

## Mengembangkan Komik Digital sebagai Media Bimbingan: Sebuah Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa MTsN

Agus Qomaruzzaman<sup>a</sup>, Abdullah Sinring<sup>b</sup>, Farida Aryani<sup>c</sup>  
<sup>a b c</sup> Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

**ABSTRACT.** *This research develops digital comic media as a medium for guidance and counseling services to overcome student self-efficacy. The aim of this research is to find out: 1) An overview of the need for developing digital comic media to increase student self-efficacy in the learning process at MTsN 4 Bone. 2) Prototype of digital comic media in increasing student self-efficacy at MTsN 4 Bone. 3) The level of validity of digital comic media in increasing student self-efficacy at MTsN 4 Bone. 4) The level of practicality of digital comic media in increasing student self-efficacy at MTsN 4 Bone. This research uses a research and development model developed by Borg and Gall which was modified by the researcher. The instruments used in this research were interviews and questionnaires. The data analysis techniques used are quantitative data analysis and qualitative data analysis. The research results show that: 1) MTsN 4 Bone students have low self-efficacy so they need media that supports the guidance and counseling service process. 2) Prototype of digital comic media in increasing student self-efficacy at MTsN 4 Bone. 3) The level of validity of digital comic media in increasing students' self-efficacy shows very valid results. 4) The level of practicality of digital comic media in increasing students' self-efficacy shows very practical results.*

**ABSTRAK.** Penelitian ini mengembangkan media komik digital sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi efikasi diri siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Gambaran kebutuhan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa dalam proses pembelajaran di MTsN 4 Bone. 2) Prototipe media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone. 3) Tingkat validitas media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone. 4) Tingkat kepraktisan media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa MTsN 4 Bone memiliki efikasi diri rendah sehingga membutuhkan media yang mendukung proses layanan bimbingan dan konseling. 2) Prototipe media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone. 3) Tingkat validitas media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat valid. 4) Tingkat kepraktisan media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat praktis.

### ARTICLE HISTORY

Received 17 June 2024  
Accepted 28 August 2024

### KEYWORDS:

Guidance media, Digital Comics, Self-Efficacy.

### KATA KUNCI:

Media bimbingan, Komik Digital, Efikasi Diri.

**CONTACT** Corresponding author, E-mail: [akhmad.harum@unm.ac.id](mailto:akhmad.harum@unm.ac.id), Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Jl. Tidung 10 No.43, Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222, Indonesia.



## Pendahuluan

Efikasi diri merupakan salah satu aspek penting dalam diri yang memiliki pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Efikasi diri siswa merupakan kepercayaan atau keyakinan siswa dalam menentukan bagaimana mereka berpikir, merasakan, memotivasi diri, dan berperilaku untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui proses kognitif, motivasi, afektif, dan pemilihan tindakan yang efektif (Dewi, 2022). Salah satu masalah yang umum dihadapi siswa ialah efikasi diri yang rendah (Nurfadhilla, 2020). Bandura mengemukakan bahwa individu dengan efikasi diri yang rendah cenderung mudah menyerah saat menghadapi rintangan dalam akademik dan lebih mudah stres jika berhadapan dengan berbagai kesulitan dalam hidupnya, sedangkan individu dengan efikasi diri yang tinggi memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas sesuai dengan yang diharapkan, bekerja keras dan gigih menyelesaikan tugas hingga selesai (Ramadhona & Sovitriana, 2021). Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki efikasi diri yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Siswa khususnya yang masih berada pada jenjang MTs- sederajat sebagai makhluk yang belum dewasa dan masih dalam proses belajar harus mengembangkan potensinya secara optimal. Potensi siswa akan berkembang secara optimal ketika efikasi dirinya mendukung, sehingga perlu untuk meningkatkan efikasi dirinya. Hasil penelitian Pratiwi dan Rozali (2021) ditemukan bahwa sebanyak 52,8% siswa SMP memiliki tingkat efikasi diri rendah. Sedangkan hasil penelitian Fauziah dkk (2022) menunjukkan bahwa efikasi diri akademik siswa MTs pada kategori sedang sebanyak 56% dan kategori efikasi diri rendah sebanyak 21%. Rendahnya efikasi diri dapat membuat siswa mudah menyerah ketika kesulitan dalam belajar, menurunnya semangat belajar, mencontek dan tidak berusaha mencari solusi ketika mengalami kesulitan dalam belajar, enggan melakukan kewajiban sebagai siswa yaitu belajar dengan baik, dan enggan bersaing untuk mengejar prestasi. Di era modern ini generasi muda akan menghadapi persaingan yang semakin ketat. Sehingga dibutuhkan generasi muda yang unggul. Keunggulan tersebut dapat diraih melalui proses belajar yang optimal. Namun proses belajar yang optimal hanya dapat tercapai apabila siswa memiliki efikasi diri yang cukup tinggi (Syarif, et al., 2023). Oleh karena itu, efikasi diri siswa merupakan faktor penting dalam membentuk kualitas siswa, khususnya ketika berada di lingkungan sekolah.

