

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MOTIVASI BERPRESTASI SEBAGAI LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI BAGI SISWA SMP MUHAMMADIAH 1 GODEAN

THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT MOTIVATION COMIC MEDIA AS PERSONAL GUIDANCE SERVICE TO THE STUDENT OF MUHAMMADIYAH 1 JUNIOR HIGH SCHOOL GODEAN

Oleh: Arief Nugraha, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta
arief.plusplus@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik motivasi berprestasi sebagai layanan bimbingan pribadi bagi siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang meliputi penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi hasil validasi ahli, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba produk awal, uji coba lapangan utama, revisi hasil uji coba lapangan utama, uji lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Berdasarkan langkah langkah penelitian yang sudah dilakukan, diketahui hasil dari uji validasi ahli media mendapatkan nilai 72,37% yang dikategorikan baik. Uji validasi ahli media dengan nilai 68,27% yang dikategorikan baik. Uji coba produk awal mendapatkan nilai 86,52% yang dikategorikan sangat. Uji coba lapangan utama mendapatkan nilai 83,12% yang dikategorikan sangat baik. Uji coba lapangan operasional mendapatkan nilai 84,6% dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: *motivasi berprestasi, pengembangan komik, layanan bimbingan pribadi*

Abstrack

This research is aimed to produce motivation of achievement comic media as a personal guidance for junior high school students of Muhammadiyah 1 Godean This reasearch is a developmental research using Borg and Gall development procedure that includes preliminary research and information gathering, planning, initial product development, validation, revision of expert validation results, initial field trials, initial product trial revisions, and final revisions. Based on the steps of research that had been done, the validation results of media experts that well categorized are 72.37%. The test of media expert validation with 68.27% score is well categorized. The tested field obtained product is 86.52% which is highly categorized. Trial main field obtained 83.12% is categorized very well. Experimental operational test obtained 84.6% is categorized very well.

Keywords: motivation of achievement, comic development, personal guidance service

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, sosial-emosional, dan kognitif. Masa remaja ini sendiri berlangsung dari umur 12 sampai 22 tahun. Pada masa remaja ini individu memiliki tugas-tugas tertentu, salah satu tugas tersebut menurut Hurlock (dalam Muhammad Ali, 2004:10) ialah mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat, dengan kata lain salah satu tugas perkembangan remaja ialah belajar. Usia remaja digunakan untuk mengasah konsep dan keterampilan intelektual dengan belajar di sekolah. Tugas ini adalah tugas yang sangat penting bagi individu karena setelah melewati masa remaja individu akan memasuki masa dewasa dimana individu dituntut untuk melaksanakan perannya sebagai anggota masyarakat.

Sekolah adalah tempat dimana remaja banyak meluangkan sebagian besar waktunya. Dan sekolah juga merupakan tempat yang tepat bagi remaja untuk mengasah keterampilan intelektualnya. Namun sekarang banyak ditemui siswa yang semangatnya untuk belajar kurang. Banyak siswa yang kesekolah hanya sekedar untuk bertemu dan bermain dengan teman temannya. Banyak siswa yang tidak berjuang mendapatkan nilai yang baik, kebanyakan hanya berusaha nilai yang cukup untuk lulus. Padahal sekolah merupakan sarana terbaik untuk meningkatkan keterampilan akademik. Sekolah merupakan sarana terbaik untuk melaksanakan pendidikan. Mc.Clelland dan Atkinson (Lili Garliah & Fatma Kartika Sary Nasution, 2003: 31) berpendapat bahwa motivasi yang paling penting untuk pendidikan adalah motivasi berprestasi, seseorang cenderung berjuang untuk mencapai sukses atau bahkan memilih kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menganggap bahwa sangatlah penting untuk menumbuhkan motivasi berprestasi pada siswa-siswa agar mereka bisa mencapai hasil yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas

perkembangannya sebagai remaja, terutama dalam bidang pendidikan.

