastinasi yaitu sebagai berikut:

1. Ketidakpastian (penolakan untuk mengenali suatu situasi)
2. Pemikiran (niat)
3. Penghindaran produktif

4. Distraksi (ketidaksadaran, kebingungan, awal yang salah)
5. Panik dan penyesalan.

Perilaku prokrastinasi tentu saja perilaku yang dilakukan oleh seseorang, dan orang yang menjadi pelaku perilaku ini dinamakan prokrastinator. Noran (2000) mengatakan prokrastinator merupakan seseorang yang mengetahui bahwa dia dapat melakukan, merencanakan dan mencoba tugas apapun tetapi mereka tidak mengerjakannya atau menyelesaikannya dengan menunda dan membuang waktu secara berlebihan untuk melakukan sesuatu yang kurang penting. Menurut Wolters (2003) prokrastinator sebenarnya sadar bahwa mereka memiliki tugas-tugas penting yang harus mereka kerjakan dan selesaikan tetapi mereka sengaja untuk menundanya secara berulang-ulang, sehingga membuat diri mereka merasa tidak nyaman, cemas dan bersalah.

Afzal dan Azmi (2018) melaporkan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa prokrastinasi berhubungan dengan ketakutan akan kegagalan, ketakutan akan penolakan, perfeksionisme, ketakutan akan kesuksesan, kecemasan sosial, depresi (Ferrari, 1992), stres, kepuasan hidup (Aziz & Tariq, 2013), efikasi diri rendah, rasionalisasi (Tuckman, 1991, 2005), kinerja tugas yang dipaksakan secara eksternal (Lay, 1986), rendah harga diri dan konsep diri rendah, pelupa, disorganisasi, sumber daya yang dipelajari, non-kooperatif, ketidakpuasan hidup, dan kekurangan energi (Effert & Ferrari, 1989).

Jadi, dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa prokrastinasi merupakan perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas/ tanggung jawab secara berulang-ulang sehingga membuat prokrastinator atau pelaku perilaku prokrastinasi mendapat konsekuensi emosi negatif seperti tidak nyaman, cemas dan rasa bersalah. Knaus (2010) berpendapat bahwa ada sebelas langkah

yang dilakukan oleh orang-orang dengan perilaku prokrastinasi, yaitu sebagai berikut:

1. Individu dengan perilaku prokrastinasi memiliki keinginan untuk menyelesaikan suatu tugas.
2. Mereka memutuskan untuk melakukan tugas itu dengan pasti.
3. Mereka tidak perlu menunda-nunda mengerjakan tugas.
4. Mereka tidak menyadari penundaan itu tidak bermanfaat.
5. Mereka terus menunda tugas mereka.
6. Mereka marah pada diri sendiri karena kecenderungan mereka untuk menunda-nunda.
7. Mereka terus menunda-nunda.
8. Mereka mencoba untuk menyelesaikan tugas mereka ketika hanya ada sedikit waktu tersisa sampai tenggat waktu, atau mereka bahkan tidak menyelesaikan tugas.
9. Mereka menjadi jengkel karena perilaku menunda-nunda.
10. Mereka berjanji pada diri sendiri untuk tidak menunda-nunda lagi.
11. Setelah semua langkah ini, mereka menunjukkan kecenderungan menunda lagi dalam tugas baru.

2.3.2. Area Prokrastinasi Akademik

Salomon & Rothblum (2005) membagi area prokrastinasi akademik yaitu sebagai berikut:

1. Tugas menulis
Meliputi keterlambatan dalam melaksanakan atau mengerjakan kewajiban tugas menulis, seperti menulis laporan, makalah atau penyusunan lainnya.
2. Tugas belajar ujian
Meliputi penundaan belajar untuk ujian, seperti ulangan mingguan, kuis, ujian tengah semester, dan ujian akhir.
3. Tugas membaca
Meliputi keterlambatan membaca buku atau referensi yang berkaitan dengan tugas akademik yang diberikan.

4. Pelaksanaan tugas-tugas administrasi
Seperti menulis catatan, menulis daftar hadir dan mengembalikan buku di perpustakaan.
5. Menghadiri rapat-rapat
Seperti keterlambatan menghadiri kelas pelajaran atau perkuliahan.
6. Penundaan dari keseluruhan akademik kinerja
Seperti keterlambatan dalam menyelesaikan tugas akademik secara keseluruhan.