Berdasarkan studi awal melalui observasi pada 8 Juni 2023 di MTsN 4 Bone ditemukan bahwa sebagian siswa memiliki tingkat efikasi diri rendah. Hal tersebut ditandai dengan masih adanya siswa yang menyontek atau menyalin tugas teman, tidak menyelesaikan tugas dari guru, kurang semangat dalam belajar, merasa mengantuk, sering merasa gugup, cenderung menghindari pertanyaan yang diajukan oleh guru dan tidak berani menjawab pertanyaan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling pada 8 Juni 2023 di MTsN 4 Bone serta nilai tugas yang kurang maksimal. Guru bimbingan konseling di MTsN 4 Bone mengungkapkan bahwa masih banyak siswa di sekolah yang memiliki tingkat efikasi diri yang rendah terutama siswa kelas VIII. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya tingkat kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya menyontek saat mengerjakan tugas dan ujian semester, tidak percaya diri saat presentasi, ragu pada jawabannya dan lebih yakin pada jawaban temannya (mengganti jawaban atau pekerjaannya sendiri dengan jawaban atau pekerjaan baru dari teman), kurang menunjukkan antusiasme dalam kelas seperti mengajukan pertanyaan dan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru, mengeluh selama proses mengerjakan tugas, dan memiliki tanggung jawab yang rendah dengan tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Salah satu media bimbingan dengan media gambar adalah komik. Komik merupakan media yang menarik dan edukatif sesuai dengan anak usia sekolah. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh wahyudin, et al., (2020) bahwa komik menjadi media yang sangat menarik bagi kalangan pembelajar. Hal ini dikarenakan media komik menyajikan cerita yang dipadukan dengan gambar-gambar menarik. Media komik digital dipilih sebagai media bimbingan karena media disajikan dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. McCloud dalam Kurniawan et al (2022) juga menambahkan kelebihan dari komik digital yakni tidak memakan banyak biaya, awet, memberi informasi, selalu berkembang dan mudah diperoleh. Penggunaan media komik digital dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran dan siswa cenderung bersemangat dalam belajar dikarenakan selain membaca siswa juga melihat gambar tokoh komik dengan unsur-unsur menyenangkan, membangkitkan semangat, mudah dipahami, dan dapat menstimulus atau membangkitkan imajinasi siswa. Penggunaan media komik akan jauh lebih efektif dalam

memfasilitasi proses pembelajaran siswa dengan mengoptimalkan kinerja otak kanan dan kiri yang dimilikinya (Kusumari et al., 2021). Sehingga penerapan metode pemberian layanan dalam BK dengan menggunakan media gambar dan tulisan akan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam memahami informasi yang akan disampaikan.

