

ISI - NURUL ASYIQIN

by Jasa Turnitin

Submission date: 29-Jul-2023 09:07AM (UTC+1000)

Submission ID: 2138222976

File name: ISI_-_NURUL_ASYIQIN.docx (882.24K)

Word count: 16277

Character count: 104154

**PENGEMBANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA
BIBLIOKONSELING DALAM MENINGKATKAN
SOPAN SANTUN PASCA PANDEMI PADA PESERTA DIDIK
DI SMP AL HUDA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

NURUL ASYIQIN
NPM: 2114010009

1
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh:

NURUL ASYIQIN
NPM: 2114010009

17
Judul:

**PENGEMBANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA
BIBLIOKONSELING DALAM MENINGKATKAN
SOPAN SANTUN PASCA PANDEMI PADA PESERTA DIDIK
DI SMP AL HUDA KOTA KEDIRI**

1
Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. VIVIRATNAWATI, S.Pd., M.Psi.
NIDN. 0728038306

1
Dr. RISANIATIN NINGSIH, S.Pd., M.Psi.
NIDN. 0720018601

Skripsi oleh:

NURUL ASYIQIN
NPM: 2114010009

Judul:

**PENGEMBANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA
BIBLIOKONSELING DALAM MENINGKATKAN
SOPAN SANTUN PASCA PANDEMI PADA PESERTA DIDIK
DI SMP AL HUDA KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: _____

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. VIVI RATNAWATI, S.Pd., M.Psi. _____
2. Penguji I : IKKE YULIANI DHIAN PUSPITARINI, M.Pd. _____
3. Penguji II : Dr. RISANIATIN NINGSIH, S.Pd., M.Psi. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nurul Asyiqin
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 20 Agustus 1987
NPM : 2114010009
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/S1 Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, _____
Yang Menyatakan

NURUL ASYIQIN
NPM. 2114010009

MOTTO:

Life Is Hard Counseling Can Help

KARYA INI UNTUK:

Nurul Asyiqin, S.Pd.I.

Abstrak

Nurul Asyiqin, Pengembangan Komik Strip sebagai Media Bibliokonseling dalam Meningkatkan Sopan Santun Pasca Pandemi Pada Peserta Didik di SMP Al Huda Kota Kediri, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: komik strip, bibliokonseling, sopan santun.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan langsung peneliti sebagai guru Bimbingan dan Konseling, (BK) bahwa sopan santun pasca pandemi peserta didik mengalami penurunan, terutama pada peserta didik SMP Al Huda Kota Kediri. Hal ini tampak pada tingkah laku peserta didik yang menunjukkan rendahnya sopan santun seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatasnya diucapkan kepada temannya, peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik strip sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi peneliti menjadi tujuh tahap yang dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk sampai revisi produk.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik strip dengan 6 judul yang memuat aspek-aspek perilaku sopan santun. Komik strip yang dikembangkan telah diuji kelayakannya melalui uji validasi ahli materi, uji ahli media, uji praktisi/guru BK dan uji coba pengguna (peserta didik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 96,87 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi, hasil validasi uji ahli media memperoleh skor rata-rata 91,67 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi, hasil validasi praktisi/guru BK memperoleh total skor rata-rata 96,09 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi dan hasil penilaian uji coba pengguna dengan sampel subjek penelitian yang berjumlah 29 peserta didik memperoleh skor rata-rata 82,69 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan data tersebut maka komik strip yang telah peneliti kembangkan dapat digunakan sebagai media BK. Saran bagi guru BK, komik strip ini dapat diimplementasikan sebagai salah satu inovasi layanan BK untuk peserta didik dalam membantu meningkatkan sopan santun.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Strip sebagai Media Bibliokonseling dalam Meningkatkan Sopan Santun Pasca Pandemi Pada Peserta Didik di SMP Al Huda Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Galang Surya Gumilang, M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri. Terima kasih atas bimbingan dan motivasi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat segera terselesaikan.
4. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan waktu yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. selaku Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan waktu yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Dra. Amining Rochmah, M.Pd. selaku Kepala SMP Al Huda Kota Kediri.
7. Guru Bimbingan dan Konseling, Bapak/Ibu Guru/Karyawan SMP Al Huda Kota Kediri.
8. Pihak lain yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak dan disertai harapan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk dunia pendidikan.

Kediri, Juli 2023

NURUL ASYIQIN
NPM: 2114010009

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Sistematika Penulisan	8

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Bimbingan Kelompok	11
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	11
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	12
3. Komponen Bimbingan Kelompok	13
4. Prosedur Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	14
B. Bibliokonseling	15
1. Pengertian Bibliokonseling	15

2. Tujuan Bibliokonseling	17
3. Keterbatasan Bibliokonseling	17
4. Tahap-Tahap Bibliokonseling	19
5. Jenis-Jenis Bibliokonseling	20
C. Komik Strip	21
1. Pengertian Komik Strip.....	21
2. Karakteristik Komik.....	22
3. Fungsi Komik	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Komik	24
5. Pengembangan Komik Strip Menggunakan <i>Canva</i>	25
D. Sopan Santun	26
1. Pengertian Sopan Santun	26
2. Macam-Macam Sopan Santun	27
3. Aspek-Aspek Sopan Santun	28
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sopan Santun	30

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	41
D. Uji Coba Model/Produk	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Uji Coba	43
E. Validasi Model/Produk	46

F. Instrumen Pengumpulan Data	47
1. Pengembangan Instrumen	47
2. Validasi Instrumen	53

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	59
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	59
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	60
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	62
B. Pengujian Model Terbatas	65
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	65
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	66
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	66
C. Validasi Model	67
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	67
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	70
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	71
4. Desain Akhir Model	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	72
1. Spesifikasi Model	72
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	78
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	79

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran-Saran	81
Daftar Pustaka	83
Lampiran-Lampiran	89

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1. : Sampel yang Digunakan dalam Uji Validitas dan Reliabilitas	42
3.2. : Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	48
3.3. : Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	49
3.4. : Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)	50
3.5. : Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	53
3.6. : Item Pernyataan yang Valid dan Tidak Valid	56
3.7. : Skala Reliabilitas Instrumen	57
3.8. : Hasil Penilaian Ahli Materi	68
3.9. : Hasil Penilaian Ahli Media	68
3.10. : Hasil Penilaian Uji Pengguna (Guru BK) Aspek Media	69
3.11. : Hasil Penilaian Uji Pengguna (Guru BK) Aspek Materi	69
3.12. : Interpretasi Hasil Uji Validasi	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3.1. : Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	34
3.2. : Pembatasan Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D	36
3.3. : Sketsa Kasar Komik	39
3.4. : Sketsa Komik yang Ditentukan	39
3.5. : <i>Acrylic Display</i>	63
4.1. : Kartu Refleksi	67
4.2. : <i>QR Code</i> Komik Strip	77

4 DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Sebelum Uji Validasi	89
2 : Instrumen Penelitian Sebelum Validasi	91
3 : Tabulasi Data Hasil Penelitian	94
4 : Hasil Pengolahan Data Uji Validitas SPSS	95
5 : Instrumen Setelah Validasi	100
6 : Hasil Pengolahan Data Uji Reliabilitas SPSS	102
7 : Desain Awal Komik Strip	103
8 : Perubahan Desain Komik Strip	109
9 : Desain <i>Background</i> Komik Strip	115
10 : Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	116
11 : Petunjuk Penggunaan Komik Strip	123
12: Hasil Penilaian Uji Pengguna (Peserta Didik)	124
13. Surat Pengantar/Ijin Penelitian	125
14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	126
15. Lembar Validasi Uji Ahli Materi	127
16. Lembar Validasi Uji Ahli Media	130
17. Lembar Uji Validasi Praktisi/Guru BK.....	133
18. Lembar Uji Pengguna (Peserta Didik)	137
19. RPL Bimbingan Kelompok	139
20. Foto Dokumentasi Penelitian	147
21. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 yang sempat membuat dunia pendidikan “berhenti sejenak” sekarang ini sudah mulai menghilang. Berita di televisi dan media sosial tentang Covid-19 sudah jarang ditemukan. Disadari atau tidak, adanya pandemi sejak awal tahun 2020 memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan, yang pada saat itu peserta didik dituntut harus bisa belajar mandiri dalam jaringan (daring).

Belajar mandiri secara daring memberi dampak yang berbeda-beda terhadap peserta didik. Beberapa peserta didik terlihat siap dan memberi respon baik, sebagian besar lainnya mengalami kesulitan seperti keadaan ekonomi orang tua yang menyebabkan beberapa peserta didik tidak memiliki *gadget* yang layak, harus bergantian dengan anggota keluarga lainnya dan kesulitan membeli paket data secara terus menerus. Selain itu keterbatasan pengawasan orang tua yang sibuk bekerja dan keterbatasan interaksi langsung antara guru dan peserta didik menyebabkan peserta didik tidak mampu memahami pelajaran yang disampaikan sehingga kesulitan mengerjakan tugas. Dan seiring berjalannya waktu peserta didik merasa bosan karena harus terus belajar dengan cara yang sama dan monoton tanpa bisa berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman-temannya.

Keterbatasan tersebut menyebabkan beberapa peserta didik mengalami penyimpangan perilaku seperti meninggalkan kelas saat *meeting room*, tertidur, tidak hadir dalam pembelajaran, dan menyalahgunakan penggunaan *gadget* yaitu untuk bermain *game* dan media sosial secara berlebihan. Chusna (2017) dalam penelitiannya memaparkan bahwa sikap anak yang berlebihan dalam penggunaan *gadget* akan cenderung tertutup dan acuh terhadap nilai dan norma di lingkungan, serta merubah pola perilaku dan interaksi sosial anak. Sedangkan Syahyudin (2019) dalam penelitiannya memaparkan bahwa penyalahgunaan penggunaan *gadget* yang tidak tepat atau tidak terkontrol menyebabkan ketidakpedulian anak terhadap lingkungan dan menimbulkan kesenjangan sosial, menanamkan sikap *introvert* serta perilaku anti sosial.

Perubahan perilaku peserta didik akibat dari pembelajaran daring ini sesuai dengan hasil penelitian Hardiansyah dkk (2021) bahwa pasca pandemi peserta didik mengalami perubahan perilaku yaitu peserta didik berkata tidak sopan, sehingga tampak sikap individualis dan kurangnya interaksi dengan guru. Selain itu keramahan atau budaya senyum, sapa dan salam juga tidak ditampak lagi. Putikadyanto dkk (2022) dalam penelitiannya memaparkan bahwa telah terjadi perubahan perilaku pada peserta didik pasca pandemi yaitu adanya penurunan moral/sopan santun peserta didik, baik saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Paradise dkk (2022) dalam penelitiannya memaparkan bahwa akibat pembelajaran daring sikap sopan santun peserta didik mengalami penurunan, seperti saat berbicara dengan guru ditemukan peserta didik yang menggunakan

bahasa tidak sopan seperti berbicara dengan temannya, ketika berpapasan atau berhadapan dengan guru peserta didik tidak menunjukkan perilaku hormat dan menghargai. Sopan santun menurut Bertens (2007) adalah etiket yang berarti “sopan santun” yang berkaitan dengan cara bertingkah laku yang harus dilakukan oleh manusia, yaitu mengatur tentang perilaku manusia yang boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan sehingga sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Fenomena penurunan sopan santun peserta didik pasca pandemi ini juga terlihat di SMP Al Huda Kota Kediri. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai guru BK di SMP Al Huda Kota Kediri dan didukung oleh pendapat dari beberapa rekan guru bahwa di SMP Al Huda Kota Kediri terlihat beberapa permasalahan terkait menurunnya sopan santun peserta didik, seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatasnya diucapkan kepada temannya, peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pasca pandemi telah terjadi permasalahan menurunnya sopan santun peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri.

Berdasarkan beberapa fenomena menurunnya sopan santun pasca pandemi tersebut, maka perlu ditumbuhkan kembali sopan santun dalam diri peserta didik. Hal tersebut dapat diperbaiki dengan cara menguatkan peran guru bimbingan dan konseling. Guru BK harus lebih aktif dan menyediakan layanan bimbingan dan konseling yang inovatif. Bimbingan dan konseling memiliki beberapa jenis layanan yang dapat digunakan untuk memahami, memelihara, mencegah dan mengentaskan masalah peserta didik, termasuk dalam usaha meningkatkan sopan santun peserta didik. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dianggap tepat untuk meningkatkan sopan santun peserta didik adalah layanan bimbingan kelompok.

Hallen (Syafaruddin, 2019) mendefinisikan bimbingan kelompok sebagai layanan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dengan memanfaatkan dinamika kelompok, dalam pengembangan diri, hubungan sosial, masalah belajar dan karir. Melalui layanan bimbingan kelompok peserta didik dapat membahas permasalahan secara luas dan mendalam, berdiskusi, dan bebas mengeluarkan pendapatnya mengenai topik yang sedang dibahas, baik topik bahasan yang disediakan oleh pemimpin kelompok (topik tugas) maupun topik bebas yang berasal dari anggota kelompok, sehingga akan memberikan informasi untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan dan tingkah laku. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan topik tugas, yaitu topik yang telah dipersiapkan oleh pemimpin kelompok atau guru BK yang disesuaikan dari hasil identifikasi permasalahan peserta didik yaitu sopan santun.

⁴ Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan topik tugas, diharapkan peserta didik mampu membahas masalah atau topik secara mendalam, sehingga peserta didik dapat mengambil peranan dan tanggung jawab dalam keterlibatan kelompok. Penggunaan teknik dalam bimbingan kelompok dapat membantu memaksimalkan pelayanan yang diberikan kepada peserta didik, sehingga tujuan layanan dapat tercapai. ¹⁴ Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat didukung dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk bibliokonseling.

Herlina (2012) mendefinisikan bibliokonseling secara sederhana sebagai penggunaan buku untuk membantu orang mengatasi masalahnya. ⁹⁷ Penggunaan teknik bibliokonseling ini dipilih karena dengan membaca peserta didik akan memperoleh gambaran baru mengenai nilai-nilai kehidupan. Informasi yang diperoleh dari membaca akan memberikan pandangan positif dan ¹¹⁷ menjadi masukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk memperbaiki diri dan dapat ⁷⁴ mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bibliokonseling, akan disajikan informasi yang diperlukan atau relevan dengan masalah peserta didik yaitu sopan santun.