2.3.3. Karakteristik Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari, Johnson & McCown (1995; Steel, 2011) prokrastinasi akademik dapat diungkapkan dalam beberapa indikator karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Persepsi waktu
Seseorang yang cenderung sering menunda-nunda adalah orang-orang yang gagal dalam menepati tenggat waktu. Pelaku ini berorientasi pada masa kini dan bukan pada masa depan. Penunda tahu bahwa mereka memiliki tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan, tetapi pelaku penunda terus menunda-nunda untuk mulai mengerjakan atau ketika sudah memulai mengerjakan, mereka akan menunda untuk menyelesaikannya. Hal ini menjadikan penunda tidak bisa memprediksi waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan tugas.
2. Tindakan niat
Perbedaan antara keinginan dan tindakan nyata ini dimanifestasikan dalam kegagalan seseorang untuk melakukan pekerjaan akademik meskipun ia memiliki keinginan untuk mengerjakannya. Hal ini juga berkaitan dengan kesenjangan waktu antara rencana dan pelaksanaan sesungguhnya. Penunda cenderung kesulitan untuk menyelesaikan sesuatu sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan.
3. Tekanan emosional, perasaan cemas ketika melakukan prokrastinasi/ penundaan

Prokrastinasi akan menumbuhkan perasaan tidak nyaman dan cemas bagi pelakunya. Awalnya, penunda akan merasa tenang dan santai karena masih memiliki banyak waktu sampai tenggat waktu yang diberikan, sampai menyadari bahwa waktu yang diberikan hampir habis, sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman karena belum menyelesaikan tugas yang diberikan.

2.3.4. Faktor-Faktor yang memengaruhi Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi adalah hasil dari kombinasi ketidakpercayaan pada diri sendiri dalam mengerjakan tugas, tidak mampu menunda kesenangan dan menyalahkan sesuatu diluar dirinya atas kesalahan yang dia lakukan (Tuckman, 1998; Fajhriani, 2020).

Menurut Steel (2011) faktor utama yang mendukung perilaku prokrastinasi, sebagai berikut :

1. Fenologi prokrastinasi (*phenology of procrastination*)

Yaitu kesenjangan tindakan, yang pada awalnya tidak niat untuk menunda, dalam maksud penunda awalnya berniat untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya tetapi akhirnya menundanya. Pelaku prokrastinasi menghindari kecemasan dan meningkatkan kinerja dengan menunda-nunda; dengan menunda-nunda mereka akan mengeluarkan semua kemampuan fisik dan kognitif ketika tenggat waktu mendekat.

2. Karakteristik tugas, waktu penghargaan dan hukuman

Penundaan akan berkurang ketika batas waktu pengerjaan tidak terlalu lama.

3. Perbedaan individu

Dalam poin ini Steel mengungkapkan ada beberapa tipe kepribadian, yaitu neurotisme (*neuroticism*), ekstraversi (*extraversion*), keramahan (*agreeableness*), terbuka terhadap pengalaman (*openness to experience*), dan kesadaran (*conscientiousness*). Jenis keramahan memiliki korelasi negatif terhadap prokrastinasi sedangkan jenis terbuka terhadap pengalaman tidak memiliki korelasi terhadap

prokrastinasi. Tipe kesadaran adalah prediktor negatif terkuat dari perilaku prokrastinasi. Komponen impulsif dari tipe ekstraversi diyakini juga berperan dalam perilaku prokrastinasi. Dan dari beberapa sumber literatur dari beberapa peneliti, disimpulkan bahwa neurotisme adalah sumber utama prokrastinasi. Para peneliti meyakini bahwa orang yang sering mengalami stress akan lebih menunda-nunda.

4. Demografi

Munculnya perilaku prokrastinasi tidak hanya disebabkan oleh ciri-ciri kepribadian tetapi juga faktor demografis prokrastinasi. Perilaku prokrastinasi harus berkurang semakin tua umur seseorang karena sudah belajar dari pengalaman.

Menurut Tuckman (1998 Fajhriani, 2020) faktor lain yang memengaruhi perilaku prokrastinasi adalah rasionalisasi. Rasionalisasi adalah pemikiran yang membuat pelaku prokrastinasi berfikir menunda-nunda menjadi logis.