Dengan adanya motivasi berprestasi yang besar dalam diri setiap siswa maka siswa akan lebih giat belajar untuk mencapai hasil yang mereka inginkan. Kegiatan belajar yang mereka jalani bukan hanya bertujuan untuk lulus saja, tapi juga untuk lulus dengan nilai yang memuaskan. Dengan adanya motivasi berprestasi yang besar dalam diri setiap siswa suasana kegiatan belajar mengajar di sekolah juga pasti akan lebih kondusif. Siswa bisa menerima ilmu dengan lebih mudah dan suasana yang kondusif ini juga akan memicu para siswa untuk menjadi individu yang mencintai kegiatan belajar mengajar dan akhirnya menjadi individu yang haus akan ilmu.

Bagaimana cara menumbuhkan motivasi berprestasi dalam diri siswa merupakan pertanyaan yang harus dijawab pada penelitian kali ini. Pemberian layanan mengenai motivasi belajar tentu saja menjadi jawaban dari pertanyaan tersebut, namun bagaimana penyampaian layanan tersebut yang masih belum bisa terjawab dengan pasti. Selama ini guru, terutama Guru Bimbingan Konseling di sekolah sangat sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan layanan.

Metode ceramah merupakan metode yang sudah terlalu sering digunakan. Menggunakan metode yang sama akan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dewasa ini sudah banyak ragam metode pemberian layanan yang digunakan oleh guru, bukan hanya Guru BK saja, Guru Mata Pelajaran pun sudah menggunakan beragam metode untuk melaksanakan tugas mereka sebagai guru. Untuk Guru BK sendiri salah satu dari ragam metode itu adalah dengan menggunakan media. Media ini mulai dari poster, video animasi, film, dan banyak lagi.

Penggunaan media sangat disukai siswa karena jika ada media tertentu yang terlibat maka pemberian layanan yang dilakukan terasa lebih menarik daripada metode ceramah. Dalam penelitian kali ini peneliti ingin menggunakan media untuk menyampaikan layanan yang berisi

motivasi berprestasi untuk menumbuhkan motivasi berprestasi dalam diri siswa. Media yang dipilih adalah media komik. Media komik sendiri dipilih karena komik bisa menyampaikan informasi yang lebih banyak daripada poster namun pembuatan media komik tidak serumit membuat video animasi.

Siswa sekarang sangat senang membaca komik. Bahkan tidak sedikit siswa yang membawa membawa komik ke sekolah dan membacanya pada saat istirahat. Ada pula yang membaca komik saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung di kelas. Peneliti beranggapan bahwa ketertarikan siswa terhadap komik ini bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah terutama Guru BK untuk memberikan layanan. Siswa akan diberikan akses untuk membaca komik dan sekolah juga bisa memberikan layanan bahkan diluar jam kegiatan belajar mengajar. Selain itu sekolah juga bisa memberikan bahan bacaan yang berkualitas kepada siswa mengingat kebanyakan komik yang dibaca siswa sekarang banyak yang mengandung kekerasan dan memuat gambar gambar yang tidak pantas dilihat oleh remaja. Selain itu siswa juga akan lebih mudah menyerap materi layanan yang diberikan melalui media komik ini dan juga siswa mampu merekam materi yang diberikan itu dalam ingatannya.

Komik sebagai media bimbingan dapat dikembangkan dalam pelaksanaan bimbingan pribadi. Komik dijadikan media bimbingan yang efektif sehingga siswa akan tertarik membacanya tanpa harus dibujuk dan merasa bosan mendengarkan uraian bimbingan yang disampaikan guru. Penyampaian pesan-pesan bimbingan pribadi melalui media komik dapat menarik minat siswa. Hal ini mengingat kelebihan komik sebagai media grafis yang memiliki karakteristik sebagai berikut: sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal (Rohani,1997: 77).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan materi bimbingan pribadi tentang motivasi berprestasi dalam bentuk komik dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik “Motivasi

Berprestasi” Sebagai Media Layanan Bimbingan Pribadi Bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean.”