⁴ Teknik bibliokonseling dapat menggunakan komik, buku cerita, artikel dari koran atau majalah, buku cerita tokoh, atau tulisan ilmiah sebagai medianya. Setelah membaca, peserta didik akan ³¹ terbantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan tertarik untuk mengikuti perilaku sopan santun yang ada pada tokoh di dalam cerita tersebut. Salah satu media bibliokonseling

yang dirasa paling menarik untuk digunakan adalah komik. Komik sendiri mempunyai jenis yang bermacam-macam, salah satunya adalah komik strip. Dalam hal ini peneliti lebih tertarik menggunakan komik strip sebagai media bibliokonseling karena komik ini lebih efektif dan memiliki dialog percakapan yang singkat disertai dengan gambar, berwarna, mempunyai alur cerita yang disesuaikan dengan gaya kekinian sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Komik strip (Bonnet, 1998) adalah jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar tetapi telah menjelaskan pesan isi yang utuh, sehingga pesan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak dan umumnya melibatkan satu fokus tema. Dengan memakai komik strip sebagai media, materi layanan yang diberikan akan lebih mudah difahami dan tidak membosankan sehingga akan berjalan dengan baik dan efektif.

Pembuatan komik strip sangat mudah, apalagi sekarang ini sudah banyak sekali aplikasi pembuat komik strip yang menyediakan *template* sehingga guru BK tinggal memasukkan materi layanannya. Aplikasi yang dapat dipilih untuk membuat komik salah satunya adalah *Canva*. *Canva* menjadi pilihan terbaik bagi peneliti karena mudah digunakan dan gratis, yaitu mulai dari membuat komik sederhana, mengedit komik, beserta panduan seputar teknik membuat komik sudah dijelaskan di dalamnya. Guru BK mempersiapkan topik layanan BK yang akan dibuat, beserta alur cerita yang diinginkan, kemudian menerapkannya ke dalam *Canva* dengan berbagai desain yang dapat disesuaikan. Komik strip yang telah dibuat dapat dibagikan kepada

peserta didik melalui media cetak atau digital.

Berdasarkan fenomena menurunnya sopan santun peserta didik pasca pandemi, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan komik strip sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi secara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai guru bimbingan dan konseling di SMP Al Huda Kota Kediri, yaitu pada saat kegiatan salam pagi, piket, pemberian layanan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan peserta didik, serta pendapat dari beberapa rekan guru dan orang tua/wali murid ditemukan bahwa di SMP Al Huda Kota Kediri muncul beberapa permasalahan menurunnya sopan santun pasca pandemi pada peserta didik, yaitu menurunnya sopan santun peserta didik pasca pandemi.

Sopan santun mengatur tentang perilaku manusia yang boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan sehingga tingkah lakunya sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Sedangkan fakta di lapangan diketahui bahwa sopan santun peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri menurun pasca pandemi. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatasnya diucapkan kepada temannya. Peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat

berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*, sehingga perlu tindak lanjut dan peran aktif guru BK. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah menggunakan teknik bibliokonseling melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media komik strip. Dengan demikian, sopan santun peserta didik pasca pandemi di SMP Al Huda Kota Kediri akan meningkat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan komik strip sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik strip sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)

Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun 2022, agar dalam penelitian dapat terarah dan terorganisasi secara sistematis sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Susunan penulisannya sebagai berikut:

⁹⁶ **Bagian Awal** : Bagian awal mencakup halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bab I : Pendahuluan, berupa ⁸⁹ garis besar penelitian yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ⁵² tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori yang menguraikan tentang bimbingan kelompok (pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, komponen bimbingan kelompok, dan prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok), bibliokonseling (pengertian bibliokonseling, tujuan bibliokonseling, keterbatasan bibliokonseling, tahap-tahap bibliokonseling, dan jenis-jenis bibliokonseling), komik strip (pengertian komik, bentuk dan jenis komik, karakteristik komik, fungsi komik, kelebihan dan kekurangan komik, dan pengembangan komik strip menggunakan *Canva*), dan menguraikan ⁸ tentang sopan santun (pengertian sopan santun, macam-macam sopan santun, aspek-aspek sopan santun, dan faktor-faktor yang mempengaruhi sopan santun).

- Bab III** : Merupakan paparan tentang metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian, yaitu meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk yang meliputi desain dan subjek uji coba, validasi model/produk, dan instrumen pengumpulan data yang meliputi pengembangan dan validasi instrumen.
- Bab IV** : Merupakan paparan tentang deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang meliputi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, dan pembahasan hasil penelitian.
- Bab V** : Merupakan paparan tentang simpulan, implikasi dan saran dari hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Hallen (Syafaruddin, 2019) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan dimana sejumlah peserta didik secara bersama-sama mengemukakan pendapat dan membicarakan topik-topik penting, yang berfokus pada penyediaan informasi atau pengalaman yang dilakukan melalui dinamika kelompok.

Menurut Wibowo (Kemendikbud, 2015) bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilaksanakan untuk membantu anggota-anggota kelompok mencapai tujuan bersama, dimana pemimpin dalam kelompok tersebut menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar menjadi lebih bersosial. Pelibatan beberapa orang dalam kelompok ini untuk mendiskusikan sebuah topik bahasan, baik yang berasal dari pemimpin kelompok (topik tugas) maupun topik atau masalah yang berasal dari anggota kelompok (topik bebas) sebagai sarana untuk menunjang pemahaman dan pencegahan, sekaligus sebagai pertimbangan pengambilan keputusan untuk menyelesaikan permasalahan dengan baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam suasana saling berbagi dan saling mendengarkan serta memberikan kesempatan pada

peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan perubahan positif berdasarkan bahasan topik tertentu, baik topik tugas maupun topik bebas sehingga peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan topik tugas, yaitu topik yang telah dipersiapkan oleh guru BK yang disesuaikan dengan hasil identifikasi permasalahan peserta didik yang terjadi di SMP Al Huda Kota Kediri yaitu perihal sopan santun.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Mungin Eddy Wibowo (Kemendikbud, 2015) menjelaskan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah memberikan informasi kepada peserta didik untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dan tingkah laku. Informasi tersebut digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain. Tujuan bimbingan kelompok secara umum adalah untuk membantu peserta didik menyadari dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, mengatasi masalah yang dihadapinya, serta merencanakan studi, karir, dan pengembangan kehidupannya. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan membantu peserta didik dalam mencapai tugas perkembangannya dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah untuk memberikan informasi, memperbaiki dan mengembangkan

kemampuan peserta didik dalam pemahaman diri dan kemampuan bersosial, sehingga diharapkan akan terjadi perubahan sikap, dalam hal ini meningkatnya sopan santun peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri.

3. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno, Ifdil, & Zahrian (2017) menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen yang harus dipenuhi dalam bimbingan kelompok, yaitu:

a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah guru BK atau konselor yang terlatih dan memiliki kewenangan untuk melakukan kegiatan konseling secara profesional, yaitu harus memiliki keterampilan khusus untuk menyelenggarakan bimbingan kelompok dan juga harus memfasilitasi dinamika kelompok yang mengarah pada pencapaian tujuan bimbingan kelompok secara keseluruhan.

b. Anggota Kelompok

Konselor atau guru BK membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan tertentu untuk menyelenggarakan bimbingan kelompok, seperti jumlah anggota kelompok yang tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Karena jika jumlahnya melebihi 10 orang maka bimbingan kurang efektif.

c. Dinamika Kelompok

Dinamika kelompok sengaja dikembangkan dalam bimbingan kelompok karena merupakan hubungan manusia yang ditandai dengan

semangat, kerja sama antar anggota kelompok, berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta pencapaian tujuan kelompok. Hubungan ini menimbulkan rasa memiliki, dapat lebih saling menerima, saling mendukung dan membangun hubungan yang bermakna.

4. Prosedur Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Dalam Kemendikbud (2015) dijelaskan tahap-tahap pelaksanaan bimbingan kelompok pada umumnya sebagai berikut:

a. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini para anggota saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan tujuan atau harapan yang ingin dicapai oleh masing-masing, sebagian atau seluruh anggota. Pemimpin kelompok menjelaskan tentang bimbingan kelompok, tujuan dan asas-asas kelompok. Selain itu, dijelaskan mengapa dan bagaimana mempraktikkan dan bagaimana berperilaku dengan tulus, hangat, dan empati.

b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan adalah tahap dimana pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, memastikan anggota sudah siap menjalani kegiatan, membahas suasana yang terjadi, dan meningkatkan kemampuan keterlibatan anggota.

c. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan adalah tahap dimana pemimpin kelompok memastikan masing-masing anggota secara bebas mengemukakan

masalah atau topik bahasan, lalu menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas. Setelah itu anggota kelompok membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas disertai kegiatan selingan, serta menegaskan komitmen bahwa apa yang segera dilakukan berkaitan dengan topik yang telah dibahas.

d. Tahap Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok ini lebih mengutamakan pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, disusul dengan saling mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan dari semua anggota yang terlibat. Setelah itu membahas kegiatan lanjutan serta mengemukakan pesan, harapan, ucapan terima kasih, berdoa dan diakhiri dengan perpisahan.

B. Bibliokonseling

1. Pengertian Bibliokonseling

Rubin (Herlina, 2012) menjelaskan bahwa *bibliotherapy* dikenal dengan banyak nama, seperti *biblocounseling*, *biblioeducation*, *bibliopsychology*, *library therapeutic*, *biblioprophylaxis*, *tutorial group therapy*, dan *literatherapy*. Herlina (2012) menjelaskan bahwa *bibliotherapy* berasal dari kata *biblio* yang berarti buku dan *therapy* yang menunjuk pada bantuan psikologi. Biblioterapi dijelaskan secara sederhana sebagai penggunaan buku untuk membantu seseorang dalam mengatasi masalahnya.

Webster (Herlina, 2012) mendefinisikan *bibliotherapy* sebagai sebuah bantuan yang diberikan kepada seseorang untuk menyelesaikan masalah dengan cara membaca buku. Mc Kinney (Herlina, 2012) mendefinisikan *bibliotherapy* merupakan suatu teknik dalam bimbingan dan konseling yang sangat bagus digunakan untuk merangsang munculnya pembicaraan terhadap masalah yang mungkin tidak dibahas karena adanya rasa takut, bersalah, dan bahkan malu. Menurut Griffin (Herlina, 2012), ketika terapis menggunakan fiksi dalam *bibliotherapy*, konseli membaca informasi tentang karakter yang menghadapi masalah serupa dengan yang mereka hadapi, kemudian berempati dengan karakter tersebut, sehingga memperoleh kesadaran dan pemahaman tentang motivasi, perasaan, dan pikiran mereka.

Menurut Pardeck & Pardeck (Herlina, 2012) dijelaskan bahwa dengan membaca tentang konflik-konflik yang dialami karakter, kognisi, dan reaksi emosionalnya, konseli akan memperoleh pemahaman tentang situasi masalah yang dihadapinya dan menjadikan konseli terbantu mengungkapkan secara lisan perasaannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bibliokonseling adalah salah satu teknik yang digunakan dalam konseling kelompok dengan menggunakan buku sebagai medianya. Dengan membaca dapat membantu individu secara mandiri untuk mengidentifikasi, menganalisis perilaku dan permasalahan yang dialaminya yaitu perihal menurunnya sopan santun pasca pandemi, sehingga peserta didik mampu mengungkapkan permasalahannya.

2. Tujuan Bibliokonseling

Herlina (2013) dengan merujuk pada (Baruth & Burggraf, 1984; Griffin, 1984; dan Pardeck & Pardeck, 1984) menyebutkan bahwa tujuan utama *bibliotherapy* (bibliokonseling) adalah:

- a. Memberikan informasi tentang masalah
- b. Memberikan *insight* tentang masalah
- c. Menstimulasi diskusi tentang masalah
- d. Mengkomunikasikan nilai-nilai dan sikap-sikap baru
- e. Menciptakan kesadaran bahwa orang lain berhasil mengatasi masalah yang mirip dengan masalah yang sedang dihadapi
- f. Memberikan solusi atas permasalahan

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan bibliokonseling adalah untuk membantu individu dalam memahami dirinya sendiri dengan bantuan informasi yang didapat dalam bahan bacaan untuk mengalihkan orientasi dan memberikan pandangan-pandangan yang positif sehingga timbul kesadaran untuk menyelesaikan masalahnya.

3. Keterbatasan Bibliokonseling

Bibliokonseling memiliki beberapa keterbatasan (Herlina, 2012) yaitu:

- a. Bercampurnya dukungan empiris bagi *bibliotherapy* yang dilakukan melalui fiksi, tetapi nonfiksi, khususnya buku-buku bantu diri (*self-help book*) dinilai memiliki dukungan ilmiah dalam *bibliotherapy*.

- b. ¹¹ *Bibliotherapy* memiliki dampak terbatas pada kelompok orang yang bukan pecandu membaca, tetapi dinyatakan ²⁹ berhasil dilakukan terhadap kelompok bukan pembaca melalui buku bicara (*talking book*) atau pendekatan inovatif lainnya.
- c. Konseli dapat mengintelektualisasi masalah dengan membacanya. Konseli mungkin tidak mengidentifikasi dengan karakter dalam cerita. *Bibliotherapy* mungkin tidak cocok untuk anak dengan usia muda karena perkembangan kognitif mereka masih terbatas.
- d. Berbahaya untuk terlalu mengandalkan buku, karena biblioterapi tidak dapat menyelesaikan semua masalah, bahkan dapat meningkatkan ketakutan dan meningkatkan rasionalisasi untuk perubahan.
- e. ¹¹ Kemungkinan bahwa hubungan dengan orang yang membantu bisa ⁵³ menyebabkan teratasinya masalah perlu dipertimbangkan, perlu dimonitor dengan asesmen yang teliti tentang efek dari hubungan terapeutik terhadap masalah konseli versus dampak *bibliotherapy* terhadap masalah konseli

Jadi dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk memperhatikan ¹¹ atau menilai tingkat membaca dan minat peserta didik, karena jika diantara konselor dan konseli tidak cocok terhadap bacaan yang material bacaan bisa menyebabkan peserta didik frustrasi. Sehingga penggunaan komik strip sebagai media bibliokonseling dirasa sangat tepat untuk diberikan kepada peserta didik karena meminimalisir kebosanan saat membaca.