Selain penjelasan diatas ada pendapat lain menurut Ferrari, dkk (1995; Steel, 2011) ada faktor internal dan eksternal yang memengaruhi seseorang untuk melakukan perilaku prokrastinasi, yaitu :

a. Faktor internal

1. Kondisi alam yaitu terdiri dari usia, jenis kelamin dan urutan kelahiran.
2. Kondisi fisik dan kondisi kesehatan. Menurut Ferrari juga kecerdasan tidak memengaruhi perilaku prokrastinasi.
3. Kondisi psikologis, kepribadian individu juga dapat memengaruhi munculnya perilaku prokrastinasi misalnya kemampuan hubungan sosial dan tingkat kecemasan dalam hubungan sosial.

b. Faktor eksternal

Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memicu perilaku prokrastinasi akademik, seperti pola asuh, kondisi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Milgram (Ghufron, 2003; Fajhriani 2020) kondisi lingkungan yang bersifat lene atau lingkungan yang toleran terhadap perilaku menunda-nunda akan memengaruhi tingkat prokrastinasi individu daripada lingkungan yang penuh dengan pengawasan, bisa juga dikatakan pada lingkungan yang lene perilaku prokrastinasi menjadi hal yang biasa/ lumrah dilakukan.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

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

3.2. Metode dan Desain Penelitian

3.2.1. Model Pengembangan

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan mengkonfirmasi suatu produk. Sugiyono (2012) menjelaskan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model layanan informasi dengan tema prokrastinasi yang dikemas dalam bentuk komik.

Peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) karena kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu relatif lama, tahapan relatif tidak terlalu kompleks (Maydiantoro, 2021). Selain itu menurut Arywiantari, dkk (2015) mengemukakan bahwa model 4-D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar individu, dimana kelebihan dari 4-D yaitu tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan perangkat pembelajaran atau dapat dikatakan pengembangan media di dunia pendidikan. Model produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu komik dengan tema prokrastinasi akademik yang akan digunakan sebagai media pelaksanaan kegiatan layanan informasi.

3.2.2. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan model 4-D adalah model penelitian yang digunakan 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*).

Berikut pengembangan model 4-D (Thiagarajan; Handayani 2021) dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

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

2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan atau *develop* terbagi ke dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk (media komik). Kegiatan ini dilakukan oleh Dosen Ahli dalam bidangnya. Saran saran yang diberikan

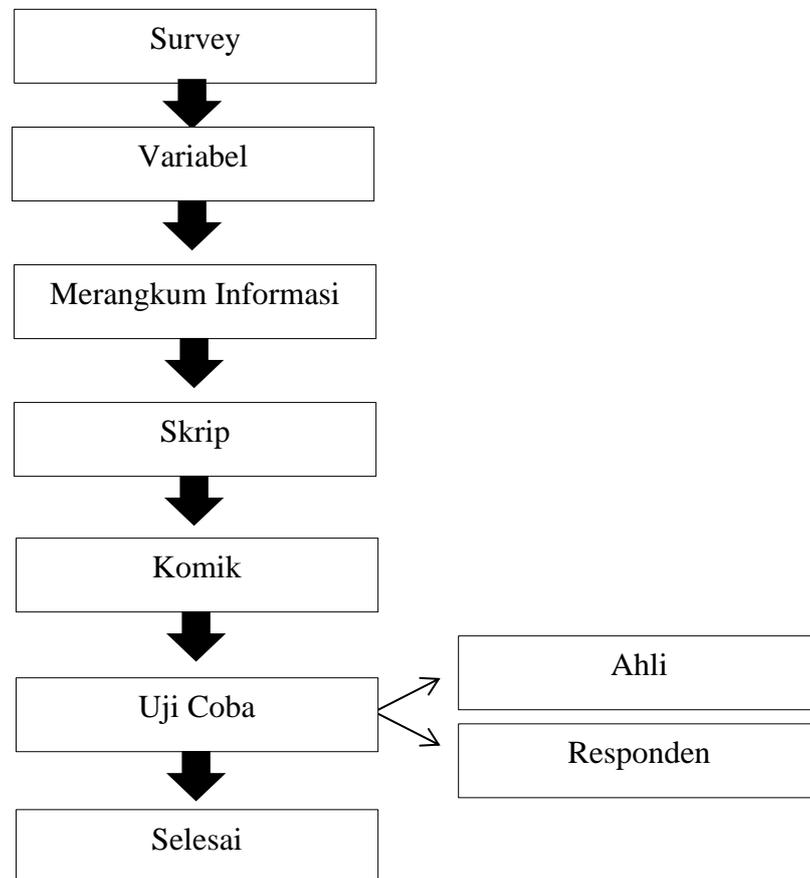
digunakan untuk memperbaiki rancangan komik yang telah disusun oleh peneliti. *Developmental testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk (media komik) pada subjek terbatas. Hasil uji coba ini digunakan untuk memperbaiki komik yang telah dirancang.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