Secara garis besar menurut Trimo Sudjono (Nur Marriyah, 2005: 25) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip dan buku komik. Komik yang akan peneliti coba kembangkan ialah buku komik. Buku komik adalah suatu komik yang berbentuk buku. Menurut Boneff (2008: 9) comic book adalah jenis komik berkemasan komik berbentuk buku, yang berisi suatu cerita dan biasanya memiliki informasi komersial (seperti agen penjualan komik, kuis tentang komik, dan juga informasi komik edisi lain) dan ada juga pengenalan komikus.

Pemilihan SMP Muhammadiyah 1 Godean sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian ini. Setelah berdiskusi dengan salah satu guru BK di sekolah ini, terungkap bahwa motivasi yang dimiliki para siswa untuk berprestasi masih kurang. Siswa siswa yang mendapatkan nilai yang rendah tidak menunjukkan penyesalan sama sekali. Mereka seolah tidak peduli dengan nilai yang mereka dapatkan. Nilai adalah salah satu parameter penting untuk mengukur prestasi siswa, khususnya di bidang akademik. Hampir semua sekolah dan lembaga pendidikan lainnya menggunakan nilai raport sebagai pertimbangan utama dalam menentukan siswa yang bisa dan tidak bisa masuk dalam setiap tahun ajarannya. Tanda lainnya ialah kurangnya minat siswa dalam berpartisipasi dalam kompetisi dan lomba yang ada, baik itu disekolah maupun di luar sekolah. Murid-murid cenderung pasif jika akan dilibatkan dengan acara yang berbau kompetisi seperti lomba pidato antar sekolah, atau lomba mengaji dan adzan.

Peneliti juga mengamati kegiatan yang dilakukan siswa pada jam istirahat, ada yang belanja di kantin, bermain di depan kelas, namun tidak sedikit juga yang terlihat sedang membaca. Diantara murid-murid yang membaca ini terdapat beberapa murid yang membaca komik yang ia bawa dari rumah. Peneliti mencoba bertanya kepada beberapa siswa yang sedang membaca

komik mengenai komik. Menurut mereka komik adalah bacaan yang sangat menarik, terdapat gambar-gambar yang membuat mereka lebih mudah memahami isi cerita komik, gambar-gambar tersebut juga membuat komik menjadi lebih nyata. Para murid juga mengaku mereka sering mencontoh tingkah laku dan perbuatan tokoh-tokoh yang ada dalam komik kesukaan mereka, banyak juga pelajaran yang mereka dapatkan dari komik tersebut. Namun komik yang dibawa murid-murid ini kebanyakan adalah komik yang mengandung banyak adegan kekerasan, seperti berkelahi bahkan sampai pembunuhan. Akan lebih baik jika ada komik yang benar-benar ditujukan sebagai media layanan bimbingan agar murid terhindar dari pengaruh kekerasan yang ada dalam komik yang mereka baca.

Hasil wawancara peneliti dengan siswa membuat peneliti menyadari bahwa minat siswa pada media komik cukup tinggi. Tingginya minat siswa ini tidak diimbangi dengan tersedianya media komik pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media komik di sekolah siswa dapat mendapatkan sarana yang baik untuk minat mereka dalam membaca komik. Media ini juga bisa menjadi alat untuk menumbuhkan minat baca siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti memilih SMP Muhammadiyah 1 Godean sebagai tempat penelitian, walaupun peneliti tetap berharap komik yang dihasilkan nanti bisa digunakan di sekolah lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengembangan media komik dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural. Karena bersifat deskriptif, yaitu mengikuti langkah-langkah yang harus diikuti supaya menghasilkan suatu produk. Produk yang dimaksud ialah media komik dengan tema motivasi berprestasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan komik ini dilaksanakan pada bulan September 2016 sampai

dengan Januari 2017. Sedangkan tempat penelitian pengembangan komik ini berlokasi di SMP Muhammadiyah 1 Godean

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian pengembangan komik ini, peneliti melibatkan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Godean sebagai subjek penelitian. Dalam teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 134), dalam teknik *random sampling* setiap subjek dianggap sama. Dengan demikian peneliti memilih subjek untuk menjadi sampel secara *random*.

