

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN TEMA STRES AKADEMIK DALAM LAYANAN INFORMASI PADA MAHASISWA

Oleh

Elyana Irawati

Perlunya pengembangan media untuk pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling khususnya di perguruan tinggi. Program layanan yang dikembangkan berupa layanan informasi yang berfungsi untuk memberikan pemahaman, pencegahan, pengentasan serta pemeliharaan dan pengembangan. Sebelum mengembangkan media layanan dilakukan survei permasalahan untuk menentukan kebutuhan layanan BK dan ditarik kesimpulan salah satu masalah yang banyak dialami mahasiswa adalah stres akademik. Terdapat tuntutan dan tugas yang tidak dapat diselesaikan sehingga memberi tekanan pada mahasiswa. Pemilihan komik sebagai media layanan informasi didasarkan pada peran media yaitu dapat menyampaikan pesan secara jelas, runtut dan menyenangkan. Sehingga komik diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan minat baca kepada mahasiswa dengan minat baca rendah.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan model pengembangan 4D(*define, design, develop* dan *disseminate*). Produk komik yang telah dikembangkan dilakukan uji kepada 3 ahli yang terdiri dari ahli media, materi dan Bahasa dengan hasil uji media 66,67% (layak), uji materi 100% (sangat layak) dan uji Bahasa 85% (sangat layak). Kemudian dilakukan uji kelas kecil kepada mahasiswa dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 85% (sangat layak). Serta uji kelas besar menggunakan *pre test* dan *post test* dengan persentase peningkatan sebesar 45,8%.

Kata kunci: 4D, Komik, Layanan Informasi, Pengembangan Media, Stres Akademik

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA WITH THE THEME OF ACADEMIC STRESS IN INFORMATION SERVICES TO STUDENTS

By

Elyana Irawati

In this research, a problem survey was conducted to determine the needs of counseling services for students and it was found that one of the problems that many students experience is academic stress. The selection comics as a media of information service is based on the role of the media itself, namely being able to convey messages clearly, coherently and funny. So that comics are expected to be source of learning and increase the interest in reading for students who have low reading interest.

The research method was used an 4D development model (define, design, develop, and disseminate). The comic product developed was tested on 3 experts consisting of media, material and language experts with the results of media test were 66,67% (adequate), the material test was 100% (very feasible) and the language test was 85% (very feasible). Then a small class test was conducted on students with an average eligibility percentage of 85% (very feasible). As well as the class test using pre-test and post-test with a percentage increase of 45,8%.

Keywords: *Media Development, Comics, Information Services, Academic Stress, 4D*