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

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

Berikut alur penelitian penyusunan media komik dengan tema prokrastinasi akademik bagi mahasiswa :



Gambar 2. Alur penelitian

3.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6 mahasiswa FKIP Universitas Lampung sebagai uji keterbacaan visual dan 30 mahasiswa FKIP Universitas Lampung sebagai subjek penelitian, menurut Borg n Gall (Lasmiyati dan Hatta, 2014) batasan subjek uji coba terbatas 6-30 orang dan uji lapangan yang lebih luas sebanyak 30-100 orang. Uji keterbacaan visual berupa pengisian kuisioner keterbacaan visual media komik dengan tema prokrastinasi akademik, selanjutna setelah komik siap disebar baru dilakukan penelitian kepada 30 mahasiswa berupa pengerjaan *pre test* dan

post test untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari mahasiswa sebelum dan sesudah membaca komik yang diberikan. Kriteria subjek dalam penelitian ini menggunakan kriteria inklusi. Nursalam (2013) menjelaskan bahwa kriteria inklusi adalah standar dimana subjek penelitian diwakili oleh sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu :

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

Sasaran utama dalam penelitian ini yaitu mahasiswa. Penelitian ini merupakan hasil produk dari payung penelitian riset komik edukasi pengembangan pemberian layanan informasi menggunakan media komik tentang permasalahan di bidang pribadi, sosial, belajar dan karier dalam hal ini, peneliti mendapat tema prokrastinasi akademik dengan sasaran mahasiswa. Oleh karena itu, komik dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mahasiswa sebagai upaya memahami apa yang dimaksud dengan prokrastinasi akademik dan bagaimana tips untuk mengurangi perilaku prokrastinasi.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2010), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Peneliti menggunakan kuisioner 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. Menurut Sugiyono (2012), kuesioner adalah Teknik

pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk responden jawab. Isi dalam kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup yang diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Instrumen pertama yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media komik yaitu skala yang 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 dengan 6 mahasiswa sebagai subjek uji keterbacaan visual. Tahap ini akan diperoleh pendapat, masukan, dan persetujuan dari validator sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut peneliti gunakan sebagai bahan penyempurnaan pembuatan komik. Kemudian, 30 mahasiswa akan mengisi *pre-test* dan *post-test* sebagai subjek penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman materi dari media komik yang diberikan.

Aspek yang dinilai sesuai dengan teori dalam jurnal Nurlatipah (2015) menurut Danaswari, aspek tersebut meliputi : karakter, ekspresi wajah, balon kata, latar, dan panel. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media komik dan menilai hasil *prest-test* dan *post-test* sesuai dengan komik yang telah dikembangkan.

Berikut kisi-kisi kelayakan dari media komik:

Tabel 1. Kisi Kisi Intrumen Kelayakan Media Komik

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

Tabel 2. Kisi Kisi Instrumen Kelayakan Materi Komik

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

(Ernawati, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa Komik

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

(Ernawati, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Keterbacaan Visual

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

(Mulyani, 2015)

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

Aspek	Indikator
Pengertian Prokrastinasi	Individu memahami definisi dari prokrastinasi
Faktor Penyebab Perilaku Prokrastinasi	Individu memahami faktor faktor yang memengaruhi atau penyebab perilaku prokrastinasi
Dampak dari Perilaku Prokrastinasi	Individu memahami dampak dampak dari perilaku prokrastinasi
Tips Mengurangi Perilaku Prokrastinasi	Individu memahami bagaimana tips / cara untuk mengurangi perilaku prokrastinasi

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media komik setelah diimplementasikan, diuji tingkat validasinya dan kelayakan produknya.