4. Tahap-tahap Bibliokonseling

Pardeck & Pardeck (Herlina, 2012) menjelaskan bahwa proses bibliokonseling meliputi serangkaian aktivitas yang menggunakan buku dalam pelayanannya yang ditujukan untuk menggerakkan konseli agar melalui tahapan-tahapan, yaitu:

a. Kesiapan

Sebelum melaksanakan teknik bibliokonseling, guru BK harus mempertimbangkan faktor terpenting yaitu kesiapan peserta didik. Pada umumnya, kesiapan tersebut dapat dilihat dari hal berikut:

- 1) Hubungan penuh, kepercayaan, dan keyakinan telah ditanamkan oleh konselor kepada peserta didik.
- 2) Jika konseli adalah anak yang lebih tua, kesepakatan dapat dicapai mengenai masalah yang akan diselesaikan.
- 3) Telah dilakukan eksplorasi awal dari permasalahan.

b. Seleksi buku

Guru BK harus mempertimbangkan beberapa faktor saat memilih buku untuk bibliokonseling, seperti masalah yang terjadi pada peserta didik. Peserta didik mungkin memiliki sedikit atau banyak penyesuaian dan masalah perkembangan, sehingga harus memperhatikan jenis buku yang akan dipakai. Jika yang digunakan adalah buku fiksi, maka harus berisi karakter dan situasi yang dapat dipercaya dan harapan yang nyata. Disisi lain guru BK harus mengetahui minat dan tingkat kemampuan membaca peserta didik.

c. Memperkenalkan buku

Langkah selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah bagaimana memasukkan buku ke dalam layanannya, guru BK harus benar-benar memahami isi dari buku yang dipilih.

d. Strategi Tindak Lanjut

Kegiatan membaca buku harus disertai dengan konseling atau diskusi, karena konseli akan terbantu untuk mengidentifikasi diri dengan karakter buku yang memiliki masalah yang mirip dengan masalah dirinya, mulai melihat bagaimana karakter dalam buku ini mengatasi masalah dan mengenali pemecahan masalahnya.

5. Jenis-Jenis Bibliokonseling

Teknik bibliokonseling menggunakan buku pustaka sebagai medianya. Yunitasari dkk (2016) memaparkan bahwa dengan menggunakan buku bacaan sebagai alat untuk membantu peserta didik, guru BK bisa memanfaatkan buku cerita, artikel dari koran atau majalah, novel, tulisan ilmiah, atau komik sebagai media bibliokonseling. Buku bacaan yang ditunjuk sebagai media bibliokonseling juga harus sesuai dengan masalah peserta didik dan harus sesuai dengan usia perkembangan peserta didik, sehingga bahasa dalam buku tersebut dapat dipahami dengan mudah.

Jadi dalam memilih jenis buku yang akan digunakan untuk bibliokonseling, perlu disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi peserta didik dan usia perkembangannya. Oleh karena itu, pemilihan komik

strip sebagai media bibliokonseling dinilai efektif karena memiliki dialog singkat disertai dengan gambar dan warna, mempunyai alur yang sesuai dengan gaya kekinian sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang disajikan dan cocok untuk peserta didik yang cenderung malas membaca buku pelajaran. Dengan demikian, setelah membaca komik strip tersebut peserta didik akan terbantu untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

C. Komik Strip

1. Pengertian Komik Strip

Menurut Scott McCloud (1993), komik adalah gambar dan simbol lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi atau membangkitkan respon estetika pada pembaca. Komik merupakan media visual yang menyampaikan informasi dan memiliki keunggulan mudah dipahami. Media visual paling banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran, yang dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat. Perpaduan gambar dan teks dirangkai menjadi sebuah cerita yang menarik untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Menurut Hurlock (Purwitama, 2017), komik merupakan media yang dapat dijadikan sebagai model untuk perbaikan dan pengembangan kepribadian anak. Komik, seperti genre sastra anak lainnya, juga mengandung sumber informasi, cerita, pesan, dan topik ilmiah. Komik juga dimasukkan ke dalam karya sastra, khususnya sastra visual (Bonnef, 1998).

Komik terbagi menjadi dua kategori, yaitu komik buku dan komik bersambung atau disebut komik strip (Bonnet, 1998). Buku komik adalah komik yang disajikan sebagai buku tersendiri dan terpisah dari bagian media cetak lainnya seperti komik strip dan kartun. Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel bergambar, tetapi dari sudut pandang ini sudah mewakili ide atau gagasan yang utuh. Komik bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berlanjut secara berkala di setiap terbitannya.

2. Karakteristik Komik

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari (Wardana, 2018) yaitu sebagai berikut:

- a. Karakter, pendeskripsian sifat/watak tokoh dalam komik
- b. Ekspresi wajah karakter, menggambarkan marah, sedih, gembira, dll. karakter dalam komik
- c. Balon kata, gambar dan kata yang menunjukkan dialog antar tokoh dalam komik
- d. Garis gerak, tanda yang membuat gambar terlihat hidup dalam imajinasi pembaca
- e. Latar, untuk menunjukkan konteks materi kepada pembaca
- f. Panel, pengelompokan urutan gambar dan cerita dalam satu bingkai

3. Fungsi Komik

Pada dasarnya komik menjadi inspirasi para kartunis untuk menyampaikan kisah nyata atau berita yang sedang terjadi. Komik adalah sarana yang sederhana namun bermakna untuk menyampaikan konten visual. Komik yang baik juga harus memiliki fungsi yang baik, selain fungsi hiburan, komik juga harus memiliki fungsi mendidik pembaca. Komik selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan, sekaligus menjadi wadah pembelajaran yang disajikan dengan cara yang sangat menarik untuk dibaca. Berikut beberapa fungsi dari komik menurut beberapa ahli:

- a. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik dalam masyarakat yang sudah sadar akan nilai komersial dan pendidikannya (Bonnet, 1998).
- b. Maharsi (Soedarso, 2015) menjelaskan bahwa komik sebagai media pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam membantu pembaca untuk cepat memahami isi pendidikan. Penggunaan gambar dalam buku teks dianggap dapat menyampaikan informasi yang mudah dipahami meskipun disajikan dengan gambar yang sederhana.
- c. Maharsi (Soedarso, 2015) berpendapat bahwa komik memiliki kemampuan untuk memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, kemampuan penalaran dan spiritual.
- d. Komik sebagai media berperan sebagai alat menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. (Waluyanto, 2005).

4. Kelebihan dan Kekurangan Komik

a. Kelebihan Komik

Hurlock (Purwitama, 2017) mengungkapkan beberapa pendapat yang menguntungkan komik, diantaranya:

- 1) Komik mengajarkan anak-anak dengan keterampilan literasi terbatas melalui bacaan yang menyenangkan.
- 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi anak dalam mengembangkan ketrampilan membaca
- 3) Prestasi pendidikan anak yang sering membaca komik sama dengan mereka yang jarang membacanya
- 4) Anak diperkenalkan dengan kosakata yang luas
- 5) Anak-anak dapat mengidentifikasi karakter buku komik yang sifatnya mereka kagumi.

b. Kekurangan Komik

Hurlock (Purwitama, 2017) mengungkapkan beberapa argumen yang menentang komik, diantaranya:

- 1) Buku komik mengalihkan perhatian anak dari apa-apa yang paling berguna. Karena gambar menjelaskan cerita, anak yang kurang bisa membaca tidak akan mencoba membaca teks.
- 2) Pengalaman membaca komik sedikit atau tidak ada perkembangan.
- 3) Kebanyakan komik memiliki gambar, cerita, dan bahasa dengan kualitas rendah.
- 4) Komik mencegah anak-anak dari bentuk permainan lainnya.

- 5) Komik membuat kehidupan nyata ¹ membosankan dan tidak menarik.
- 6) Dengan menggambarkan perilaku antisosial, buku komik mendorong perilaku nakal oleh anak dibawah umur.
- 7) ¹ Komik menimbulkan streatip terhadap orang dan ini mendorong timbulnya prasangka.

5. Pengembangan Komik Strip Menggunakan *Canva*

³ Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih komik strip sebagai media bibliokonseling yang dikembangkan melalui *Canva*. *Canva* adalah pilihan terbaik bagi peneliti karena mudah digunakan dan ¹ gratis. Mulai membuat komik sederhana, edit komik, panduan membuat komik sudah dijelaskan di dalamnya. Guru BK hanya perlu menyiapkan topik layanan BK yang akan dibuat dan alur cerita yang diinginkan, lalu menerapkannya melalui berbagai pilihan desain di *Canva*. Komik strip yang sudah jadi dapat dibagikan kepada peserta didik melalui media cetak atau digital sesuai kebutuhan.

¹⁵ *Canva* dapat diakses melalui ponsel atau desktop, kemudian masuk atau daftar menggunakan *email*, akun *Facebook*, maupun *Google*, lalu cari “komik strip” untuk mulai membuat desain. ¹ Komik strip dapat dibuat dengan halaman kosong atau dengan memilih *template* siap pakai dari *Canva*. Setelah menentukan pilihan, dapat mulai mendesain. ¹⁵ Mendesain komik di *Canva* sangat cepat dan mudah karena setiap *template* berisi satu halaman penuh, satu halaman kosong, balon percakapan, dan dua halaman

ilustrasi. Kemudian dengan mudah seret dan lepas setiap elemen ke dalam desain dengan mengkreasikan skema warna, layout, gaya font, kombinasi stiker, ikon, ilustrasi, serta mengatur ulang balon percakapan dan isian cerita dalam alur yang diinginkan berdasarkan tema layanan yang dipilih, yaitu sopan santun.

Komik strip yang telah selesai dibuat akan otomatis tersimpan dan dapat di unduh kapan saja berdasarkan format yang diinginkan. Komik strip juga dapat di unggah ke media sosial atau dapat di cetak dengan resolusi tinggi jika ingin dibagikan secara langsung kepada peserta didik sebagai media bibliokonseling.

D. Sopan santun

1. Pengertian Sopan santun

Menurut Bertens (2007) etiket berarti “sopan santun” yang berkaitan dengan cara suatu tingkah laku yang harus dilakukan oleh manusia yang mengatur tentang perilaku yang boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan sehingga sesuai dengan norma. Etiket merupakan tata cara yang baik sehingga dapat tercipta kenyamanan bagi manusia dan lingkungan. Menurut Suryani (Saputro, 2020) sopan santun adalah aturan atau tata cara yang berkembang dalam suatu budaya, yang harus dipraktikkan di mana saja. Tergantung pada kebutuhan lingkungan, tempat dan waktu karena sopan santun relatif dianggap sebagai norma sopan santun yang berbeda-beda dari satu tempat ke tempat lain, seperti sopan santun dalam keluarga, sekolah,

universitas, lingkungan sosial, dll.

Menurut Kumalasari (Saputro dkk, 2020) sopan santun adalah perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai hormat, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia. Menurut Pane (Aminah, 2019), contoh proses yang dapat menyempurnakan sopan santun sehari-hari adalah mengucapkan terima kasih saat menerima sesuatu, meminta bantuan saat meminta sesuatu, dan meminta maaf saat melakukan kesalahan.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sopan santun adalah tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku yang mengatur bagaimana seharusnya seseorang bersikap atau berperilaku di lingkungan manapun berada.

2. Macam-Macam Sopan Santun

Menurut Sukini (Aminah, 2019) ada dua macam-macam sopan santun atau kesopanan yaitu:

- a. Kesopanan berbahasa. Santun bahasa menunjukkan bagaimana seseorang melakukan interaksi sosial dalam kehidupannya secara lisan. Bahasa yang dipergunakan dalam sebuah komunikasi sangat menentukan keberhasilan pembicara. Setiap orang harus menjaga bahasa yang santun agar komunikasi dan interaksi dapat berjalan dengan baik.
- b. Kesopanan berperilaku. Sopan santun mengandung nilai-nilai positif yang diekspresikan dalam perilaku dan tindakan positif. Kesopanan yang ditunjukkan dalam perilaku bangsa Indonesia tidak terbentuk dengan

sendirinya tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dari sejarah luhur bangsa.

3. Aspek-Aspek Sopan Santun

Menurut Supriyanti (Firiyah, 2019) aspek-aspek perilaku sopan santun terwujud dalam enam hal, diantaranya:

a. Tata krama bergaul dengan orang tua

Sikap yang santun dan lemah lembut terhadap kedua orang tua antara lain dilakukan sebagai berikut:

- 1) Jangan berkata kasar atau membentak orang tua
- 2) Selalu berbuat baik dan tidak menyakiti orang tua
- 3) Tunduk dan menaati orang tua dalam hal kebaikan
- 4) Menghargai pendapat kedua orang tua
- 5) Senantiasa berdoa agar orang tua sehat, dengan penuh kasih sayang merawatnya saat tua dan sakit.

b. Tata krama bergaul dengan guru

Guru adalah orang tua kedua bagi peserta didik. Jadi kita harus menghormatinya seperti kita menghormati orang tua kita. Sikap sopan santun dengan guru meliputi:

- 1) Selalu tunduk dan patuh kepada guru
- 2) Melaksanakan segala hal baik
- 3) Berbicara dengan lembut dan sopan
- 4) Berdoa agar guru diberi kesehatan dan ketabahan dalam memberikan

ilmu dan bimbingan

- 5) Menjaga nama baik dan menghormati guru
- 6) Menyapa dengan ramah saat bertemu guru
- 7) Menampilkan contoh tingkah laku yang baik

c. Tata krama bergaul dengan orang yang lebih tua

Sikap santun tidak hanya terhadap orang tua dan guru tetapi juga kepada orang yang lebih tua. Sikap sopan terhadap orang yang lebih tua antara lain:

- 1) Bersikap hormat untuk menjalin hubungan yang harmonis
- 2) Menyapa dengan sopan dan ramah
- 3) Saling menghargai pendapat
- 4) Suka membantu pekerjaan

d. Tata krama bergaul dengan orang yang lebih muda

Tata krama dalam pergaulan sehari-hari tidak hanya menghormati yang lebih tua tetapi juga kepada yang lebih muda. Kesopanan dengan orang yang lebih muda meliputi:

- 1) Memberikan kasih sayang untuk orang yang lebih muda
- 2) Menjadi contoh yang baik dan memberi semangat
- 3) Menghargai pendapat
- 4) Tidak bersikap memerintah

e. Tata krama bergaul dengan teman sebaya

Sikap sopan santun terhadap teman sebaya dilakukan sebagai berikut:

- 1) Saling memberi dan menerima nasehat
 - 2) Menolong ketika teman dalam kesulitan
 - 3) Saling memaafkan ketika ada yang melakukan kesalahan
 - 4) Berbagi rasa
 - 5) Tidak mencari-cari kesalahan
 - 6) Tidak saling mengejek dan menghina
- f. Tata krama bergaul dengan lawan jenis
- Sikap sopan santun terhadap lawan jenis dilakukan sebagai berikut:
- 1) Saling menghormati dan menghargai
 - 2) Mematuhi norma agama dan norma masyarakat
 - 3) Menghindari pergaulan bebas dan jaga keseimbangan

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sopan Santun

Herlangga (2017) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sopan santun antara lain:

a. Keluarga

Santrock (Herlangga, 2017) menulis tentang “pandangan kesinambungan” perkembangan remaja awal didasari hubungan awal orang tua dan anak. Hubungan tersebut, menjadi dasar anak pada saat dewasa ketika berhubungan dengan orang-orang sepanjang rentang hidupnya. Dengan kata lain, perkembangan awal tersebut akan mempengaruhi semua hubungan dengan orang lain, teman sebaya, guru,

bahkan dalam menjalin relasi yang lebih intim saat mereka dewasa.

b. Sekolah

Sekolah adalah tempat pendidikan formal dimana seorang anak mulai berhubungan dengan lingkungan yang lebih luas. Di sekolah anak bertemu dengan anak-anak lain yang sebaya dengan mereka serta guru-guru sehingga mereka mengenal lingkungan yang lebih beragam. Mereka belajar berelasi dan menjalin hubungan yang lebih luas, remaja berinteraksi secara sosial dengan para guru dan teman sebaya yang berasal dari beragam latar belakang sosial dan etnis.

c. Teman sebaya

- 1) Fungsi kelompok teman sebaya. Menurut Hartub (Herlangga, 2017) anak atau remaja memiliki usia atau tingkat kedewasaan yang sama. Interaksi teman sebaya akan memainkan peran unik dalam masyarakat. Pentingnya teman sebaya dalam mempengaruhi perkembangan pribadi di masyarakat.
- 2) Hubungan keluarga dan teman sebaya di masa remaja. Menurut Rubin & Sloman (Herlangga, 2017), orang tua dapat memberikan contoh atau bimbingan kepada remaja tentang bagaimana mereka berhubungan dengan teman sebayanya. Dari pembelajaran, orang tua remaja dapat berupaya membantu mereka membangun hubungan yang lebih positif dengan teman sebayanya.
- 3) Mematuhi teman sebaya. Terjadi ketika seseorang meniru sikap atau perilaku orang lain karena tekanan nyata atau yang dirasakan dari

mereka. Beberapa orang masih bergantung pada orang lain yang membuat mereka merasa nyaman berada di sekitar orang lain.