Prosedur

Prosedur pengembangan komik bimbingan pribadi bagi siswa SMP menggunakan prosedural karena bersifat deskriptif, yaitu mengikuti langkah-langkah yang harus diikuti supaya menghasilkan suatu produk. Produk yang akan dihasilkan berupa komik yang berisi tentang bimbingan pribadi motivasi berprestasi bagi siswa SMP.

Borg and Gall (Nana Syaodih. Sukmadinata, 2009: 169) mengemukakan beberapa model penelitian diantaranya model penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang merupakan tahap-tahap pengembangan yang terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu : (1) Penelitian awal dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal (5) revisi hasil pengembangan produk awal, (6) Uji coba Lapangan Utama, (7) revisi hasil uji coba lapangan utama, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk akhir, (10) diseminasi implementasi.

Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti hanya mengikuti sampai langkah kesembilan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan peneliti dalam kemampuan, biaya dan waktu. Diseminasi dan implementasi adalah mensosialisasikan tentang produknya ke masyarakat, dengan cara bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan dan memonitoring dalam penyebaran ke masyarakat. Hal tersebut

memerlukan proses dan waktu yang sangat lama dan membutuhkan dana yang sangat besar..

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari uji coba berupa penilaian terhadap produk yang diujicobakan mengenai motivasi berprestasi. Ada dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik yang membangun, dan masukan dari para ahli, subjek pada uji coba lapangan utama, dan subjek uji lapangan operasional terhadap media komik bimbingan pribadi tentang motivasi berprestasi bagi siswa SMP kelas VII. Tanggapan, kritik yang membangun, dan masukan tersebut akan tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama dan uji lapangan operasional yang berupa penilaian secara umum mengenai komik motivasi berprestasi bagi siswa kelas VII SMP. Keseluruhan data kemudian dijadikan sebagai bahan untuk merevisi komik motivasi berprestasi sebagai media bimbingan pribadi agar dapat menghasilkan suatu produk yang layak dan berkualitas. Instrumen angket penilaian diberikan kepada para ahli dan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Godean yang bertindak sebagai subjek penelitian. Instrumen angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media yang dikembangkan yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media komik layanan bimbingan pribadi adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis diskriptif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan analisis isi yaitu dengan menggabungkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa tanggapan, masukan, serta saran dari para ahli dan saran atau komentar dari para siswa. Selanjutnya hasil analisis data

kualitatif dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sehingga menjadikan produk akhir yang baik.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan analisis diskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket pada uji lapangan awal, uji lapangan utama, uji lapangan operasional. Angket yang digunakan penelitian ini menggunakan angket terbuka dan tertutup dengan pilihan jawaban bergradasi atau menggunakan skor 1 sampai 4. Suharsimi Arikunto (2006: 241) mengatakan, dalam menganalisis data yang berasal dari angket bergradasi atau berperingkat 1 sampai 4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi

Peneliti memulai dengan melakukan wawancara dengan guru BK SMP Muhammadiyah 1 Godean untuk mengalisis kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa masih terdapat banyak siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Hal ini dapat dilihat dari reaksi para siswa ketika mendapatkan hasil ujian atau tugas, siswa-siswa yang tidak mendapatkan nilai memuaskan tidak menunjukkan penyesalan ataupun kesedihan. Para sepertinya tidak peduli dengan hasil yang mereka raih. Selain itu peneliti juga menanyakan kepada guru BK mengenai media apa saja yang digunakan dalam menyampaikan layanan, menurut guru BK media yang sering digunakan dalam penyampaian layanan seperti leaflet, poster, serta papan bimbingan. Setelah itu peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa mengenai motivasi berprestasi. Para siswa yang terlibat wawancara mengaku asing dengan konsep motivasi berprestasi ini, yang mereka pahami adalah motivasi belajar. Peneliti juga bertanya mengenai bagaimana penyampaian layanan yang diberikan oleh guru BK, para siswa mengatakan bahwa guru BK biasanya menggunakan metode ceramah atau terkadang membawa leaflet. Para siswa mengaku jika guru BK membawa media seperti leaflet membuat mereka lebih tertarik.