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

Tabel 6. Penskoran Item Kelayakan Media Komik

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

(sumber: Arikunto, 2012)

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

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

Gambar 3. Perhitungan Persentase Kelayakan

Rumus perhitungan untuk presentase kenaikan *pre test* dan *post test* yaitu:

$$\text{Persentase Kenaikan (\%)} = \frac{(\text{mean posttest} - \text{mean pretest})}{\text{mean pretest}} \times 100\%$$

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.

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Media Komik

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

(sumber: Arikunto, Cepi: 2009)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik dalam layanan informasi maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian ini menghasilkan media layanan informasi berupa komik dengan tema prokrastinasi akademik pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam layanan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji kelayakan dari 3 ahli, pertama dari ahli media yaitu guru dari lembaga lukis *Ohayo Drawing School* Lampung dengan presentase kelayakan sebesar 69,4% (layak dengan catatan), kemudian dari ahli bahasa yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Pringsewu dengan presentase kelayakan sebesar 85% (sangat layak dengan catatan) dan dari ahli materi yaitu dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung dengan presentase kelayakan sebesar 90% (sangat layak dengan catatan). Dari hasil uji keterbacaan visual yang dinilai oleh 6 mahasiswa mendapat presentase kelayakan sebesar 89,2% masuk kedalam kategori sangat layak. Hasil dari penelitian kepada 30 subjek yang mengerjakan *pretest* dan *posttest* mendapat peningkatan sebesar 117,5%.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik efektif dalam pemberian layanan informasi bagi mahasiswa.

5.2. Saran

Peneliti menyadari masih ada beberapa keterbatasan pada penelitian ini dan peneliti berharap dari keterbatasan yang ada bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan evaluasi bagi peneliti sendiri dan bagi peneliti lain. Adapun beberapa saran dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu:

1. Bagi praktisi bimbingan dan konseling

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai prokrastinasi akademik bagi mahasiswa dan dapat memanfaatkan produk berupa komik edukasi dengan tema prokrastinasi akademik sebagai media layanan informasi.

2. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa untuk lebih mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi terutama masalah prokrastinasi dan cara mengatasinya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pengembangan media komik ini dapat terus dikembangkan. Produk penelitian ini masih memiliki kelemahan yang bisa dijadikan bahan acuan perbaikan bagi penelitian selanjutnya, yaitu dengan menambahkan uji ahli pada bidang desain, kemudian memberikan jeda antar pengukuran dari pengerjaan *pretest* – media komik – *posetest*, selain itu dapat mengembangkan instrumen untuk mengukur perubahan dalam aspek konasi dan afektif. Selain hal-hal yang harus diperbaiki, menurut peneliti ada beberapa hal yang perlu dipertahankan seperti pemilihan topik yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta ketika membangun cerita dalam skrip menggunakan alur cerita yang relevan.

4. Bagi bidang ilmu bimbingan dan konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan media pada layanan informasi bagi bidang keilmuan bimbingan dan konseling khususnya pengembangan media komik dengan tema prokrastinasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Achmat, Z. 2010. *Theory of Planned Behavior*, Masihkah Relevan?. Diambil dari: <http://zakarija.staff.umm.ac.id/files/20,10,12>.
- Afzal, S., & Jami, H. 2018. Prevalensi Penundaan Akademik dan Alasan Akademik Penundaan pada Mahasiswa Universitas. *Jurnal Ilmu Perilaku*. 28(1). 38
- Angga, dkk. 2020. E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2). 54
- Arikunto, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineke Citra, Jakarta.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. 2015. Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1). 1-12
- Azar, F. S. 2013. Self Efficacy, Achievement Motivation, and Academic Procrastination as Predictors of Academic Performance. *US-China Education Review*, 3(11). 847-857.
- Bud, M. 2014. *Lima fase penundaan*, dalam <https://thetab.com/uk/manchester/2014/03/27/the-5-stages-of-procrastination-4548>, diakses Jumat, 26 Desember 2021.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. 2016. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2). 27
- Cahyaningtyas, A. W. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Depok. (Skripsi). FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi, H. 2014. Pengaruh penggunaan media komik dalam layanan informasi karir untuk meningkatkan kematangan karir: Studi kuasi eksperimen terhadap peserta didik kelas VIII di SMP