- 4) Popularitas, pengabaian dan penolakan teman sebaya. Menurut Hartub (Herlangga, 2017) remaja yang populer memberikan dukungan mempertahankan komunikasi dengan baik yang terbuka dengan teman sebaya. Dalam komunikasi, mereka dengan senang hati berperilaku seperti diri mereka sendiri, dengan antusias peduli pada orang lain, percaya diri tanpa kesombongan.

d. Budaya

Budaya sebagai tingkah laku, pola-pola, keyakinan, dan semua produk dari kelompok manusia tertentu yang diturunkan dari generasi ke generasi. Menurut Richard Brislin (Herlangga, 2017), karakteristik budaya mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Budaya terdiri dari nilai-nilai, dan asumsi-asumsi mengenai tingkah laku manusia.
- 2) Budaya dibuat oleh manusia.
- 3) Budaya diturunkan dari generasi ke generasi.
- 4) Pertentangan budaya sering dilihat secara nyata berasal dari latar belakang budaya yang berbeda.
- 5) Meski dengan kompromi, nilai-nilai budaya tetap ada.
- 6) Ketika nilai-nilai budaya dilanggar orang akan bereaksi secara emosional.

e. Sosial media

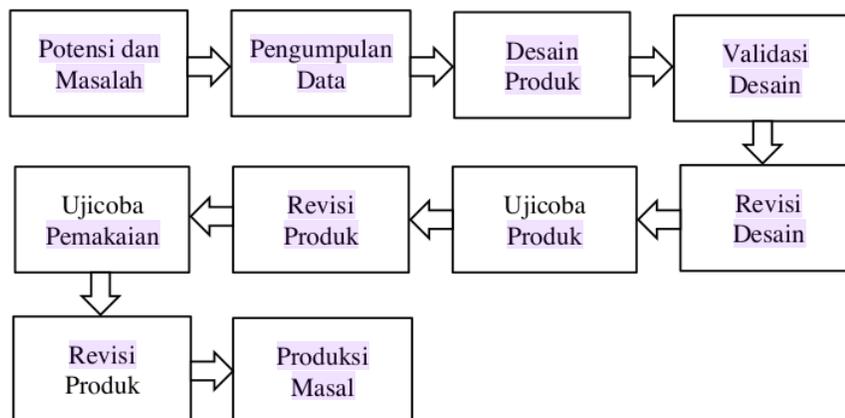
Terdapat beberapa media yang berpengaruh pada perkembangan perilaku remaja tersebut. Mudah⁵nya mengakses sosial media membuat remaja gemar menggunakan sosial media. Selain itu mudah⁵nya mendapatkan informasi dari segala penjuru dunia menyebabkan timbulnya perilaku yang kurang sesuai dengan budaya ketimuran. Hal tersebut dapat dilihat dari cara berpakaian, cara berbicara, dan lain sebagainya.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2012), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang selanjutnya akan digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik strip sebagai media bibliokonseling untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

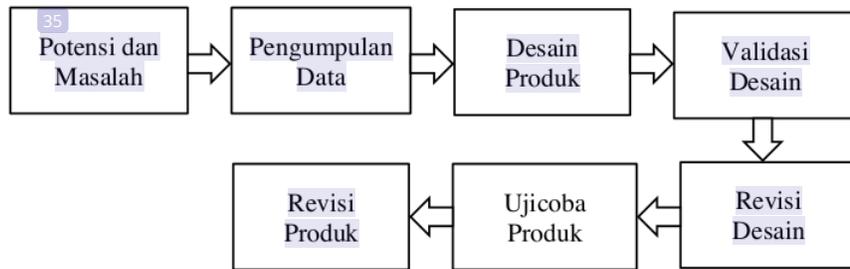


Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan suatu produk yaitu komik strip. Alasan peneliti menggunakan strategi pengembangan ini karena sesuai dengan pendapat Borg & Gall yang menekankan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang ampuh untuk meningkatkan praktik. Ini adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dibuat. Penegasan ini memperkuat argumentasi bahwa metode penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

B. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan menggambarkan langkah-langkah proses yang dilakukan oleh pembuat produk. Dalam penelitian ini, proses pengembangan mengikuti langkah-langkah menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (Sugiyono, 2012) dengan beberapa keterbatasan karena dimaksudkan untuk uji coba lapangan skala kecil. Hal ini sesuai dengan pernyataan Borg dan Gall (Emzir, 2013), yang mengusulkan untuk membatasi penelitian pada skala kecil dengan membatasi langkah-langkah penelitian. Maka, peneliti menerapkannya dalam penelitian ini sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam tujuh tahap pengembangan mulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk hingga revisi produk, yang berpuncak pada produk akhir berupa komik strip.



Gambar 3.2.
Pembatasan Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D

1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah sesuatu yang apabila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah suatu bentuk ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.

Potensi dalam penelitian ini adalah pengembangan komik strip sebagai media bibliokonseling untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri, yang mana telah ditemukan masalah menurunnya sopan santun peserta didik pasca pembelajaran daring. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatasnya diucapkan kepada temannya, peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru

saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditunjukkan secara akurat, maka diperlukan pengumpulan informasi-informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan media, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pengumpulan data di SMP Al Huda Kota Kediri dilakukan dengan pengamatan secara langsung sebagai guru bimbingan dan konseling, sehingga pengumpulan informasi inilah yang selanjutnya digunakan sebagai langkah awal dalam menyusun media dan untuk mengatasi permasalahan menurunnya sopan santun peserta didik, yaitu peneliti memilih komik strip sebagai media bibliokonseling yang dirasa dapat membantu meningkatkan sopan santun peserta didik.

3. Desain Produk

Desain produk merupakan desain awal yang dilakukan oleh peneliti berupa gambar yang dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang pengembangan produk yang akan dilakukan yaitu membuat desain komik strip. Tahap awal yang dilakukan dalam desain komik strip yaitu dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan disesuaikan dengan tema yaitu mengenai sopan santun. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan rancangan media bibliokonseling memakai komik strip dilakukan dengan beberapa tahap, dengan merujuk pada penelitian Aprilia (2021), yaitu

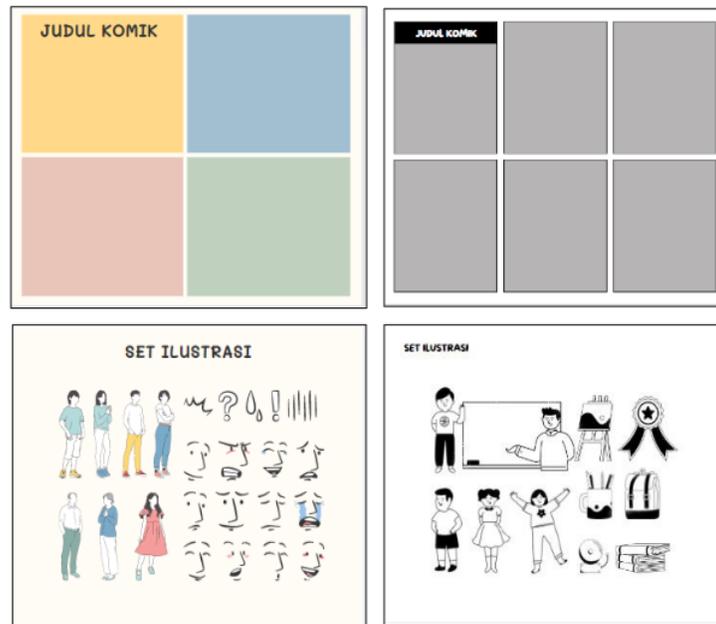
sebagai berikut:

a. Perencanaan pembuatan komik strip

- 1) Mencari bahan atau materi melalui buku, jurnal, dan internet tentang:
 - a) Tata krama bergaul dengan orang tua
 - b) Tata krama bergaul dengan guru
 - c) Tata krama bergaul dengan orang yang lebih tua
 - d) Tata krama bergaul dengan orang yang lebih muda
 - e) Tata krama bergaul dengan teman sebaya
 - f) Tata krama bergaul dengan lawan jenis
- 2) Mencatat hal-hal penting yang digunakan dalam materi
- 3) Masuk ke *Canva* melalui ponsel atau desktop, atau daftar menggunakan *email*, akun *Facebook*, maupun *Google*, lalu cari “komik strip” untuk mulai membuat desain.
- 4) Menentukan format yang digunakan
- 5) Mencari referensi dan menentukan karakter yang akan digunakan dalam komik

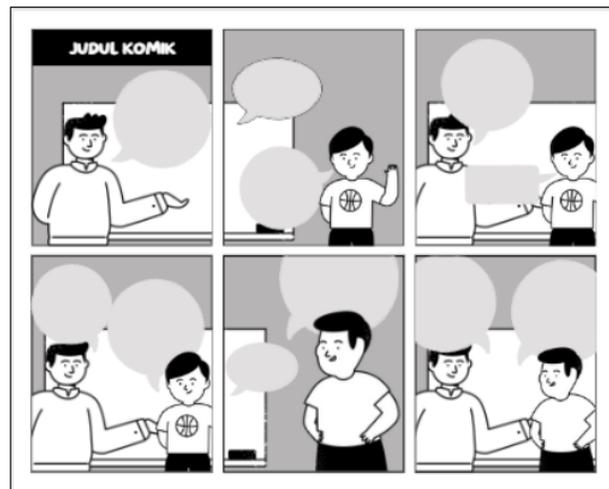
b. Membuat draf kasar

- 1) Menyusun naskah cerita
- 2) Menentukan jumlah panel, tergantung kebutuhan masing-masing tema
- 3) Membuat sketsa kasar (karakter, *cover*, dan penempatan panel).
- 4) Komik strip dapat dibuat dengan halaman kosong atau memilih *template* siap pakai dari *Canva* yang disertai halaman lengkap, halaman kosong, balon percakapan, serta dua halaman set ilustrasi.



Gambar 3.3. Sketsa Kasar Komik

5) Menentukan sketsa yang paling cocok



Gambar 3.4. Sketsa Komik yang Ditentukan

c. Proses pengembangan komik

- 1) Melanjutkan sketsa yang sudah ditentukan dengan proses pewarnaan, pemberian efek, mengkreasikan skema warna, tata letak, gaya *font*, gabungkan stiker, ikon, ilustrasi, atur ulang balon percakapan dan bingkai, dan isi cerita sesuai alur yang diinginkan. Gabungkan semua elemen tersebut dan edit komik hingga mendapatkan hasil yang memuaskan.
- 2) Setelah puas dengan hasilnya, simpan dan unduh kapan saja dalam format yang diinginkan. Komik strip dapat diunggah ke media sosial atau dicetak dengan resolusi tinggi jika ingin dibagikan langsung kepada peserta didik.

4. Validasi Desain

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya adalah proses validasi. Pada tahap ini dilakukan uji validitas terhadap media yang dikembangkan guna menguji kevalidan terhadap produk komik strip sopan santun. Pada uji ini melibatkan ahli media dan materi yang berpengalaman untuk menilai rancangan produk yang dibuat sehingga akan diketahui kelemahan dan kekuatannya sebagai bahan perbaikan atau revisi desain.

5. Revisi Desain

Setelah diketahui kelemahan dari desain yang sudah dibuat, maka peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang dibuat berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan ahli media dan ahli materi. Dengan tujuan agar produk yang dikembangkan siap digunakan

pada tahapan selanjutnya yaitu uji coba produk.

5 6. Ujicoba Produk

Ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, kemudahan, dan manfaat dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Pada uji coba awal ini, angket diberikan kepada masing-masing peserta didik agar dapat diketahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap dimana produk yang telah ada akan diperbaiki sesuai dengan kekurangan dan kelemahan yang ditemukan setelah melewati tahapan uji coba awal serta mengamati respon yang diperoleh melalui angket. Kekurangan dan kelemahan produk yang ditemukan kemudian coba diminimalkan dengan cara memperbaiki desain. Revisi produk ini dilakukan sebagai langkah penyempurnaan media yang dikembangkan sehingga akan menjadikan produk yang lebih baik dan layak untuk digunakan.