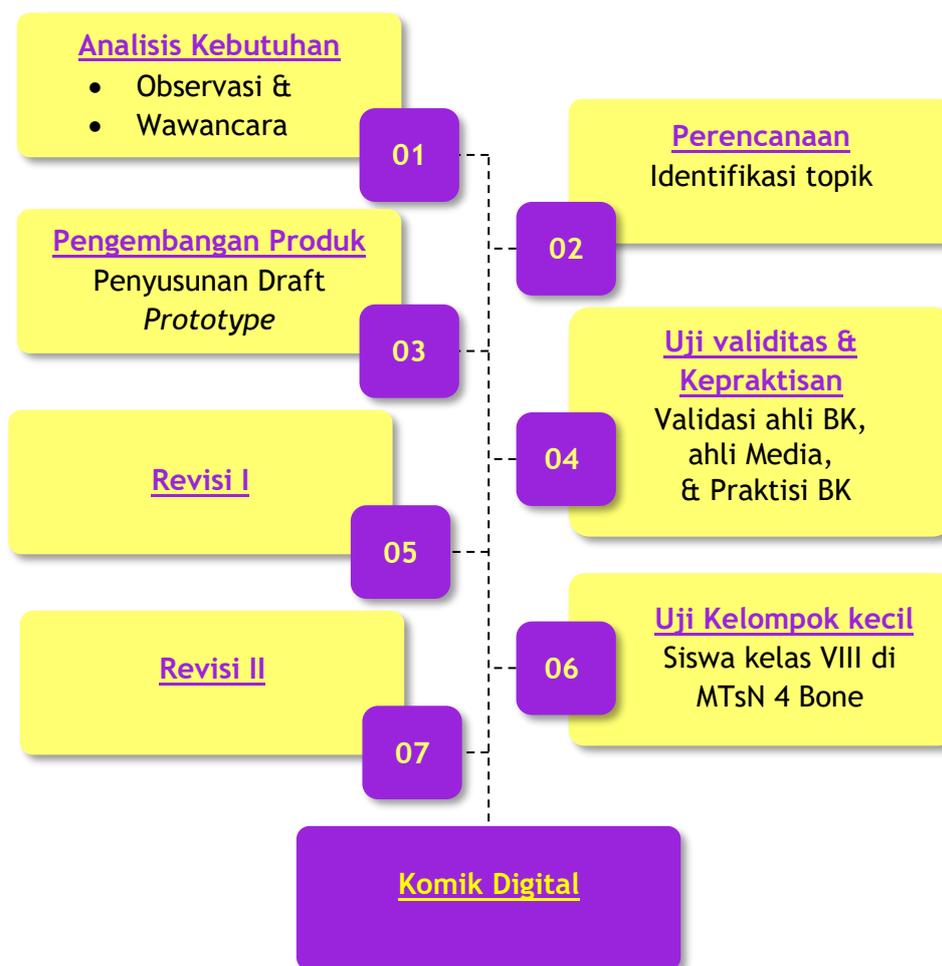
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hakim dan Anugrahwati (2017) dengan berjudul "Efektivitas komik terhadap self efficacy upaya pencegahan kekerasan pada anak usia sekolah" ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata efikasi diri sebelum dan setelah penggunaan komik dalam upaya pencegahan kekerasan pada siswa. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Dewi, et. al., (2020) dengan berjudul "Edukasi dengan media komik terhadap efikasi diri upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah" menemukan bahwa pemberian edukasi dengan media komik memiliki pengaruh signifikan atau bermakna terhadap efikasi diri anak usia sekolah dalam upaya pencegahan kekerasan seksual. Sedangkan hasil penelitian Kurniawan et al (2022) yang berjudul "pengembangan komik digital untuk mencegah bullying pada siswa kelas VII", ditemukan bahwa penggunaan media komik digital dalam layanan BK layak untuk digunakan dalam setiap layanan seperti bimbingan klasikal dan kelompok. Media komik digital sudah banyak digunakan sebagai media bimbingan. Penelitian Levie (Pranowo, 2020) juga menunjukkan bahwa proses belajar melalui stimulus gambar dan tulisan menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal.

Media komik yang berbasis digital dalam mengatasi efikasi diri terutama dalam proses pembelajaran atau akademis siswa masih kurang ditemukan. Kebaruan pada penelitian ini ialah merancang media bimbingan komik berbasis digital yang dapat diakses oleh guru dan siswa melalui link maupun website sekolah secara gratis untuk mengatasi efikasi diri dalam proses pembelajaran atau akademis siswa di sekolah. Topik dan isi cerita dalam komik digital di desain agar dekat dengan kehidupan siswa. Pada setiap akhir topik terdapat pesan penting, aktivitas diskusi dan tantangan, serta bahan bacaan yang dapat membantu siswa dalam mengatasi efikasi diri. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dianggap penting karena diharapkan dapat menjadi media layanan bimbingan dan konseling, menambah wawasan/pengetahuan siswa mengenai efikasi diri, dan sebagai bahan bimbingan dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa dalam proses pembelajaran di MTsN 4 Bone, untuk mengetahui prototipe media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone, untuk mengetahui tingkat validitas media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone. Asumsi dari penelitian pengembangan ini yakni materi atau cerita dan aktivitas yang dikemas dapat dijadikan acuan bagi siswa untuk meningkatkan efikasi diri terutama dalam proses pembelajaran. Keterbatasan pengembangan media ini adalah cerita yang dihasilkan terkait masalah efikasi diri dalam proses pembelajaran serta masih sebatas menciptakan produk, belum sampai di uji coba dalam skala besar.