- Labschool Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2). 144-145
- Charles Thacker. 2012. *How to Use Comic Life in Classroom*, h. 7, dalam <http://www..mancinstruct.com/node/69>, diakses 22 Desember 2021.
- Dahlan,S. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah;Konsepsi Dasar dan Landasan Pelayanan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Darmadi, I.P.Y. 2020. Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau dari Perbedaan Angkatan. (Skripsi). Psikologi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media, Yogyakarta.
- Deliani, N., dkk. 2019. Development of Guidance and Counseling Services to Improve Student Questioning Skill in Classical Format Learning. *Published by Atlantis Press SARL : Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 464(1). 119-120.
- Devi, RD., PoonamDhull. 2017. Tunda-tunda: Perilaku-Perlu-Perubahan-untuk-Mendapatkan-Sukses. *International Education & Research Journal*, 3(5). 72
- Dewi, N. R., & Akhlis, I. 2016. Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis pendidikan multikultural menggunakan permainan untuk mengembangkan karakter siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1). 18
- Efendi. 2013. Pengembangan Media Blog Dalam Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK UNESA*. 1, (1) 1-20
- Ernawati. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Konsep Segiempat. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Tulungagung.
- Fajhriani, D. 2020. Penundaan Akademik Siswa. *Abjadia: Jurnal Pendidikan Internasional* 5(2). 91-92.
- Farinella, M. 2018. Potensi Komik dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal ilmu komunikasi* 17(1). 15
- Fitri, E., Neviyarni., & Ifdhil. 2016. Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 2(2). 2477-2518
- Gargari, RB, Saburi, H., dan Norzad, F. 2011. Penundaan akademik: Hubungan antara gaya atribusi kausal dan penundaan perilaku. *Jurnal psikiatri dan ilmu perilaku Iran*, 5(2), 76.
- Graham, S. 2011. *Comics in the Classroom: Something to be Taken Seriously*. *Language Education in Asia*, 2(1). 18

- Handayani, Asih. 2021. Pengembangan Modul Peningkatan Kemampuan Environmental Mastery Dengan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Tema Manajemen Waktu Pada Mahasiswa Fkip Unila Tahun Akademik 2019/2020. (Skripsi). FKIP UNILA.
- Hanim, W., & Djunaedi. 2019. Pengembangan Komik Pendidikan Karakter Digital untuk Meningkatkan Empati Kognitif. *Jurnal Internasional Inovasi, Kreativitas dan Perubahan*, 5(6). 12-14
- Hartanto, D. dan Handaka, I.B. 2013. Applying Media Comic in Guidance and Counseling Service in Junior High School. (Prosiding Kongres XI *Konvensi Nasional XVIII ABKIN dan Seminar Internasional Konseling*).
- Hary, S. S., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. 2018. Perancangan komik strip mengenai berbagai macam reaksi yang ditunjukkan penderita terhadap fobianya untuk remaja 15-18 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12). 15
- Ilhan, GO, Kaba, G., & Sin, M. 2021. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran jarak jauh selama COVID-19. *Jurnal Internasional tentang Ilmu Sosial dan Pendidikan (IJonSES)*, 3(1), 161-179.
- Iswari, F., dkk. 2020. Penggunaan *Comic Strip* pada Materi Future Tense: Tindakan Kelas pada Mahasiswa DKV Universitas Indraprasta PGRI. *El-Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 3(1). 72-73
- Khoirot, Tafakur. 2015. Pengembangan dan Uji Kelayakan Modul Pembelajaran Microsoft Access 2010 sebagai Bagan Ajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kelas XI SMK Negeri Bansari. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kiamarsi, A., & Abolghasemi, A. 2014. The relationship of procrastination and self-efficacy with psychological vulnerability in students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 114, 858-862.
- Knaus, W. 2010. *Akhiri penundaan sekarang! Selesaikan dengan pendekatan psikologis yang terbukti*. Perusahaan McGraw, Hill.
- Kristanti, D., & Julia, S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1). 11-13
- Lasmiyati., & Hatta,I. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *PHYTAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2). 32
- Lindasari, V,P., dkk. 2021. Pengembangan Materi Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media Sosial Instagram untuk Perencanaan Karier Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(5), 394–400.