34 C. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMP Al Huda Kota Kediri yang beralamat di Jalan Masjid Al Huda 196 Kota Kediri. Alasan lokasi penelitian ini dipilih karena sekolah tersebut adalah lokasi

dimana peneliti menjadi guru BK, sehingga didapatkan hasil observasi di lapangan bahwa ditemukan perilaku peserta didik pasca pandemi yang menunjukkan kurangnya sopan santun, seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatasnya diucapkan kepada temannya, peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang dijadikan sumber utama dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Al Huda Kota Kediri yang berjumlah 184 untuk uji coba luas dan peserta didik kelas VIII-E yang berjumlah 26 untuk uji coba terbatas. Adapun rincian jumlah peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1.
Sampel yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas

NO.	KELAS	JENIS KELAMIN		TOTAL
		L	P	
1	A	19	15	34
2	B	26	8	34
3	C	19	15	34
4	D	15	14	29
5	E	18	8	26
6	F	16	12	28
JUMLAH		113	72	185

D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan secara teoritis dan praktis, serta manfaat produk komik strip sebagai media bibliokonseling untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik. Desain uji coba model/produk komik strip ini terdiri dari beberapa proses uji. Yang pertama dilakukan adalah uji coba pada ahli pengembangan media BK, yang akan memberikan ulasan tentang bagaimana pengembangan media yang dikembangkan apakah menarik, unik, dan bermanfaat. Dan yang kedua akan diujicobakan kepada ahli materi BK, yang akan memberikan ulasan bagaimana materi yang diberikan pada saat layanan, apakah sudah sesuai yang dibutuhkan peserta didik atau tidak. Selanjutnya akan diujicobakan pada pengguna media yaitu praktisi (guru BK) dan akan diujicobakan kepada pengguna kelompok kecil yaitu peserta didik kelas VIII-E SMP Al Huda Kota Kediri yang berjumlah 26.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terbagi atas uji coba produk komik strip oleh ahli materi dan ahli media BK, serta uji coba pemakaian oleh praktisi (guru BK) dan pengguna (peserta didik)

a. Uji Coba Produk

1) Ahli media BK

Ahli media BK adalah orang yang menguasai dalam

memberikan penilaian dan tanggapan di bidang media pada pengembangan komik strip untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi peserta didik. Subjek uji ahli media BK yang akan melaksanakan uji coba produk adalah ahli media BK dari Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Pengajar aktif sebagai dosen program studi BK
- ¹⁷ b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 BK
- c) Memiliki sertifikat pendidik/dosen
- d) Mengajar pada mata kuliah media dan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media
- e) Bersedia menjadi uji ahli media untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan komik strip

² 2) Ahli Materi BK

Ahli materi BK adalah orang yang menguasai dalam memberikan penilaian dan tanggapan di bidang materi pada pengembangan komik strip untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi peserta didik. Subjek uji ahli materi BK yang akan melaksanakan uji coba produk adalah ahli materi BK dari Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Pengajar aktif sebagai dosen program studi BK
- ¹⁷ b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 BK
- c) Memiliki sertifikat pendidik/dosen

- d) Menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian
- e) Bersedia menjadi uji ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan komik strip

b. Uji Coba Pemakaian

1) Praktisi (Guru BK)

Guru BK akan melaksanakan uji coba pemakaian dan memberikan penilaian tanggapan materi dan media terhadap pengembangan komik strip. Subjek uji pemakaian guru BK yang akan melaksanakan uji coba produk adalah guru BK yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Pengajar aktif sebagai guru BK
- b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 BK
- c) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun
- d) Bersedia menjadi uji coba pemakaian untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan komik strip

2) Peserta Didik

Produk komik strip diujicobakan pada pengguna (peserta didik) terhadap produk komik strip yang sedang dikembangkan. Dilakukan uji coba terbatas dengan jumlah subjek uji sebanyak 26 orang, setelah itu dilakukan revisi berdasarkan tanggapan subjek uji melalui angket untuk memperbaiki produk agar dapat digunakan pada uji coba tahap akhir selanjutnya dengan jumlah subjek uji sebanyak 184 orang.

E. Validasi Model/Produk

Validasi model/produk dilakukan oleh tenaga ahli media dan materi bimbingan dan konseling untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat yaitu komik strip sebagai media bibliokonseling untuk meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri. Dari data hasil validasi ahli berupa hasil uji produk serta saran dan komentar dapat dilihat kelayakan, kelebihan, dan kelemahan media komik strip yang dibuat, sehingga menjadi acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk komik strip yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga menghasilkan produk yang layak dan teruji.

1. Uji Validasi Media

Sebelum uji coba produk komik strip, produk perlu divalidasi oleh ahli media. Validasi dilakukan dengan mengisi kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti tentang aspek-aspek yang berkaitan dengan media komik yang dibuat. Selain validasi menggunakan angket, juga dilakukan dengan memperhatikan kritik atau saran dari ahli media. Data yang diperoleh selama validasi kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk hingga produk siap untuk diujicobakan.

2. Uji Validasi Materi

Uji validasi materi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian melalui lembar pengamatan terhadap materi tentang sopan santun yang diberikan kepada ahli materi. Selain validasi menggunakan angket, juga dilakukan dengan memperhatikan kritik atau saran dari ahli materi.

Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dilakukan perbaikan sehingga produk siap untuk di ujicobakan.

¹**F. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Pengembangan Instrumen

a. Instrumen Uji Ahli dan Praktisi

² Instrumen penelitian pengembangan media komik strip ini menggunakan 4 angket untuk masing-masing ahli media, ahli materi, praktisi (guru BK) dan pengguna (peserta didik) untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi dan uji praktisi (guru BK), dan instrumen uji pengguna (peserta didik). Instrumen yang dikembangkan berupa daftar pertanyaan yang diturunkan melalui kisi-kisi instrumen dengan memberikan tanda *checklist* (√) sesuai dengan skor yang diberikan pada skala penilaian, yaitu skor (4) jika indikator yang dinilai “sangat layak”, skor (3) jika indikator yang dinilai “layak”, skor (2) jika indikator yang dinilai “kurang layak”, dan skor (1) jika indikator yang dinilai “tidak layak”. Pemberian skor tersebut dapat mengetahui tingkat kelayakan komik strip yang dikembangkan.

²1) Instrumen Ahli Media

Penilaian dari ahli media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media produk yang dikembangkan dan sebagai panduan dalam melakukan perbaikan, sehingga menghasilkan desain

akhir media dari komik strip. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tahap validasi yang telah dikembangkan dari penelitian Mulyani (2015). Terdapat tiga aspek yang digunakan yaitu aspek tampilan, aspek bahan, dan aspek pembelajaran. Indikator yang telah dikembangkan berdasarkan masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Tampilan	Desain <i>cover</i> komik strip	1
		Kejelasan ilustrasi	1
		Kemenarikan ilustrasi	1
		Keterpaduan ilustrasi	1
		Ketepatan ilustrasi dengan materi	1
		Konsistensi karakter	1
		Konsistensi <i>background</i>	1
		Kesesuaian proporsi warna	1
		Keseimbangan tata letak teks dan gambar	1
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	1
		Kesederhanaan kalimat	1
		2	Bahan
Keamanan penggunaan	1		
Ketepatan pemilihan bahan	1		
3	Pembelajaran	Kesesuaian komik strip dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1
		Kemampuan komik strip memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
		Jumlah	18

2) Instrumen Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada materi produk yang dikembangkan dan sebagai panduan dalam melakukan perbaikan, sehingga menghasilkan desain akhir materi dari komik strip. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tahap

validasi yang telah dikembangkan dari penelitian Mulyani (2015). Terdapat dua aspek yang digunakan yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Indikator yang telah dikembangkan berdasarkan masing-masing aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Pembelajaran	Kesesuaian komik strip dengan Kompetensi Inti	1
		Kesesuaian komik strip dengan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian komik strip dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian komik strip dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1
		Kesesuaian komik strip dengan karakteristik siswa	1
		Kemudahan penggunaan komik strip dalam pembelajaran	1
		Kejelasan topik pembelajaran	1
		Kemampuan komik strip memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
2	Materi	Kejelasan muatan materi dalam komik strip	1
		Pentingnya materi	1
		Kemudahan memahami materi melalui komik strip	1
		Kemudahan memahami cerita	1
		Kejelasan alur cerita	1
		Kesantunan penggunaan bahasa	1
		Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	1
		Kemampuan komik strip memotivasi siswa dalam mempelajari materi	1
Jumlah	16		

3) Instrumen Praktisi (Guru BK)

Penilaian dari guru BK digunakan untuk mengetahui tingkat

kelayakan pada materi dan media produk yang dikembangkan, serta sebagai panduan dalam melakukan perbaikan, sehingga akan diperoleh produk akhir komik strip yang layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk praktisi/guru BK sama dengan instrumen untuk ahli materi dan ahli media, yaitu memuat tiga aspek penilaian media yang meliputi aspek tampilan, bahan, dan pembelajaran serta memuat dua aspek penilaian materi yang meliputi aspek pembelajaran dan materi.

4) Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)

Kisi-kisi instrumen untuk pengguna (peserta didik) telah dikembangkan dari penelitian Mulyani (2015). Terdapat tiga aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen untuk pengguna (peserta didik) yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek isi cerita. Indikator yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi	Kejelasan materi yang dipelajari	1
		Kemenarikan penyampaian materi	1
		Kemudahan memahami materi	1
		Kebermanfaatan materi	1
2	Media	Kemenarikan warna dalam komik strip	1
		Kemenarikan gambar dalam komik strip	1
		Kemenarikan tulisan dalam komik strip	1
		Komik strip dapat memotivasi siswa	1
		Kemudahan memahami kalimat dalam komik strip	1
		Kemudahan penggunaan komik strip	1
		Kebermanfaatan media	1
3	Isi Cerita	Kemenarikan cerita	1
		Kemudahan memahami isi cerita	1
		Kejelasan jalan cerita	1

	Jumlah	14
--	--------	----

b. Instrumen Skala Sopan Santun

Menurut Sugiyono (2012), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamatinya. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai-nilai variabel yang diteliti. Dalam proses penelitian dan pengembangan komik strip ini, variable utamanya adalah sopan santun peserta didik. Sedangkan alat yang digunakan berupa angket atau kuesioner.

Angket atau kuesioner menurut Sugiyono (2012) adalah teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi. Dengan menggunakan angket maka akan diperoleh informasi mengenai diri peserta didik atau hal-hal yang diketahuinya.

Pengembangan angket sopan santun ini mengikuti tahapan penyiapan instrumen menurut pendapat dari Riduwan (Azizah, Santy, & Laelatul, 2021) yaitu:

- 1) Mengidentifikasi variabel yang ada pada rumusan judul penelitian
- 2) Menguraikan variabel yang sudah diidentifikasi menjadi sebuah sub variabel
- 3) Mencari indikator dimasing-masing sub variabel
- 4) Menyusun diskriptor berdasarkan dari masing-masing indikator
- 5) Merumuskan masing-masing diskriptor menjadi item-item

pernyataan dalam instrumen penelitian

- 6) Melengkapi instrumen penelitian dengan tata cara pengisian serta adanya kata pengantar pada instrumen penelitian.

Untuk mencapai hasil penelitian yang memuaskan, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang menunjukkan hubungan antara variabel yang diteliti dengan sumber data atau teori yang digunakan (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini akan diberikan penjelasan untuk masing-masing variabel, kemudian ditentukan indikator-indikator untuk mengukurnya yang menjadi item pernyataan.

Instrumen angket sopan santun ini terdiri dari 30 item pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban yang tersedia pada angket. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui sopan santun yang seharusnya ada pada peserta didik. Dari aspek-aspek sopan santun terdapat 6 indikator yang akan digunakan dalam merumuskan kisi-kisi dari instrumen angket sopan santun yaitu:

- 1) Tata krama bergaul dengan tua
- 2) Tata krama bergaul dengan guru
- 3) Tata krama bergaul dengan orang yang lebih tua
- 4) Tata krama bergaul dengan orang yang lebih muda
- 5) Tata krama bergaul dengan teman sebaya
- 6) Tata krama bergaul dengan lawan jenis

Untuk mempermudah dalam pembuatan instrumen, maka dibuat kisi-kisi instrumen sopan santun yang terdapat pada lampiran 1 halaman

89. Pemberian skor ⁹⁵ dalam penelitian ini yaitu menggunakan penilaian skala *Likert*. Pemilihan skala *likert* sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2012) bahwa skala ini digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang/kelompok tentang suatu fenomena social.

Tabel 3.5.
Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala *Likert*

Variabel	Kategori	Skor	
		(+)	(-)
<i>Sopan Santun</i>	¹⁶ Sangat Sesuai	4	1
	Sesuai	3	2
	Kurang Sesuai	2	3
	Tidak Sesuai	1	4

2. Validasi Instrumen

a. Validitas Instrumen ¹

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan dengan cara mengujicobakan instrumen yang telah dibuat. Instrumen penelitian sebelum validasi dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 91.

⁹ Hasil uji coba instrumen dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan tingkat reliabilitas (ketetapan) instrumen, sehingga dari data yang diperoleh akan diketahui tingkat kevalidan instrumen tersebut. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka dapat digunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam

penelitian.

Validitas instrumen yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan validasi ahli, yaitu diuji dengan menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk (Sugiyono, 2012) merupakan validitas untuk mengukur aspek-aspek dengan berlandaskan teori tertentu, setelah itu dilakukan proses konsultasi kepada ahli. Setelah dikonsultasikan kepada ahli, kemudian peneliti menganalisis instrumen tersebut menggunakan analisis butir dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Person (Sugiyono, 2012) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{[n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2][n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi yang dihitung antara skor item dengan total skor

N = banyaknya responden

$\sum X$ = jumlah skor item X

$\sum Y$ = jumlah skor item Y

$\sum XY$ = jumlah skor item dengan skor X dan Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor item Y

Persyaratan minimum untuk dianggap memenuhi syarat validitas adalah jika $r > 0,30$ (tingkat signifikansi 5%). Jika korelasi antara item dengan skor total kurang dari 0,30 maka item instrumen dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini hanya dilakukan validasi pada skala sopan

santun. Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023. Peneliti mengambil sampel satu kelas sebagai subjek uji coba pengguna, yaitu kelas VIII-E dengan jumlah 29 peserta didik. Jenis instrumen yang digunakan adalah angket perilaku sopan santun yang berjumlah 30 item pernyataan, dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Setelah dilakukan uji coba instrumen, dilanjutkan dengan melakukan analisis terhadap instrumen.

Analisis data yang digunakan untuk uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), yaitu program komputer yang dipakai untuk analisis statistika. Langkah pertama peneliti adalah melakukan tabulasi terhadap hasil jawaban responden dengan menyusun kode jawaban dan mengkode data sesuai klasifikasi jawaban yang ada pada tabel. Respon responden ditabulasikan menggunakan *Microsoft Excel 2010* kemudian diolah menggunakan SPSS untuk diperiksa validitas dan reliabilitasnya. Tabulasi data hasil penelitian dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 94 dan hasil pengolahan data uji validitas SPSS dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 95.