## Metode

Pendekatan penelitian ini mengadopsi metodologi Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk yang bermanfaat. Adapun luaran atau produk yang dihasilkan berupa "komik digital" untuk membangun efikasi diri dalam proses pembelajaran pada siswa MTsN 4 Bone. Model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall digunakan untuk pengembangan media komik digital. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Bone yang terletak di dusun Samaenre, desa Pitumpidange, kecamatan Libureng, kabupaten Bone, provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti melakukan penyederhanaan langkah-langkah pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan biaya dan waktu. Penyederhanaan ini tentu saja berlandaskan langkah-langkah pengembangan produk yang jelaskan oleh Borg dan Gall. Tahapan pengembangan yang digunakan diuraikan pada gambar 1.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua instrumen, yaitu wawancara dan angket/kuesioner. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan pengguna terhadap produk yang di kembangkan. Sedangkan angket atau kuesioner digunakan untuk analisis kebutuhan siswa, menguji validitas dan kepraktisan, serta kelompok kecil siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.



Gambar 1. Tahap pengembangan

## Hasil dan Pembahasan

Media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone, dengan judul “Aku Yakin, Aku Bisa” telah melalui proses pengembangan melalui tahap penelitian. Komponen kegiatan yang dilaksanakan melalui tahapan-tahapan, diantaranya:

### 1. Gambaran Kebutuhan pengembangan Media

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan dan mengetahui gambaran awal keadaan siswa di MTsN 4 Bone terkait efikasi diri dan media bimbingan yang digunakan guru BK di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling MTsN 4 Bone terkait dengan pemberian layanan disekolah, diperoleh hasil bahwa sekolah tersebut menerapkan sistem kelas digital dan terdapat jam khusus untuk pemberian layanan BK selama 2 jam setiap pekan disetiap kelas. Proses pemberian layanan dilakukan dengan metode bimbingan klasikal. Layanan BK yang biasanya diberikan yakni layanan informasi, orientasi, konsultasi, konseling individu, koseling kelompok, dan bimbingan kelompok. Media yang digunakan dalam pemberian layanan cukup beragam seperti memanfaatkan kertas, media langsung sesuai topik layanan, dan video. Namun dalam pemberian layanan, guru BK juga mengalami kendala seperti kesulitan menyiapkan topik dan media layanan karena keterbatasan kemampuan terutama media yang berbasis digital. Kemudian untuk permasalahan siswa di sekolah seperti tidak mengerjakan tugas dari guru, tidak menyelesaikan PR, menyontek, tidak percaya diri, dan kurang semangat dalam belajar. Guru BK disekolah ini berharap adanya media terutama yang berbasis digital agar dapat membantu guru BK dalam pemberian layanan di sekolah. Sedangkan hasil analisis kebutuhan siswa di jabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab			
		Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1.	Saya merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit	30	76,9%	9	23,1%
2.	Saya tetap mengerjakan tugas, meskipun tugas tersebut diluar kemampuan saya	23	59%	16	41%
3.	Jika kesulitan mengerjakan tugas, saya menunda mengerjakan tugas atau menyalin tugas teman saya	25	64,1%	14	35,9%
4.	Saya dapat menyelesaikan masalah yang saya hadapi	29	74,4%	10	25,6%
5.	Saya kurang yakin dengan kemampuan yang saya miliki	25	64,1%	14	35,9%
6.	Saya yakin akan mendapatkan prestasi memuaskan di sekolah	13	33,3%	26	66,7%
7.	Saya lebih yakin pada jawaban saya sendiri daripada harus menyontek	18	46,2%	21	53,8%
8.	Saya tetap mempertahankan jawaban saya meskipun berbeda dengan teman saya	17	43,6%	22	56,4%
9.	Saya senang membaca buku	24	61,5%	15	38,5%
10.	Saya lebih memilih membaca buku dari pada bermain HP	11	28,2%	28	71,8%
11.	Saya senang membaca komik/atau bacaan yang mengandung unsur gambar	36	92,3%	3	7,7%
12.	Saya lebih memilih membaca lewat HP dari pada buku	34	87,2%	5	12,8%
13.	Saya senang jika guru menggunakan media elektronik dalam pemberian layanan BK	39	100%	-	-

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan siswa yang ada pada tabel 3.1 terdapat sebanyak 39 siswa perwakilan setiap kelas VIII. Tingkat efikasi diri pada aspek tingkat kesulitan tugas (Manitude) diperoleh hasil sebanyak 30 siswa (76,9%) menyatakan bahwa mereka merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit, 16 siswa (41%) tidak mengerjakan tugas diluar kemampuannya, dan 25 siswa (64,1%) menunda mengerjakan tugas dan menyalin tugas temannya jika kesulitan mengerjakan tugas. Sedangkan siswa lainnya sebanyak 9 siswa (23,1%) menyatakan bahwa mereka merasa mampu mengerjakan tugas yang sulit, 23 siswa (59%) tetap mengerjakan tugas meskipun diluar kemampuannya, dan 14 siswa (35,9%) tetap mengerjakan tugas meskipun kesulitan.

Kemudian untuk tingkat efikasi diri siswa pada aspek kekuatan keyakinan (Strength), diperoleh sebanyak 10 siswa (25,6%) tidak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, 25 siswa (64,1%) kurang yakin pada kemampuan yang dimiliki, 26 siswa (66,7%) tidak yakin akan mendapatkan prestasi memuaskan disekolah, dan 21 siswa (53,8%) memilih menyontek karena tidak yakin pada jawabannya sendiri. Sedangkan siswa lainnya sebanyak 29 siswa (74,4%) dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, 14 siswa (35,9%) merasa yakin pada kemampuan yang dimiliki, 13 siswa (33,3%) merasa yakin akan mendapatkan prestasi memuaskan disekolah, dan 18 siswa (46,2%) lebih yakin pada jawabannya sendiri daripada harus menyontek. Selain itu, untuk tingkat efikasi diri siswa pada aspek Generalitas (Generality), diperoleh sebanyak 22 siswa (56,4%) tidak mempertahankan jawabannya ketika berbeda dengan temannya, sedangkan siswa lainnya sebanyak 17 siswa (43,6%) tetap mempertahankan jawabannya meskipun berbeda dengan temannya.

Pada aspek minat membaca buku diperoleh hasil sebanyak 24 siswa (61,5%) senang membaca buku dan 11 siswa (28,2%) lebih memilih membaca buku daripada bermain Hp, namun siswa lainnya sebanyak 15 siswa (38,5%) tidak senang membaca buku dan 28 siswa (71,8%) lebih memilih bermain Hp daripada membaca buku. Selain itu, untuk minat membaca pada buku bergambar diperoleh hasil sebanyak 36 siswa (92,3%) merasa senang membaca komik atau bacaan yang mengandung unsur gambar dan 34 siswa (87,2%) lebih memilih membaca lewat hp daripada buku, sedangkan siswa lainnya sebanyak 3 siswa (7,7%) tidak senang membaca komik atau bacaan yang mengandung unsur gambar

dan 5 siswa (12,8%) lebih memilih membaca lewat buku. Kemudian untuk media yang digunakan dalam pemberian layanan BK diperoleh hasil sebanyak 39 siswa (100%) senang jika guru BK menggunakan media elektronik atau digital dalam pemberian layanan BK.

## 2. Prototipe Media

Rancangan produk yang dibuat berupa komik digital dengan judul “Aku Yakin, Aku Bisa. Komik series efikasi diri siswa” sebagai media layanan BK untuk meningkatkan efikasi diri siswa kelas VIII. Prototipe pengembangan komik masuk dalam tahapan pengembangan produk, revisi, dan produk akhir. Prototipe pengembangan komik menggunakan Corel Draw 2021 dan Articulate Storyline 3. Media komik terdiri dari sampul, pengantar, menu utama, topik cerita, bahan bacaan dan daftar referensi atau rujukan. Pada bagian sampul berisi informasi seputar judul komik yakni “Aku Yakin, Aku Bisa”, penulis dan pembimbing, kelas peruntukan, dan tombol navigasi untuk memulai membuka komik digital. Kemudian pada bagian pengantar berisi informasi seputar pengertian komik, permasalahan yang diangkat dalam komik, dan informasi gambaran umum komik.

Selanjutnya pada bagian menu utama terdapat daftar topik, bahan bacaan, dan daftar referensi bacaan. Pada bagian topik cerita terdiri dari 3 topik yang dilengkapi dengan aktivitas dan pesan penting. Topik yang tersaji dalam komik yakni: (1) Aku dan Masalahku, bertujuan untuk mengetahui efikasi diri dan dampak efikasi diri rendah. Aspek efikasi diri yang terdapat dalam isi cerita yaitu aspek tingkat kesulitan tugas. (2) Aku Yakin, bertujuan untuk mengetahui cara mengatasi efikasi diri. Aspek efikasi diri yang terdapat dalam isi cerita yaitu aspek kekuatan keyakinan. (3) Aku Bisa, bertujuan untuk mengetahui manfaat efikasi tinggi. Aspek efikasi diri yang terdapat dalam isi cerita yaitu aspek generalitas.