- Luawo, M. I. R., & Nugroho, I. T. 2018. Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 121-132.
- Lukitasari, E. 2017. Pengembangan media komik bimbingan dan konseling tentang prokrastinasi akademik bagi siswa di SMK Negeri 2 Sewon. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(8). 7-9
- Makmun, M. 2021. Komik: Media Komunikasi Pembelajaran. *BALOLIPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 18-23.
- Matitaputty, J. K., Pessy, N., & Hetharion, B. D. S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah Pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah. *Bastori: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 1(1), 152-162.
- Maydiantoro, A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).
- McGrail, E., Rieger, A., Doepker, G. M., & McGeorge, S. 2018. Perspektif Guru Prajabatan tentang Bagaimana Penggunaan Buku Komik TOON selama Membaca Terbimbing Mempengaruhi Pembelajaran oleh Pembaca yang Berjuang. *Jurnal SANE: Narasi Seni Berurutan dalam Pendidikan*: 2(3). 27
- Mulyani S. Puji. 2015. Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Yogyakarta.
- Mutmainnah, A.N., Yulidah, R., & Yuniarti, S. 2017. Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Penerapan Panduan Operasional Penyelenggaraan (POP) Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dalam Menyikapi Tantangan Profesi BK di Abad 21*. Jurusan BK FIP-UPGRIS, Semarang, November 2017.
- Muyana, S. 2018. Prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa program studi bimbingan dan konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 45-52
- Noran, TA 2000. *Penundaan di kalangan siswa di institute pendidikan tinggi: Tantangan untuk K-Economy*. Diakses, Jumat 26 Desember 2021. Diperoleh dari <https://mahdzan.com/papers/procrastinate/>
- Novitasari, Y. 2015. *Bimbingan dan Konseling Belajar (Akademik)*. Alfabeta, Bandung.
- Nurlatipah, Nunik, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, (*Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia* 5(2). 5.

- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika, Jakarta.
- Prakoso, D., & Nugraha, A. 2021. Pengembangan Media Komik Dalam Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut Pada Siswa Smp Muhammadiyah Sewon. *Jurnal ABKIN Jawa Tengah*, 2(2). 42-43
- Prayitno, Amti. 2015. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta, Jakarta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Padang. Padang.
- Pritandhari, Meyta. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2). 12-15
- Purwoko Budi. 2008. *Organisasi dan Manajemen Bimbingan Konseling*. Unesa Unevirsity Press, Surabaya.
- Rahmanto, P., dkk. 2019. Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Siswa Kelas VII. *Genta Mulia*, 10(1), 11-26.
- Ristiyani. 2016. Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Komik Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Muawanah Kendaldoyong Tahun Ajaran 2016/2017. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta.
- Sari, E. K. W., & Permatasari, D. 2022. Bibliokonseling Melalui Komik untuk Pengenalan Karier Siswa. JKI. *Jurnal Konseling Indonesia*, 7(2). 32-35
- Schraw, G., Watkins, T., & Olafson, L. 2007. Doing the Things We Do: A Grounded Theory of Academic Procrastination. *Journal of Educational Psychology*, 99(1), 12–25.
- Solomon, LJ, & Rothblum, E.D. 2005. Akademik penundaan: Frekuensi dan perilaku kognitif berkorelasi. *Jurnal Psikologi Konseling*, 31, 503– 509.
- Steel, P. 2011. *The Procrastination Equation: How to Stop Putting Things Off and Start Getting Stuff Done*. HarperCollins e-books
- Sudjana, dkk. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi. 2008. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Usaha Nasional,. Bandung
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah*. Raja Grafindo Persada, Pekanbaru

- Ulfa, M., & Awalya, A. 2016. Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Informasi dengan Media Komik. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 5(1). 32-38
- 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*, 5(3). 19
- Widyawati, A., & Wijayanti, A. 2019. Pengaruh media komik sains berbasis karakter terhadap minat baca dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan IPA. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(1). 20-22
- Wolters, C. 2003. Memahami penundaan dari perspektif belajar mandiri. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 3(1), 179-187.
- Yang Gane. 2011 *Strengths of Comics in Education*. H, 1-4 dalam <http://www.humblecomics.com/comicsedu/about.html>, diakses 23 Desember 2021.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R,R. 2020. Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. (Prosiding Seminar Nasional) Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.
- Zulkifli. 2008. *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks*. FITK UIN, Jakarta.