Berdasarkan hasil analisis uji coba validitas, maka diketahui item pernyataan yang valid dan tidak valid. Dari 30 item pernyataan ditemukan jumlah item yang valid sebesar 22 item dan yang tidak valid sebesar 8 item. Instrumen penelitian yang digunakan hanya pada item

pernyataan yang valid saja, sedangkan item pernyataan yang tidak valid tidak dapat digunakan. Instrumen setelah validasi dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 100.

Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung \geq r tabel sesuai dengan kriteria validitas dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $n = 29$, maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,367. Adapun item pernyataan yang valid dan tidak valid terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.6. Item Pernyataan yang Valid dan Tidak Valid

SOPAN SANTUN	ITEM PERNYATAAN VALID		JUMLAH	ITEM PERNYATAAN TIDAK VALID		JUMLAH
	+	-		+	-	
1. Tata Krama Bergaul dengan Orang Tua	3, 5	2, 4	4	1	-	1
2. Tata Krama Bergaul dengan Guru	6, 8, 10, 12	7, 9, 11	7	-	-	0
3. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Tua	13	16	2	15, 17	14	3
4. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Muda	20	19	2	18	-	1
5. Tata Krama Bergaul dengan Teman Sebaya	21, 23, 25, 27	22, 26	6	-	24	1
6. Tata Krama Bergaul dengan Lawan Jenis	28	-	1	30	29	2
JUMLAH			22			8

b. Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen penelitian telah diuji validitas setiap itemnya,

maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Suatu instrumen dikatakan reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012). Untuk menghitung reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

σ_i^2 = Jumlah varians butir butir pertanyaan

σ^2 = Varians skor tes

Reliabilitas instrumen yang dihitung diukur berdasarkan kriteria reabilitas yaitu r hitung ≥ 70 maka instrumen reliabel, tapi jika r hitung < 70 maka instrumen tidak reliabel. Pedoman di dalam pengkategorian tingkat reliabilitas adalah:

Tabel 3.7. Skala Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup
0,200 - 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat Rendah

Analisis data yang digunakan untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Hasil pengolahan data uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 102. Berdasarkan hasil perhitungan besarnya nilai reliabilitas angket sopan santun menggunakan program SPSS diperoleh nilai reliabilitas (r_{11}) sebesar 0,848 dengan tingkat skor sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{11} \geq 70$ yang berarti angket tersebut dikatakan dapat dipercaya (reliabel).

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil studi lapangan melalui observasi secara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai guru bimbingan dan konseling di SMP Al Huda Kota Kediri serta pendapat dari beberapa rekan guru dan orang tua/wali murid ditemukan bahwa di SMP Al Huda Kota Kediri muncul beberapa permasalahan menurunnya sopan santun pasca pandemi pada peserta didik. Permasalahan tersebut terjadi karena peserta didik terlalu lama mengikuti pembelajaran daring selama pandemi sehingga kebiasaan bersikap santun mereka menurun.

Menurunnya sopan santun peserta didik pasca pandemi dapat dilihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik berkata jorok dan tidak sepatutnya diucapkan kepada temannya. Peserta didik tidak bisa berbicara sopan dengan guru, mereka berbicara dengan guru sama seperti berbicara dengan teman. Ketika bertemu guru mereka hanya lewat saja dan tidak menunjukkan spontanitas bersalaman atau menyapa. Saat berada di kelas peserta didik juga menunjukkan respon kurang baik, cenderung cuek, tidak menghargai guru saat memberikan penjelasan, seperti lebih banyak berbicara dengan temannya dan terkadang asyik bermain *gadget*, sehingga perlu tindak lanjut dan peran aktif guru BK untuk lebih aktif dan

menyediakan layanan BK yang inovatif yaitu dengan menggunakan media yang menarik. Namun kenyataannya guru BK jarang menggunakan media karena ketersediaan media BK tidak memadai.

⁴⁴ Salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah memberikan layanan konseling yang inovatif yaitu menggunakan teknik bibliokonseling ⁵ melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media komik strip. Penggunaan komik strip dinilai lebih efektif dan ¹ memiliki dialog percakapan yang singkat disertai dengan gambar, berwarna, mempunyai alur cerita yang disesuaikan dengan gaya kekinian sehingga lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

¹³ Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik strip diperlukan agar proses pemberian layanan konseling lebih menyenangkan dan menarik perhatian sehingga dapat membantu meningkatkan sopan santun peserta didik.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan komik strip ² dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan melalui pengamatan dan pengumpulan data mengenai kondisi menurunnya sopan santun pasca pandemi pada ¹⁰ peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri. Pengumpulan informasi tersebut dilaksanakan melalui studi pendahuluan dan studi pustaka ¹⁷ dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai media komik strip yang dapat meningkatkan sopan santun peserta didik. Setelah mendapatkan informasi peneliti dapat

menetapkan konsep-konsep produk yang akan dikembangkan.

Studi pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan observasi langsung sebagai guru BK di SMP Al Huda Kota Kediri, bahwa guru BK jarang menggunakan media dalam menyediakan layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut mengurangi minat peserta didik dalam mengikuti layanan BK sehingga diperlukan media BK berupa komik strip agar dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti layanan konseling dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Studi pustaka dilaksanakan untuk mengumpulkan dan mengkaji referensi agar mendapatkan informasi lebih detail mengenai komik strip. Yuliandari dan Fetri (2020) dalam penelitiannya mengembangkan komik strip sebagai media pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, tahap perencanaan desain, tahap pengembangan, tahap implementasi (ujicoba), dan tahap evaluasi media. Pengembangan komik strip tersebut menggunakan aplikasi *AdobePhotoshop Cs6* dan dikemas dalam buku komik. Dihyah (2021) dalam penelitiannya mengembangkan komik strip untuk pembelajaran akidah akhlak juga menggunakan model pengembangan ADDIE, tetapi dikembangkan melalui aplikasi *Ibis Paint X* yang diunduh dari *Google Play Store*. Kedua penelitian ini sejalan dengan tujuan peneliti yaitu menghasilkan produk berupa komik strip yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti layanan konseling dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Namun ditemukan

beberapa perbedaan yaitu terletak pada model pengembangan, aplikasi pembuat komik strip dan hasil akhir. Yang mana ⁴⁴ dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D), dikembangkan melalui *Canva* dan komik strip tidak dikemas dalam bentuk buku komik, melainkan berupa lembaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait menurunnya sopan santun peserta didik, kurang efektifnya pelaksanaan layanan konseling yang diberikan guru BK karena tidak tersedianya media BK yang memadai, dan berdasarkan hasil studi pustaka mengenai keefektifan penggunaan komik strip untuk mendukung proses pembelajaran, maka peneliti membuat konsep (*draft*) produk komik strip agar dapat dimanfaatkan sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun peserta didik.

3. Desain Awal (*draft*) Model

⁶⁵ Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik strip. Konsep awal dalam pengembangan komik strip ini adalah menentukan tema dan materi. Tema yang digunakan disesuaikan dengan variabel penelitian yaitu sopan santun yang memuat materi 6 ³² aspek-aspek perilaku sopan santun, meliputi bagaimana berperilaku dengan orang tua, bagaimana berperilaku dengan guru, bagaimana berperilaku ²⁴ dengan orang yang lebih tua, bagaimana berperilaku dengan orang yang lebih muda, bagaimana berperilaku dengan teman sebaya dan bagaimana berperilaku dengan lawan jenis. Aspek-aspek perilaku sopan santun ini menjadi pedoman bagi peneliti

untuk membuat judul dan alur cerita dalam komik strip.

Komik strip dikembangkan melalui *Canva* menggunakan ukuran 25 x 20 cm (*landscape*) dengan pemilihan tokoh, *layout*, warna, kombinasi stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan yang disesuaikan dengan masing-masing aspek. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran 7,8 untuk percakapan dan ukuran 28 untuk judul atau disesuaikan dengan masing-masing *layout*. Hasil pembuatan komik strip tahap awal dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 103.

Peneliti membuat konsep komik strip yang bisa langsung di *share* kepada peserta didik secara *online* atau cetak dengan menggunakan kertas tebal yang dijilid. Tetapi setelah peneliti berkonsultasi kepada ahli media, Guruh Sukma Hanggara, S.Pd. peneliti mendapatkan saran yaitu komik strip perlu diletakkan dalam *acrylic display* agar tampilan menjadi lebih menarik dan bergaya. *Acrylic display* yang digunakan peneliti berukuran 9 x 18 cm dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 3.5. *Acrylic Display*

Menyesuaikan dengan ukuran tersebut peneliti memperbaiki bentuk dan ukuran komik strip yang telah dibuat yaitu diubah menjadi ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) agar tampilan lebih jelas dan terbaca ketika diletakkan dalam *acrylic display*. Perubahan desain komik strip dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 109. Peneliti juga membuat tambahan *background* dengan ukuran 9 x 17,5 cm menggunakan warna biru yang diberi judul agar komik strip terlihat menarik ketika diletakkan dalam *acrylic display*, dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 115.

Penggunaan komik strip sebagai media bibliokonseling dilaksanakan melalui layanan bimbingan ¹⁰⁴ kelompok, yang terdiri dari 5-6 anggota. Guru BK sebagai pemimpin kelompok bertugas menghidupkan dinamika kelompok tersebut. Kegiatan diawali dengan menyampaikan tujuan kegiatan dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Setelah itu mulai mempersiapkan komik strip yang akan dipakai untuk media bibliokonseling.

Guru BK perlu menjelaskan kepada peserta didik dalam penggunaan komik strip, yaitu dengan cara memutar media *acrylic display* dan jika diperlukan komik strip dapat dibaca secara *online* ¹¹⁵ dengan cara *scan QR Code* yang ada pada media. Setelah itu masuk pada tahap inti, yaitu guru BK memberikan media komik strip kepada anggota dan memintanya membaca dan memahami cerita. Setelah selesai peserta didik menuliskan pemahamannya pada lembar refleksi dan menyampaikan pemahamannya kepada anggota yang lain secara bergantian untuk saling memberikan tanggapan secara bebas sesuai dengan pemahaman dan permasalahan yang

dihadapi terkait dengan tema yang sudah dipelajari dari komik strip yaitu perihal sopan santun.

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

a. Uji Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh Galang Surya Gumilang, M.Pd., beliau adalah dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling dengan pengalaman mengajar mata kuliah Sosioantropologi BK. Aspek yang divalidasi diantaranya aspek pembelajaran dan aspek materi. Ahli materi memberikan penilaian dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan media.

b. Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan oleh Guruh Sukma Hanggara, M.Pd., dosen FKIP Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri yang pernah melakukan penelitian pengembangan media BK dan artikelnya dimuat di jurnal penelitian. Uji validasi media dilakukan pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, bahan, dan pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner dan memberikan saran untuk perbaikan media.

c. Uji Praktisi (Guru BK)

Uji praktisi dilaksanakan oleh Uli Nikmatin, S.Psi., beliau adalah guru BK di SMP Al Huda Kota Kediri yang telah memberikan layanan

BK selama 6 tahun. Validasi dilakukan terhadap aspek media dan materi yaitu meliputi tampilan, bahan, pembelajaran dan materi. Praktisi memberikan penilaian dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan media.

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Pengujian model terbatas dilakukan setelah melewati tahap uji ahli materi, media, dan praktisi (guru BK). Subjek uji coba terbatas adalah peserta didik kelas VIII-E SMP Al Huda Kota Kediri yang berjumlah 29. Untuk memperoleh respon peserta didik, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik pada tanggal 28 Juni 2023. Tahapan uji coba terbatas diawali dengan pengenalan media komik strip kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik terhadap media komik strip.

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Produk komik strip yang telah melalui tahap uji ahli materi, ahli media, uji pengguna (praktisi/guru BK) dan peserta didik tidak mengalami perubahan desain pada komik stripnya, desain dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

Meskipun demikian peneliti memperoleh saran dari ahli uji media yaitu pada aspek prosedur perlu diperjelas mengenai tahapan atau petunjuk penggunaan komik strip dan pada aspek media perlu ditambahkan media

pendukung seperti kartu refleksi atau kebutuhan lainnya yang sesuai dengan tahapan penggunaan komik strip.

Petunjuk penggunaan komik strip yang ditambahkan peneliti mempunyai ukuran yang sama dengan tampilan komik strip yaitu 9 x 17,5 cm, dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123. Sedangkan untuk kartu refleksi berukuran 9 x 10 cm, seperti berikut:



Gambar 4.1. Kartu Refleksi

¹ C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum dilakukan uji penggunaan kepada guru BK, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu di validasi kepada ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui perolehan data kelayakan dari media yang telah dibuat. Validasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran agar media yang telah dikembangkan oleh

peneliti layak digunakan sebagai media layanan konseling.

a. Validasi ahli materi

Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023. Dari validasi ahli materi diperoleh data yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.8. Hasil Penilaian Ahli Materi

NO	PEMBELAJARAN								MATERI								JUMLAH	RATA-RATA SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
SKOR	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	62	96.875

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa media komik strip memiliki rata-rata skor 96,87 dan tergolong dalam kategori sangat layak, artinya produk dapat digunakan tanpa revisi.

b. Validasi ahli media

Validasi media dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023. Dari validasi ahli media diperoleh data yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.9. Hasil Penilaian Ahli Media

NO	TAMPILAN												BAHAN		PEMBELAJARAN		JUMLAH	RATA-RATA SKOR		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			17	18
SKOR	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	66	91.66666667

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media komik strip mendapatkan rata-rata skor 91,67 tergolong dalam kategori sangat layak, artinya produk dapat digunakan tanpa revisi.

c. Uji Praktisi/Guru BK

Uji Praktisi/guru BK dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2023.

Dari uji praktisi/guru BK diperoleh data yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.10.
Hasil Penilaian Uji Pengguna (Guru BK) Aspek Media

NO	TAMPILAN													BAHAN			JUMLAH	RATA-RATA SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
SKOR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	62	96.875

Tabel 3.11.
Hasil Penilaian Uji Pengguna (Guru BK) Aspek Materi

NO	PEMBELAJARAN								MATERI								JUMLAH	RATA-RATA SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
SKOR	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	61	95.3125

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media komik strip mendapatkan rata-rata skor 96.87 pada aspek media dan 95.31 pada aspek materi sehingga mendapatkan total skor rata-rata sebesar 96.09 termasuk dalam kategori sangat layak, artinya produk dapat digunakan tanpa revisi.

d. Uji Pengguna (Peserta Didik)

Uji pengguna (peserta didik) dilaksanakan pada tanggal 28 Juni 2023 pada sampel 29 peserta didik dari kelas VIII-E. Hasil penilaian uji pengguna (peserta didik) dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 124. Berdasarkan hasil penilaian uji pengguna (peserta didik) dapat diketahui bahwa media komik strip mendapatkan total rata-rata skor 82,69

termasuk dalam kategori sangat layak, artinya dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu respon peserta didik terhadap media komik strip juga sangat positif. Mereka berpendapat bahwa komik strip tersebut sangat bagus, keren, sangat menarik, menarik untuk dibaca, lucu, ceritanya mudah difahami, sangat bermanfaat dan menginspirasi tentang pentingnya sopan santun.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan validasi maka ditemukan hasil interpretasi kebeterimaan dari ahli dan pengguna terkait media komik strip. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.12. Interpretasi Hasil Uji Validasi

PENGUJI	HASIL	INTERPRETASI
Ahli Materi	Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 96,87 maka sangat layak digunakan tanpa adanya revisi	Penilaian dari ahli materi, media komik strip memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan tanpa revisi. Artinya media komik strip memenuhi uji kebeterimaan oleh ahli materi dan dapat dilanjutkan dalam proses implementasi lapangan
Ahli Media	Total hasil perhitungan dari uji ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 91,67 maka sangat layak digunakan tanpa revisi. Tetapi memperoleh saran dari ahli uji media yaitu memperjelas petunjuk penggunaan komik strip dan menambahkan media pendukung seperti kartu refleksi sehingga proses berfikir peserta didik lebih jauh	Penilaian dari ahli media, media komik strip memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan tanpa revisi. Meskipun masuk dalam kategori tersebut namun komik strip perlu penambahan media pendukung dan petunjuk penggunaan berdasarkan saran yang diperoleh dari ahli media. Selanjutnya dapat diimplementasikan di lapangan apabila sudah dilakukan revisi

Uji Praktisi /guru BK	Total hasil perhitungan uji praktisi/guru BK diperoleh skor rata-rata sebesar 96,87 pada aspek media dan 95,31 pada aspek materi sehingga mendapatkan skor rata-rata akhir sebesar 96,09 maka sangat layak digunakan tanpa adanya revisi	Penilaian uji praktisi/guru BK memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK juga memberikan saran/pendapat positif yaitu dalam penggunaan media baru dibutuhkan konsistensi sehingga peserta didik terbiasa dan nyaman
Uji Pegguna (Peserta Didik)	Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji pengguna (peserta didik) dengan sampel 29 peserta didik diperoleh total skor rata-rata sebesar 82,69 maka sangat layak digunakan tanpa adanya revisi	Penilaian uji pengguna (peserta didik) memperoleh skor sangat layak digunakan. Peserta didik juga memberikan respon-respon positif terhadap media komik strip

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

Hasil validasi yang telah diperoleh dari uji ahli media, ahli materi, praktisi/guru BK, dan uji pengguna (peserta didik) yang telah dijabarkan sebelumnya, dimana memperoleh skor 96,87 dari ahli materi, memperoleh skor 91,67 dari ahli media, memperoleh skor 95,31 dari uji praktisi/guru BK dan memperoleh skor rata-rata dari uji pengguna (peserta didik) sebesar 82,69 sehingga secara keseluruhan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan tanpa revisi dengan menambahkan saran yang diperoleh dari ahli media yaitu menambahkan petunjuk penggunaan komik strip dan pembuatan kartu refleksi.

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna maka media pengembangan komik strip sudah dapat dikatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan di lapangan.

4. Desain Akhir Model

Media komik strip telah melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, praktisi/guru BK dan uji pengguna (peserta didik) yang mana memperoleh skor rata-rata dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi dan tidak ada perubahan pada desain komik strip. Sehingga desain akhir model komik strip tetap sama dengan desain model hasil uji coba terbatas yang dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116, yaitu terdiri dari 6 judul komik strip sopan santun serta penambahan media pendukung yang merupakan saran dari ahli media berupa petunjuk penggunaan yang dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123 dan kartu refleksi yang dapat dilihat pada gambar 4.1. halaman 67.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Media komik strip telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk komik strip yang dapat digunakan. Berikut merupakan deskripsi dari komponen-komponen komik strip yang dikembangkan:

a. Komik Strip Sopan Santun

1) Tata Krama Bergaul dengan Orang Tua

Komik strip dengan judul “Penyesalan” ini berisikan materi tentang bagaimana bersikap sopan santun terhadap orang tua, seperti jangan berkata kasar atau membentak orang tua, selalu berbuat baik

dan tidak menyakiti orang tua, tunduk dan menaati orang tua dalam hal kebaikan, menghargai pendapat kedua orang tua, senantiasa berdoa agar orang tua sehat, dan dengan penuh kasih sayang merawatnya saat tua dan sakit.

Komik strip “Penyesalan” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh ibu dan anak dengan *setting* tempat di dalam rumah, dengan menggunakan 5 panel yang dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Penyesalan” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

2) Tata Krama Bergaul dengan Guru

Komik strip dengan judul “Guruku Idolaku” ini berisi materi tentang cara bersikap sopan santun kepada guru, seperti cara selalu tunduk dan patuh kepada guru, melakukan hal yang baik, berbicara dengan sopan dan lembut, serta berdoa agar guru diberikan kesehatan dan kekuatan dalam memberikan ilmu dan bimbingan, menjaga nama baik dan menghormati guru, menyapa guru dengan ramah saat bertemu, dan menampilkan perilaku yang baik.

Komik strip “Guruku Idolaku” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh guru dan peserta didik dengan *setting* tempat di sekolah, dengan menggunakan 4 panel yang

dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Guruku Idolaku” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

3) Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Tua

Komik strip dengan judul “Membantu itu Menyenangkan” ini berisikan materi tentang bagaimana bersikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua, seperti bersikap hormat kepada agar terjalin hubungan yang harmonis, menyapa dengan sopan dan ramah, saling menghargai pendapat, dan suka membantu pekerjaan.

Komik strip “Membantu itu Menyenangkan” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh remaja dan orang tua dengan *setting* tempat di kebun halaman rumah, dengan menggunakan 3 panel yang dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Membantu itu Menyenangkan” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

4) Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Muda

Komik strip dengan judul “Saudara adalah Teman Terbaik” ini berisikan materi tentang bagaimana bersikap sopan santun terhadap

orang yang lebih muda, seperti memberikan kasih sayang untuk orang yang lebih muda, menjadi contoh yang baik dan memberi semangat, menghargai pendapat, serta tidak bersikap memerintah.

Komik strip “Saudara adalah Teman Terbaik” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh kakak dan adik dengan *setting* tempat di dalam rumah, dengan menggunakan 4 panel yang dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Saudara adalah Teman Terbaik” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

⁶ 5) Tata Krama Bergaul dengan Teman Sebaya

Komik strip dengan judul “Persahabatan” ini berisikan materi tentang bagaimana bersikap ⁷ sopan santun terhadap teman sebaya, seperti saling memberi dan menerima nasihat, menolong ketika teman dalam kesulitan, saling memaafkan ketika ⁷ ada yang melakukan kesalahan, berbagi rasa, tidak mencari-cari kesalahan, dan tidak saling mengejek dan menghina.

Komik strip “Persahabatan” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh dua perempuan sebaya dengan *setting* tempat di jalan dan rumah, dengan menggunakan 4 panel yang dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon

percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Persahabatan” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

6) Tata Krama Bergaul dengan Lawan Jenis

Komik strip dengan judul “Menghormati Keputusan” ini berisikan materi tentang bagaimana bersikap sopan santun terhadap lawan jenis, seperti saling menghormati dan menghargai, mematuhi norma agama dan norma masyarakat, menghindari pergaulan bebas dan jaga keseimbangan.

Komik strip “Menghormati Keputusan” ini dibuat dengan ukuran 9 x 12 cm (*portrait*) dengan pemilihan tokoh 2 siswa dan 2 siswi dengan *setting* tempat di sekolah, dengan menggunakan 4 panel yang dikombinasikan dengan *layout*, warna, stiker, ikon, ilustrasi, dan balon percakapan. *Font* yang dipakai adalah *Comica* dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar. Komik strip diletakkan pada *background* berwarna biru dengan ukuran 9 x 17,5 cm. Gambar komik strip “Menghormati Keputusan” ini dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 116.

b. *Acrylic Display*

Komik strip dengan 6 judul dikemas menggunakan *acrylic display* yang bisa memutar 360° yang terdiri dari 6 sisi dengan ukuran 9 x 18 cm pada bahannya dan 9 x 17,5 cm pada ukuran isinya, dengan fitur

cerah dan transparan sehingga membuat tampilan komik strip terlihat menarik dan bergaya. Gambar tampilan komik strip dalam *acrylic display* dapat dilihat pada lampiran 10 (b) halaman 122.

c. *QR Code* Komik Strip

QR Code yang berisi 6 komik strip yang akan memudahkan peserta didik untuk membaca secara *online*.



Gambar 4.2. *QR Code* Komik Strip

d. Petunjuk Penggunaan

Kartu petunjuk penggunaan komik strip ini untuk peserta didik yang berisikan informasi mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan komik strip, seperti cara membaca komik dari kiri ke kanan kemudian ke bawah, penjelasan tentang isi komik strip yang akan dibaca, arahan untuk membaca komik strip dengan seksama dan memahami pesan yang disampaikan dalam alur cerita, petunjuk membaca komik strip secara *online* dengan *scan QR Code* dan berisi arahan kepada peserta didik untuk mengisi kartu refleksi. Gambar petunjuk penggunaan ini dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123.

e. Kartu Refleksi

Kartu refleksi berisi pertanyaan yang dapat melatih peserta didik berfikir lebih jauh setelah membaca komik strip, seperti meminta peserta

didik untuk menjelaskan hal penting apa yang ditemukan saat membaca komik strip dan memberi arahan kepada peserta didik untuk menyampaikan bagaimana cara mereka menunjukkan ketika telah memahami isi komik strip yang sudah dibaca. Gambar kartu refleksi dapat dilihat pada gambar 4.1. halaman 67.

¹ 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

a. Prinsip-prinsip

Pembuatan komik strip sebagai media bibliokonseling merupakan sebuah upaya mewujudkan inovasi dalam ¹¹⁰ bimbingan dan konseling. Media komik strip dalam bimbingan dan konseling dapat membantu mempercepat proses layanan konseling agar ¹³ peserta didik lebih mudah memahami masalah yang ¹ dihadapinya. Komik strip memiliki dialog singkat disertai gambar, berwarna, mempunyai alur cerita yang disesuaikan dengan gaya kekinian sehingga dapat menumbuhkan minat ²⁶ baca dari peserta didik dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

b. Keunggulan

Keunggulan dari ¹¹² media komik strip yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki desain yang menarik, gaya kekinian, praktis, edukatif, dan dikemas dengan tampilan yang berbeda dengan tampilan komik pada umumnya.

c. Kelemahan

Komik strip yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelemahan, yaitu pada tempat untuk memajang komik strip yang sedikit membutuhkan kehati-hatian ketika menggunakannya.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung penerapan media komik strip dalam penelitian adalah antusias peserta didik yang tinggi dan respon yang sangat positif terhadap media komik. Mereka sangat senang karena diperkenalkan dengan media baru sehingga implementasi model berjalan dengan baik dan lancar

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam implementasi model yaitu tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda dan keterbatasan alokasi waktu yang hanya 1 jam pelajaran sehingga kurang efektif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan komik strip sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun pasca pandemi pada peserta didik di SMP Al Huda Kota Kediri ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi peneliti menjadi tujuh tahap yang dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk sampai revisi produk.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik strip dengan 6 judul yang memuat aspek-aspek perilaku sopan santun. Komik strip yang dikembangkan telah diuji kelayakannya melalui uji validasi ahli materi, uji ahli media, uji praktisi/guru BK dan uji coba pengguna (peserta didik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 96,87 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi, hasil validasi uji ahli media memperoleh skor rata-rata 91,67 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi, hasil validasi praktisi/guru BK memperoleh total skor rata-rata 96,09 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi dan hasil penilaian uji coba pengguna dengan sampel subjek penelitian yang berjumlah 29 peserta didik memperoleh skor rata-rata 82,69 yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan data tersebut maka komik strip yang telah peneliti kembangkan dapat digunakan sebagai media bibliokonseling dalam meningkatkan sopan santun.

⁴⁶ **B. Implikasi**

Sesuai ⁵ dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka implikasi dalam penelitian ini mencakup 2 hal, yaitu yang pertama implikasi teoritis dan yang kedua implikasi praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan produk komik strip menjadi salah satu inovasi baru dalam perkembangan keilmuan ⁴⁹ bimbingan dan konseling di dunia pendidikan.

2. Implikasi praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang lebih baik sehingga dapat menghasilkan produk-produk inovatif lainnya untuk perkembangan dalam layanan bimbingan dan konseling.

²⁰ **C. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Bagi guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan

media komik strip sebagai salah satu inovasi dalam proses layanan konseling dan mampu mengimplementasikannya disekolah. Selain itu guru hendaknya lebih meningkatkan perilaku santun peserta didik dengan cara mencontohkan berperilaku santun terlebih dahulu.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih mengembangkan dan menerapkan perilaku santun kepada orang tua, guru, orang yang lebih tua, orang yang lebih muda, teman sebaya dan lawan jenis baik berupa ucapan maupun tindakan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji efektifitas terhadap produk yang telah dikembangkan untuk meningkatkan sopan santun dan dapat mengembangkan media komik strip dari materi ataupun permasalahan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. 2013. *Pembelajaran Nilai-Karakter (Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aminah, S. (2019). Peran Guru dalam Peningkatan Karakter Disiplin dan Sopan Santun Peserta didik Kelas IV SDN Karangono 02 Kecamatan Tambakbromo Kabupaten Pati. (Online), tersedia: http://lib.unnes.ac.id/33496/1/1401415177_Optimized.pdf diunduh 27 Juni 2022.
- Aprilia, Hesinta Mita. 2021. *Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Peserta didik Sekolah Dasar*. Skripsi. Kediri: UN PGRI Kediri.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi VI, Cetakan ke 13, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Azizah, Ula., Santy Andrianie., & Laelatul Arofah. 2021. Validitas Dan Reliabilitas Skala Karakter Sopan Santun Pada Peserta didik SMA Kelas X Di Nganjuk. *Efektor*, 8(2), (Online), tersedia: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/16127> diunduh 27 Juni 2022.
- Bertens, K. 2007. *Etika*. (Online), tersedia: <https://books.google.co.id/books?id=wSTf79ehWuAC&printsec=frontcover&hl=id> diunduh pada 29 Mei 2022.
- Bimbingan Konseling. 2019. *Jenis-Jenis Media Bimbingan dan Konseling*. (Online), tersedia: <https://www.bimbingankonseling.web.id/2019/02/jenis-jenis-media-bk.html>, diunduh 20 Juni 2022.
- Bonnet, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). (Online), tersedia: <https://books.google.co.id/books?id=-IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id> diunduh pada 28 Mei 2022.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *STIT Al-Muslihun*. (Online), tersedia: <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586> diunduh pada 28 Mei 2022.

- Dihyah, Muh. 2021. Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak. Pascasarjana IAIN ParePare. (Online), tersedia: <http://repository.iainpare.ac.id/2569/> diunduh pada 27 Juli 2023.
- Emzir, 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Firiyah, Zahrotul. 2019. Pengaruh Etika Jawa Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta didik. (Online), tersedia: http://repository.iainkudus.ac.id/3165/5/5.%20BAB%20II_to.pdf diunduh pada 26 Juni 2022.
- Hardiansyah, Muhammad Agus., Iwan Ramadhan, Suriyanisa Suriyanisa, Beliana Pratiwi, Nurita Kusumayanti, Yeni Yeni. 2021. *Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP*. Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education 5 (6). (Online), tersedia: <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1784> diunduh pada 21 Desember 2022.
- Herlangga, Oktavianus. 2017. Faktor-Faktor Penyebab Hilangnya Perilaku Santun Dalam Bingkai Budaya Jawa (Studi Kasus Pada Seorang Peserta didik SMP). (Online), tersedia: https://repository.usd.ac.id/12138/2/121114062_full.pdf diunduh pada 07 Juli 2022.
- Herlina. 2012. Bibliotherapy (Terapi Melalui Buku). *EduLib*, 2 (2). (Online), tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/download/1004/4/6236> diunduh 29 Mei 2022.
- Herlina. 2013. Biblioterapi Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku. Edisi 1. (Online), tersedia: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/BIBLIOTHERAPY-PELAKSANAAN.pdf diunduh pada 07 Juli 2022.
- Hidayah, Aas Aliana Fitriani., Robiah Al Adawiyah., Prima Ayu Rizqi Mahanani. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosial Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(2). (Online), tersedia: <http://sosial.unmermadiun.ac.id/index.php/sosial/article/view/61> diunduh pada 12 Desember 2022.
- Indriasih, Aini. Sumaji. Badjuri. Santoso. 2020. Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia

- Dini. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan 10 (2). (Online), tersedia: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/4228/2120> diunduh 18 Mei 2022.
- Janna, Nilda Miftahul., Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar. (Online), tersedia: <https://osf.io/v9j52/download> diunduh pada 26 Mei 2023.
- Kemendikbud. 2015. *Kompilasi Materi Diklat Kompetensi Tingkat Dasar Guru BK SMP, SMA, SMK*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Jasmani dan Bimbingan Konseling.
- Kurniasih, Wida. *Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh*. (Online), tersedia: <https://www.gamedia.com/literasi/pengertian-komik/> diunduh pada 19 Juni 2022.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM). 2022. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Mahmud, Alimuddin. Sunarty, Kustiah. 2012. *Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan dan Konseling*. Makasar: UNM.
- Margono, S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayestika, Pebyola., Mira Hasti Hasmira. 2021. *Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penyalahgunaan Gadget oleh Anak di Masa Pandemi Covid-19 (Studi: Nagari Durian Gadang Kabupaten Limapuluh Kota)*. Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan 4 (4). (Online), tersedia: <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/466> diunduh pada 21 Desember 2022.
- McCloud, Scott. 1993. *Memahami Komik*. Terjemahan S. Kinanti. 2001. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. (Online), tersedia: https://books.google.com/books/about/Memahami_komik.html?hl=id&id=KK5-g72wjMIC diunduh pada 28 Juni 2022.
- Mulyani, Sri Puji. 2015. Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Jurnal eprint @UNY Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta. (Online), tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/26481> diunduh pada 26 Mei 2023.

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nasution, Henni Syafriana. Abdillah. 2019. *Bimbingan Konseling "Konsep, Teori, dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI.
- Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta Barat: Akademia.
- Paradise, Zuyyina Rosy., Arief Ardiansyah, Muhammad Sulistiono. 2022. Effort Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Penanaman Sikap Sopan Santun Pascapembelajaran Daring Siswa Kelas 8 di SMPN 1 Siliragung. Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan 7 (8). (Online), tersedia: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/17037/12809> diunduh pada 14 Desember 2022.
- Praditama, Angger Gilang., Suhardi, Hartono. 2022. Kelebihan dan Hambatan Pembelajaran Daring. Edukasi: Jurnal Pendidikan 20 (1). (Online), tersedia: <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/view/3923/pdf> diunduh pada 14 Desember 2022.
- Prasetiawan, Hardi. Alhadi, Said. 2018. Komik Strip Solusi Inovasi Gerakan Anti Bullying. Proceeding of The 8th University Research Colloquium: Bidang Pendidikan, Humaniora dan Agama. (Online), tersedia: <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/448> diunduh 26 Mei 2022.
- Prayitno. Afdal. Ifdil. Zahrian Ardi. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia. (Online), tersedia: <http://repository.unp.ac.id/23821/1/BUKU%20LAYANAN%20KONSELING%20123.pdf> diunduh pada 06 Juli 2022.
- Purwitama, Arnelita Novselina. 2017. *Pengembangan Media Komik Pada Materi Aritmatika Sosial Peserta didik SMP Kelas 7*. Skripsi. Kediri: UN PGRI Kediri.
- Putikadyanto, Agus Purnomo Ahmad., Liana Rochmatul Wachidah, Ilmi Firdaus Aliyah, Sri Helda Herawati, Miftahul Abrori. 2022. *Perubahan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Tatap Muka di Kelas Pascapandemi : Potret Pembelajaran di Awal Era Merdeka Belajar*. Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1-13. (Online), tersedia: <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran/article/view/7445> diunduh pada 21 Desember 2022.
- Rahayuningsih, Endang. 2021. Teknik Bibliokonseling Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Ditengah School From Home. Jurnal Helper

- 38 (1). (Online), tersedia: <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/helper/article/download/3529/2815/11199> diunduh pada 28 Mei 2022.
- Saputro, Dian Bowo. Hidayati, Awik. Maulana, Muhammad Arief. 2020. Peran Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Modeling* Terhadap Sikap Sopan Santun. *Jurnal Advice* 2 (2). (Online), tersedia: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/advice/article/view/781> diunduh pada 28 Juni 2022.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora* 6 (4). (Online), tersedia: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378> diunduh 29 Mei 2022.
- Suhertina. 2014. *Dasar – Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra. (Online), tersedia: <http://repository.uin-suska.ac.id/26955/1/DASAR-DASAR%20BIMBINGAN%20DAN%20KONSELING.pdf> diunduh pada 06 Juli 2022.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin, dkk. 2019. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling Telaah Konsep, Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing. (Online), tersedia: http://repository.uinsu.ac.id/5689/1/Buku_dasar-dasar_BK_Prof_Syafar%2C_dkk%5B1%5D.pdf diunduh pada 06 Juli 2022.
- Syahyudin, Dindin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan* 2 (1). (Online), tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048/11315> diunduh pada 28 Mei 2022.
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana* 7 (1). (Online), tersedia: https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf diunduh pada 28 Juni 2022.
- Wardana, A. 2018. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung. (Online), tersedia: <http://repository.radenintan.ac.id/3978/1/Skripsi%20Full.pdf> diunduh pada 04 Juli 2022.

Yuliandari, Sintia, Fetri Yeni. 2020. Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Inovation Technology on Education (Inovtech)* 2 (01). (Online), tersedia: <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/98> diunduh pada 27 Juli 2023.

Yunitasari, Christiana, Elisabeth. 2016. Penerapan Teknik Bibliokonseling Untuk Meningkatkan Percaya Diri. *Jurnal BK Unesa* 6 (3). (Online), tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-sunesa/article/view/16714/151811> diunduh pada 07 Juli 2022.

ISI - NURUL ASYIQIN

ORIGINALITY REPORT

47%
SIMILARITY INDEX

46%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

18%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	9%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	5%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
5	repository.usd.ac.id Internet Source	2%
6	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
7	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1%
8	files1.simpkb.id Internet Source	1%
9	repository.unib.ac.id Internet Source	1%

10	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
12	Dian Bowo Saputro. "LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK MODELING DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN", Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021 Publication	1 %
13	www.scribd.com Internet Source	1 %
14	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1 %
15	www.canva.com Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
17	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
18	123dok.com Internet Source	1 %
19	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %

20

Internet Source

<1 %

21

file.upi.edu

Internet Source

<1 %

22

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

23

www.kajianpustaka.com

Internet Source

<1 %

24

admin.ebimta.com

Internet Source

<1 %

25

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

26

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

28

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

29

Submitted to IAIN Kudus

Student Paper

<1 %

30

hasanbk.blogspot.com

Internet Source

<1 %

31

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

<1 %

32	file.tkplb.net Internet Source	<1 %
33	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
34	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
35	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
36	docplayer.info Internet Source	<1 %
37	ejournal.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
38	inovtech.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
39	id.123dok.com Internet Source	<1 %
40	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
41	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1 %
42	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %

43	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
44	core.ac.uk Internet Source	<1 %
45	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1 %
46	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
47	docobook.com Internet Source	<1 %
48	journal.binus.ac.id Internet Source	<1 %
49	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
50	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
51	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
52	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
53	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %

54	jurnal.unw.ac.id Internet Source	<1 %
55	perspektif.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
56	Muhammad Agus Hardiansyah, Iwan Ramadhan, Suriyanisa Suriyanisa, Beliana Pratiwi, Nurita Kusumayanti, Yeni Yeni. "Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
57	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
58	eprints.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
59	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
60	Rahmy Lestari, Illawaty Sulian. "FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB SISWA KECANDUAN HANDPHONE STUDI DESKRIPTIF PADA SISWA DI SMP NEGERI 13 KOTA BENGKULU", Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling, 2020 Publication	<1 %
61	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %

62 eprints.walisongo.ac.id Internet Source <1 %

63 digilib.uinkhas.ac.id Internet Source <1 %

64 etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source <1 %

65 repository.uinbanten.ac.id Internet Source <1 %

66 Feber D Tarigan. "PENGEMBANGAN MEDIAVISUAL OUTDOOR UNTUK KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2021
Publication <1 %

67 Fitri Pebrimaya, Teti Sobari, Rima Irmayanti. "LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DARING BERBANTUAN APLIKASI GOOGLE MEET TERHADAP BULLYING SISWA KELAS VIII SMP ADVENT CIMINDI", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2022
Publication <1 %

68 Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper <1 %

69 id.scribd.com Internet Source <1 %

repository.radenfatah.ac.id

70

Internet Source

<1 %

71

Luhur Agus Utomo, Muslimin Muslimin, Darsikin Darsikin. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2016

Publication

<1 %

72

Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

<1 %

73

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

74

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

75

Shiba Meike Indira, Agus Sundaryono, Rina Elvia. "PENGEMBANGAN E-MODUL KIMIA BERBASIS METAKOGNISI MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO", Alotrop, 2020

Publication

<1 %

76

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1 %

77

Submitted to Universitas Ibn Khaldun

Student Paper

<1 %

78

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 79 | Wiwik Widyawati, Sahrul Saehana, Unggul Wahyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Fisika Modern", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2018
Publication | <1 % |
| 80 | etheses.uinmataram.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 81 | Renata Christa Agustina, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Bucergam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD", Jurnal Basicedu, 2022
Publication | <1 % |
| 82 | Submitted to Universitas Muria Kudus
Student Paper | <1 % |
| 83 | eprints.undip.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 84 | repository.um.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 85 | repository.widyatama.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 86 | Indah Berliana Suwandi, Gunawan Ikhtiono, Sutisna Sutisna. "Dampak Pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap Sikap dan Sopan Santun Peserta Didik di Sekolah IT Dinamika | <1 % |

Umat", As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 2022

Publication

87

Submitted to Universitas Al Azhar Indonesia

Student Paper

<1 %

88

Submitted to Universitas Pakuan

Student Paper

<1 %

89

eprints.perbanas.ac.id

Internet Source

<1 %

90

Dahlia Novarianing Asri, Tyas Martika Anggriana. "EFEKTIVITAS BIBLIOKONSELING UNTUK MENINGKATKAN EMPATI REMAJA DI RUMAH PINTAR "BUNGA PADI" KECAMATAN BALEREJO, KABUPATEN MADIUN Dahlia Novarianing", *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2016

Publication

<1 %

91

ejournal.uika-bogor.ac.id

Internet Source

<1 %

92

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

93

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

94

Riyanti Riyanti. "PENGARUH PEMBERIAN KOMPOS TANDAN KOSONG KELAPA SAWIT DAN PUPUK P TERHADAP PERTUMBUHAN

<1 %

DAN PRODUKSI TANAMAN SERAI", Juripol
(Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan),
2021

Publication

95

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1 %

96

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

97

e-journal.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

98

eprint.stieww.ac.id

Internet Source

<1 %

99

jurnal.ustjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

100

www.sdmuhsapen-yog.sch.id

Internet Source

<1 %

101

Mega Trisnawati Dewi, Raudah Zaimah
Dalimunthe, Putri Dian Dia Conia.

"Pengembangan Konseling Kelompok dengan
Teknik Token Ekonomi untuk Meningkatkan
Perilaku Student Engagement", Journal of
Education and Counseling (JECO), 2022

Publication

<1 %

102

Mochamad Guntur, Arif Muchyidin, Widodo
Winarso. "PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN
AJAR MATEMATIKA BERSUPLEMEN KOMIK

<1 %

TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA", Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching, 2017

Publication

103	adoc.pub Internet Source	<1 %
104	blog.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
105	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
106	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
107	farmasi.unida.gontor.ac.id Internet Source	<1 %
108	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
109	kronologi.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
110	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
111	prosiding.unirow.ac.id Internet Source	<1 %
112	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %

113	repository.umpr.ac.id Internet Source	<1 %
114	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
115	www.esteler77.com Internet Source	<1 %
116	Dewi Safitri, Alfi Laila, Ita Kurnia. "Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022 Publication	<1 %
117	shifa-idha-salsabila.blogspot.com Internet Source	<1 %
118	www.neliti.com Internet Source	<1 %
119	Ula Azizah, Santy Andrianie, Laelatul Arofah. "Validitas Dan Reliabilitas Skala Karakter Sopan Santun Pada Siswa SMA Kelas X Di Nganjuk", Efektor, 2021 Publication	<1 %
120	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
121	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %

122

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

123

repository.upstegal.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On