## 3. Tingkat Validitas Media

Tingkat validitas media komik digital dilakukan berdasarkan uji validasi ahli materi dan validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen ahli untuk memperoleh komentar dan saran membangun untuk menjadi dasar revisi pengembangan media. Validasi ahli materi komik digital mencakup aspek isi atau materi dan penyajian materi yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan kejelasan materi yang tersaji dalam komik digital.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Persentase	Tingkat Validitas	Keterangan
1.	Materi yang disajikan tidak mengandung unsur SARA dan pornografi	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan layanan BK	3	75%	Valid	Tidak Revisi
3.	Kemudahan dalam memahami materi.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Materi sesuai dengan kebutuhan layanan BK.	3	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa dalam meningkatkan efikasi diri.	3	75%	Valid	Tidak Revisi
7.	Materi dapat meningkatkan efikasi diri siswa.	3	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi tidak mengandung bias gender dan bias budaya.	3	75%	Valid	Tidak Revisi
9.	Penyajian materi tidak membuat bosan.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Ilustrasi menarik sehingga dapat menumbuhkan minat pembaca.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Ilustrasi sesuai dengan isi komik.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Karakter ilustrasi sesuai dengan tingkat perkembangan usia pembaca sasaran.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Jumlah Skor		43			
Rata-Rata		3,6			
Persentase Total		89,6%			
Kriteria		Sangat Valid			

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, indikator dalam komik memperoleh persentase sebesar 89,6% sehingga media komik digital ini tergolong sangat valid. Sementara itu validasi ahli media komik digital mencakup aspek tulisan dan gambar media yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jelas penulisan, gambar yang digunakan, dan komposisi warna yang tersaji dalam komik digital.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Persentase	Tingkat Validitas	Keterangan
1.	Penulisan judul pada media komik.	3	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Ukuran huruf pada teks komik.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kejelasan tulisan pada media komik.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan Bahasa.	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian bentuk gambar sesuai materi	3	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian ukuran gambar	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian gambar dengan tulisan	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Komposisi penggunaan warna yang tepat	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Jumlah Skor		30			
Rata-Rata		3,8			
Persentase Total		93,8%			
Kriteria		Sangat Valid			

Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa penilaian pada indikator memperoleh persentase sebesar 93,8% sehingga media komik digital ini masuk kriteria sangat valid. Setelah melakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya masuk pada tahap revisi. Revisi produk awal ini dilakukan dengan berdasar pada data hasil uji ahli materi dan ahli media.

#### 4. Tingkat Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan media komik digital dilakukan berdasarkan uji validasi ahli praktisi dan uji coba kelompok kecil siswa untuk memperoleh komentar dan saran membangun dalam pengembangan media. Uji kepraktisan media komik digital mencakup kegunaan, kelayakan, dan ketepatan.

**Tabel 4.** Hasil Uji Praktisi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kegunaan (Utility)	20	17	85%
Kelayakan (Feasibility)	20	17	85%
Ketepatan (Accuracy)	20	17	85%
Total Jumlah	51		
Rata-Rata	3,4		
Persentase	85%		
Kriteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil uji praktisi yang telah dinilai oleh ahli praktisi guru BK berdasarkan tiga aspek yaitu kegunaan (utility), kelayakan (feasibility), dan ketepatan (accuracy) memperoleh total persentase sebesar 85% sehingga media komik digital ini masuk kriteria sangat praktis. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini, peneliti melibatkan 9 orang siswa yang dipilih secara acak di kelas VIII MTsN 4 Bone.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil media komik digital pada siswa memperoleh total persentase sebesar 95,2% sehingga media komik digital ini masuk kriteria sangat praktis.

## Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media bimbingan komik digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa sebagai media layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan model

pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Komik digital yang dikembangkan berdasarkan desain dan materi yang telah ditentukan. . Peneliti menghadirkan komik digital dengan gambar, tulisan, dan warna yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dan memotivasi siswa dalam belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dewi et al (2020) bahwa pemberian edukasi dengan menggunakan media komik bukan hanya sekedar menyenangkan, namun membuat siswa lebih memahami materi yang di sampaikan dengan memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkaikan dalam alur cerita sehingga informasi lebih mudah diserap. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Purwanto dan Widodo (2022) bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi siswa karena komik berisi gambar dan membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi yang diberikan.

**Tabel 5.** Hasil Uji kepraktisan media

No.	Indikator	Penilaian				Persentase
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan Judul	-	-	2	7	94,4%
2.	Kejelasan Gambar	-	-	1	8	97,2%
3.	Tampilan komik menarik	-	-	1	8	97,2%
4.	Komik mudah digunakan	-	-	2	7	94,4%
5.	Penggunaan komik praktis	-	-	2	7	94,4%
6.	Cerita dan materi komik mudah dipahami	-	-	-	9	100%
7.	Informasi dalam komik mudah dipahami	-	-	2	7	94,4%
8.	Materi komik sesuai dengan kebutuhan efikasi diri	-	-	2	7	94,4%
9.	Bahasa mudah dipahami	-	-	3	6	91, 6%
10.	Tulisan mudah dibaca	-	-	3	6	91, 6%
11.	Media mempermudah pelaksanaan layanan BK	-	-	1	8	97,2%
Persentase		95,2%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Tingkat efikasi diri siswa dalam proses pembelajaran masih cukup rendah. Hal itu ditandai dengan masih adanya siswa yang merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit, menunda mengerjakan tugas, menyalin tugas temannya jika kesulitan mengerjakan tugas, tidak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, kurang yakin pada kemampuan yang dimiliki, tidak yakin akan mendapatkan prestasi memuaskan disekolah, memilih menyontek karena tidak yakin pada jawabannya sendiri dan tidak mempertahankan jawabannya ketika berbeda dengan temannya (mengganti dengan jawaban yang sama dengan temannya). Hal itu sejalan dengan hasil penelitian Pratiwi dan Rozali (2021) bahwa sebanyak 52,8% siswa SMP memiliki efikasi diri yang rendah.

Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling disekolah, guru BK memiliki peran yang penting dalam membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Sekolah menerapkan sistem kelas digital dan memberikan jam khusus untuk pemberian layanan BK. Sistem sekolah yang menerapkan kelas digital membuat guru BK harus menyesuaikan dan menyiapkan media yang berbasis digital. Namun dalam pemberian layanan guru BK mengalami kesulitan menyiapkan topik dan media layanan karena keterbatasan kemampuan. Media layanan diperlukan untuk memaksimalkan peran guru BK di sekolah sehingga dapat memudahkan interaksi antara guru BK dengan siswa dalam pemberian layanan. Hal ini diperkuat oleh Zaini, et al., (2020) bahwa guru BK berperan sebagai penggerak dan pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing sehingga dengan media yang menarik bisa tercipta interaksi edukatif. Hasil penelitian Ilfana dan Herdi (2022) juga menyebutkan bahwa teknologi harus dimanfaatkan dengan sebaik dan seoptimal mungkin oleh guru BK atau konselor agar layanan yang diberikan bisa memberikan hasil yang optimal. Baen dan Herdi (2023) juga menambahkan jika pemberian layanan masih menerapkan cara atau media konvensional dalam era teknologi yang semakin maju, maka layanan tersebut akan ditinggalkan oleh konseli sehingga konseli tidak mampu dalam memecahkan serta mengoptimalkan tugas perkembangan yang harus dilalui secara mandiri.

Tingkat validitas kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh hasil sangat valid. Hasil penelitian Kurniawan et al (2022) juga menyebutkan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam layanan BK. Pada tahap uji kepraktisan oleh guru BK menggunakan angket yang diberikannya dengan menjabarkan butir kegunaan (utility), kelayakan (feasibility), dan ketepatan (accuracy) memperoleh hasil sangat praktis. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media komik digital sangat praktis digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

Selanjutnya pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 9 siswa yang diambil secara acak di kelas VIII memperoleh hasil sangat praktis. Media komik digital dinilai layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling karena memenuhi tiga kriteria utama kelayakan media, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian/tampilan yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan temuan Kurniawati & Ahmad (2020) yang mengatakan bahwa media dinyatakan layak jika memenuhi tiga komponen, yaitu kelayakan isi dan tujuan, bahasa, dan penyajian. Hasil penelitian Hasnifah et al (2023) juga menyebutkan bahwa komik digital praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Penggunaan media komik digital ini memfasilitasi siswa dalam memahami pentingnya efikasi diri terutama dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian Dewi et al (2020) bahwa pengembangan media komik dalam layanan BK akan meningkatkan pengetahuan dan efikasi diri seorang siswa disekolah. Selain itu, media bimbingan komik digital akan memudahkan siswa untuk mengakses informasi tentang efikasi diri dengan teknologi baik dari laptop maupun smartphone. Menurut harahap (2022) kemudahan akses teknologi ini memberikan kesempatan kepada siswa dalam mencari informasi dan pengetahuan dengan mandiri. Nursalim (Sucipto, et al., 2023) juga menjelaskan bahwa media bimbingan dan konseling (BK) berperan penting dalam menciptakan situasi layanan BK yang lebih optimal dan efektif, serta menjadi komponen penting yang tidak terpisahkan dalam keseluruhan proses layanan BK, penyampaian materi yang sesuai dengan perkembangan zaman, media BK bukan hanya sebatas hiburan, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan cepat, sehingga meningkatkan kualitas layanan BK.

## Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media bimbingan komik digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa di MTsN 4 Bone, dapat disimpulkan bahwa masih adanya siswa yang memiliki efikasi diri rendah terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dan keterbatasan guru BK dalam mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling berbasis digital. Prototipe media komik digital terdiri dari sampul, pengantar, menu utama, topik cerita, pengenalan tokoh, daftar topik, isi, bahan bacaan, dan daftar referensi atau rujukan yang dilengkapi tombol navigasi di setiap tampilannya. Tingkat validitas media komik digital dinyatakan sangat valid berdasarkan materi dan media dengan total persentase 91,7% sehingga layak untuk diujicobakan. Tingkat kepraktisan media komik digital dinyatakan sangat praktis berdasarkan dari guru BK dan siswa MTsN 4 Bone dengan total persentase 90,1%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disampaikan saran untuk melakukan penilaian terhadap efektifitas penggunaan komik digital tersebut, diharapkan pengembangan media komik digital dapat dikembangkan pada materi atau topik yang lainnya, dan perlu diuji coba pada siswa dengan sekolah yang berbeda.

## Ucapan Terimakasih

Tidak ada data

## Orcid

Abdullah Sinring  <https://orcid.org/0000-0003-3663-8746>

Farida Aryani  <https://orcid.org/0000-0002-0095-5857>

## Daftar Rujukan

- Baen, S., & Herdi. (2023). Pemanfaatan Teknologi Media Untuk Mengembangkan Layanan Konseling Bagi Peserta Didik. *Jurnal Mahasiswa Bk An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(2).
- Dewi, N. G., Astini, P. S., & Sipahutar, I. E. (2020). Edukasi Dengan Media Komik Terhadap Efikasi Diri Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Gema Keperawatan*, 13(2), 59-68.
- Dewi, S. (2022). Layanan Bimbingan Karier Dalam Upaya Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas Xii Dalam Pemilihan Karier. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 29-44.
- Fauziah, N., Supriatna, E., & Manuardi, A. R. (2022). Studi Deskriptif Efikasi Diri Akademik Pada Siswa Mts Al-Badar. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5(2), 162-171.

- Hakim, N., & Anugrahwati, R. (2017). Efektivitas Komik Terhadap Self Efficacy Upaya Pencegahan Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Care*, 5(3), 359-368.
- Harahap. (2022). Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5956-5959.
- Hashifah, S., Novrianti, Rayendra, & Zen, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Ix Smp. *Journal Of Mandalika Literature*, 3(1), 197-207.
- Ilfana, A., & Herdi. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah : Problematika Dan Solusinya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 241-247.
- Kurniawan, M. I., Rakhmawati, D., & Yulianti, P. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Mencegah Bullying Pada Siswa Kelas Vii. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1), 40-48.
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2020). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran Dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia Oleh Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Ikip Mataram. *Jurnal Undikma*, 4(2), 10-22.
- Kusumasari, W., Darmadi, I. W., & Saehana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webcomic Fisika Webtoon Untuk Siswa Smp Pada Pokok Bahasan Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9(1), 50-56.
- Nurfadhilla, N. (2020). Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Melalui Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Enlighten: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 48-59.
- Pranowo, T. A. (2020). Komik Edukasi Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 2(1), 48-54.
- Pratiwi, I. W., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Smpn 234 Jakarta Timur. *Psychomunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul*, 1(1).
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Ramadhona, S. A., & Sovitriana, R. (2021). Hubungan Antara Hardiness Dan Efikasi Diri Dengan Stres Akademik Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Budi Mulia Kota Tangerang. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 56-62.
- Sucipto, S., Yosef, Y., Dewi, R. S., Putri, R. M., & Tanjung, R. F. (2023). Pengembangan Media Bk Interaktif Melalui Aplikasi Capcut. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3).
- Syarif, A., Ahmad, E. S., & Fauziah, K. (2023). Hubungan Antara Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mis Amaliyah Cibinong. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(1), 147-162.
- Wahyudin, A. Y., Daud, J., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah. *Journal Of Social And Technology For Community Service*, 1(1), 1-6.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, (Hal. 126-131).