Peneliti juga melakukan observasi ketika siswa menjalani proses belajar mengajar di kelas. Terlihat bahwa siswa tidak memiliki kesulitan dalam proses belajar mengajar, tidak terlihat pula siswa yang kehilangan minatnya belajar. Saat istirahat pertama para siswa ada yang berbelanja di kantin, ada yang di dalam kelas, ada pula yang hanya duduk duduk mengobrol di depan kelas mereka masing masing. Terdapat juga siswa yang membaca komik di dalam kelas. Saat istirahat kedua para siswa bergantian untuk sholat dzuhur di musholah yang ada dalam lingkungan sekolah.

Peneliti sadar bahwa siswa perlu memahami konsep dari motivasi berprestasi sedini mungkin. Diperlukan juga penggunaan media yang bisa menarik minat siswa dan mudah dipahami. Peneliti menganggap media komik adalah media yang cocok digunakan untuk memperkenalkan konsep motivasi berprestasi pada siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean, selain karena mudah dipahami, komik juga menarik minat siswa sehingga bisa menumbuhkan minat baca pada siswa dan juga bisa menambah variasi media yang bisa digunakan guru BK dalam menyampaikan layanan, khususnya layanan pribadi.

B. Perencanaan

Perencanaan pengembangan media komik ini dilaksanakan dalam tiga kegiatan utama. Pertama ialah menentukan materi apa saja yang akan dimuat dalam komik sebagai layanan pengenalan konsep motivasi berprestasi kepada siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean. Materi yang dimuat dalam komik ini antara lain ; a) pengertian motivasi berprestasi, b) ciri-ciri individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, c) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi. Kedua ialah menentukan tokoh atau karakter yang akan digunakan dalam komik. Tokoh atau karakter yang digunakan disesuaikan dengan kehidupan anak smp pada umumnya, tokoh utama yang merupakan anak smp serta orang tua anak dan gurunya. Ketiga ialah membuat alur cerita ayang akan digunakan pada komik layanan.

C. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilaksanakan dalam 2 tahap. Yaitu pra penulisan lalu pembuatan komik.

1. Pra Penulisan

Pra penulisan dilaksanakan pada awal bulan Oktober 2016. Tahap ini meliputi pengumpulan materi mengenai motivasi berprestasi dan pembuatan naskah komik.

2. Pembuatan Komik

Pembuatan komik dilakukan oleh mahasiswa dari Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah mendapatkan ilmu dan keterampilan membuat media komik. Seluruh proses pembuatan komik ini dilaksanakan mulai pertengahan bulan Oktober 2016 sampai awal Desember 2016. Media komik yang telah dibuat belum melalui uji validasi ahli materi dan ahli media.

D. Uji Validasi Ahli

Dalam tahap uji validasi ahli ini, ahli yang menguji validitas dari media komik yang telah dibuat sebelumnya merupakan dosen dari Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.

Data yang diperoleh dari hasil uji validasi ahli merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari konsultasi yang dijalani peneliti bersama ahli materi maupun ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi maupun ahli media. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk memperbaiki kelayakan media komik layanan yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi oleh dosen Prodi Bimbingan Konseling melalui proses konsultasi dan pengisian angket, media komik motivasi berprestasi sebagai media layanan bimbingan pribadi untuk siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean dinyatakan sudah layak untuk di uji coba di lapangan setelah memperbaiki beberapa aspek. Aspek yang perlu diperbaiki adalah :

- a. Gambar pada cover diperbaiki
- b. Materi layanan dicantumkan dalam komik
- c. Bentuk cetakan komik diubah

Dari hasil uji validasi oleh ahli materi juga didapatkan data kuantitatif dari hasil angket yang telah diisi oleh ahli materi. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari ahli materi rata-rata presentase kelayakan untuk konsep media komik motivasi berprestasi sebagai layanan bimbingan pribadi menunjukkan hasil 65,79%. Prosentase tersebut menyatakan bahwa media komik dikategorikan baik.

2. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media oleh dosen Prodi Bimbingan Konseling melalui proses konsultasi dan pengisian angket, media komik motivasi berprestasi sebagai media layanan bimbingan pribadi untuk siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean dinyatakan sudah layak untuk di uji coba di lapangan setelah memperbaiki beberapa aspek. Aspek yang perlu diperbaiki adalah :

- a. Perubahan pada layout komik
- b. Memperbaiki cover pada komik
- c. Mencantumkan materi bimbingan di dalam komik
- d. Memperbaiki ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam komik

Dari hasil uji validasi oleh ahli media juga didapatkan data kuantitatif dari hasil angket yang telah diisi oleh ahli media. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari ahli media rata-rata presentase kelayakan untuk konsep media komik motivasi berprestasi sebagai layanan bimbingan pribadi menunjukkan hasil 54.81%. Prosentase tersebut menyatakan bahwa media komik dikategorikan kurang baik.

E. Revisi Uji Validasi Ahli

Setelah mendapatkan hasil uji validasi dari kedua ahli, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu revisi uji validasi ahli. Peneliti segera memperbaiki aspek aspek yang perlu diperbaiki menurut ahli. Dari hasil konsultasi dengan kedua ahli didapatkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, aspek tersebut antara lain :

- a. Memperbaiki cover komik yang meliputi perubahan pada warna background, gambar pada cover, menambahkan nama pengarang serta instansi.

- b. Mencantumkan materi layanan bimbingan pribadi mengenai motivasi berprestasi di dalam komik
- c. Mengubah layout pada komik agar lebih mudah dibaca.
- d. Memperbaiki ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam komik.

Setelah melakukan perbaikan peneliti kembali berkonsultasi kepada para ahli untuk menentukan apakah komik sudah bisa diuji ke lapangan atau belum. Setelah menyerahkan komik yang sudah di perbaiki kedua ahli menyatakan komik bertemakan motivasi berprestasi sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan. Peneliti juga menyertakan angket yang diisi oleh kedua ahli. Berikut adalah hasil dari angket tersebut :

a. Ahli Materi

Hasil angket yang diisi oleh ahli materi menunjukkan hasil 72.37%. Prosentase tersebut menyatakan bahwa media komik dikategorikan baik.

b. Ahli Media

Hasil angket yang diisi oleh ahli media menunjukkan hasil 68.27%. Prosentase tersebut menyatakan bahwa media komik dikategorikan baik.

F. Uji Coba Produk Awal

Peneliti melaksanakan uji coba produk awal kepada 5 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Godean. Kelima siswa diminta memberikan penilaian dan komentar sarannya terhadap media komik pada angket yang telah diberikan. Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil uji coba produk awal yang telah dilaksanakan mendapat penilaian 86.52% dan dapat dikategorikan sangat baik. Adapun aspek yang perlu diperbaiki adalah pemilihan kertas sampul yang kurang tebal.

G. Revisi Uji Coba Produk Awal

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba produk awal, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para siswa pada angket. Perbaikan atau revisi yang dilakukan adalah mengganti jenis kertas cover komik menjadi lebih tebal.

H. Uji Coba Lapangan Utama

Peneliti melaksanakan uji coba lapangan utama kepada 15 siswa kelas VII SMP

Muhammadiyah 1 Godean. 15 siswa diminta memberikan penilaian dan komentar sarannya terhadap media komik pada angket yang telah diberikan. Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil uji coba lapangan utama yang telah dilaksanakan mendapat penilaian 83,12% dan dapat dikategorikan sangat baik. Adapun aspek yang perlu diperbaiki adalah memperbaiki beberapa kata-kata yang salah pengejaannya.

I. Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba lapangan utama, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para siswa pada angket. Perbaikan atau revisi yang dilakukan antara lain memperbaiki beberapa kata-kata dalam komik yang salah pengejaannya.

J. Uji Coba Lapangan Operasional

Peneliti melaksanakan uji coba lapangan operasional kepada 30 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Godean. 30 siswa diminta memberikan penilaian dan komentar sarannya terhadap media komik pada angket yang telah diberikan. Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil uji coba lapangan utama yang telah dilaksanakan mendapat penilaian 84,60% dan dapat dikategorikan sangat baik. Adapun aspek yang perlu diperbaiki adalah background cover pada komik kurang cerah.

K. Revisi Uji Coba Lapangan Operasional

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba lapangan operasional, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para siswa pada angket. Perbaikan atau revisi yang dilakukan antara lain mengganti background cover pada komik menjadi background yang lebih cerah.

L. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini merupakan media komik yang telah melalui 4 tahap uji coba yaitu : uji coba ahli, uji coba produk awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Adapun hasil dari dari tiap uji coba adalah sebagai berikut :

1. Uji coba ahli yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan nilai 72,37% dengan kategori baik (skala 1-4) dan uji coba yang dilakukan oleh ahli

media mendapatkan 68,27% dengan kategori baik (skala 1-4).

2. Uji coba produk awal yang dilakukan oleh 5 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean mendapatkan hasil 86,52% dan termasuk dalam kategori sangat baik (skala 1-4).

3. Uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh 15 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean mendapatkan hasil 83,12% dan termasuk dalam kategori sangat baik (skala 1-4).

4. Uji coba lapangan operasional yang dilakukan oleh 30 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean mendapatkan hasil 84,60% dan termasuk dalam kategori sangat baik (skala 1-4).

Berdasarkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa media komik motivasi berprestasi sebagai layanan bimbingan pribadi bagi siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean ini layak dibaca oleh siswa SMP dan juga digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sekolah sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan pribadi pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media komik “Motivasi Berprestasi” sebagai layanan bimbingan pribadi bagi siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean yang dilaksanakan dengan menggunakan langkah dari Borg dan Gall. Media komik yang dikembangkan peneliti dapat dinyatakan layak digunakan.. Dari 4 tahap uji coba yang telah dilalui media komik “motivasi berprestasi” dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan. Uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi menyatakan media komik termasuk dalam kategori baik dengan mendapatkan nilai 72,37% dan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media menyatakan media komik termasuk dalam kategori baik dengan mendapatkan 68,27%. Uji coba produk awal yang dilakukan oleh 5 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean menyatakan media komik termasuk dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan hasil 86,52%. Uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh 15 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean menyatakan media komik termasuk dalam kategori sangat

baik dengan mendapatkan hasil 83,12%. Uji coba lapangan operasional yang dilakukan oleh 30 siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean menyatakan media komik termasuk dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan hasil 84,60%. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam penyampaian layanan oleh guru BK.

Saran

1. Bagi Siswa
Menegal dan menumbuhkan motivasi berprestasi serta menumbuhkan minat baca.
2. Bagi Guru Bimbingan Konseling
Menggunakan media pelayanan berupa komik “motivasi berprestasi” pada saat memberikan layanan bimbingan pribadi pada siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, terutama penelitian mengenai media komik ataupun motivasi berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Insruksional Edukatif*. Jakarta: Rinaka Cipta.
- Bonnet, Marcel. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Lili Garliah & Fatma Kartika Sary Nasution (2005). *Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Motivasi Berprestasi*. Jurnal Psikologi. Vol.1 No.1
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur Mariyanah. (2005). “Efektifitas media komik dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal)”. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta