

Article History

Received : 24 Desember 2023
Revised : 11 Juli 2024
Accepted : 11 Juli 2024
Available online : 12 Juli 2024

Perancangan Webtoon Tentang Motivasi Sebagai Media Bantu dalam Bimbingan Kelompok Teknik Pemberian Informasi

Nita Ardiana Riska Devi¹, Tri Ratna Kurniawati², & Ari Prasetyoaji^{3*}

¹ Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

² SMK N 1 Pacitan, Indonesia

³ Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: ariprasetyoaji@uty.ac.id

Abstrak:

Dalam dunia pendidikan muncul berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar yang akan berdampak seperti pencapaian hasil belajar siswa yang rendah. Siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diketahui melalui hasil nilai belajar. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok mengakibatkan proses layanan menjadi kurang menarik dan siswa cenderung mudah bosan, sehingga dalam hal ini pemberian layanan akan dikemas dengan media berbantuan webtoon. Penelitian ini memfokuskan pada perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi. Dengan rancangan ini peneliti dapat membuat media bantu dalam layanan Bimbingan dan Konseling khususnya bimbingan kelompok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Webtoon motivasi ini mendapat respon baik dari segi uji ahli materi dan uji ahli media, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba produk oleh ahli materi didapatkan hasil 73% yang berarti layak dan hasil uji coba produk oleh ahli media didapatkan hasil 80% yang berarti sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi sangat layak digunakan dan diuji coba kepada siswa setelah melewati beberapa tahapan.

Kata Kunci: *Webtoon; Bimbingan Kelompok; Teknik Pemberian Informasi*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar sangat diperlukan bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang tepat. Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang akan menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajarnya, setiap siswa mempunyai motivasi yang berbeda (Saptono, 2016). Motivasi adalah suatu kondisi yang ada di dalam diri individu yang memiliki daya penggerak untuk mendorong melakukan sesuatu agar mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam dunia pendidikan muncul berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar yang akan berdampak seperti pencapaian hasil belajar siswa yang rendah.

Menurut catatan (EOCD, 2016) PISA pada tahun 2009 siswa di Indonesia secara umum hanya dapat menguasai pelajaran sampai level 3 sedangkan banyak siswa negara lain yang menguasai pelajaran hingga level 4,5 bahkan 6. Survey Global Institute (2007) dan hasil PISA (2009) dirangkum dalam satu kesimpulan: prestasi siswa Indonesia rendah dibanding negara lain. Sedangkan perolehan hasil survey PISA tahun 2013 menyatakan bahwa dari total 65 negara dan wilayah yang masuk survey PISA, Indonesia menduduki ranking ke-64. Rendahnya prestasi siswa Indonesia tidak hanya karena motivasi belajar namun juga faktor pengajaran, lingkungan belajar siswa dan kemampuan diri siswa sendiri.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk belajar serta dapat mengembangkan potensi siswa, sekolah turut serta mendukung terlaksananya kegiatan belajar yang lebih baik, memberikan layanan pendidikan di sekolah merupakan tanggung jawab guru, termasuk juga guru bimbingan dan konseling (Kementerian PPPA, 2015). Rendahnya motivasi siswa dalam belajar merupakan salah satu hambatan, didalam proses belajar motivasi sangat berperan penting, baik motivasi dari dalam diri seseorang maupun dari luar agar hasil belajarnya dapat optimal. Menurut Kristiani et al., (2020) sebagai guru bimbingan konseling dapat memberikan layanan terhadap anak didiknya, terkait dengan siswa yang misalnya kurang motivasi dalam belajar dimana guru Bimbingan dan Konseling harus memberikan sebuah layanan supaya siswa/siswi yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diatasi sehingga tidak berdampak terhadap hasil belajarnya, rendahnya motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui data salah satunya dengan cara meminta data nilai rapor siswa kepada wali kelas. Menurut Saptono (2016) siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan menunjukkan hasil belajar yang baik, usaha yang tekun didasari motivasi dapat melahirkan prestasi yang baik bagi siswa yang belajar, intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan tingkat prestasi belajar.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Taufik & Kurniawati (2020), bahwa dari hasil penelitian tersebut menunjukkan motivasi yang tinggi dapat meningkatkan prestasi, adanya motivasi dalam diri seseorang hasil belajar yang akan dicapai akan menjadi optimal, dengan adanya motivasi dalam diri seseorang akan semakin baik prestasi yang akan dicapai, sebaliknya jika seseorang kurang motivasi akan berdampak dalam hasil belajarnya seperti siswa mendapatkan rangking yang kurang maksimal. Motivasi sangat berpengaruh terhadap tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2021 oleh salah satu guru Bimbingan dan Konseling dan wali kelas XI DKV 1, XI DKV 2 SMK Negeri 1 Pacitan terkait dengan siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar dapat diketahui dari hasil informasi wawancara yang telah dilakukan sebelumnya seperti siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, saat guru menjelaskan materi siswa mengobrol dengan teman sebangku, serta siswa tidak menyukai guru/mata pelajaran tertentu, serta siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM,

serta siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diketahui melalui hasil nilai rapor yang berdampak pada rangking siswa yang rendah/kurang maksimal dengan meminta daftar nilai rapor kepada wali kelas XI Pemasaran 1, XI Pemasaran 2 sesuai dengan hasil analisis AKPD menunjukkan kedua kelas di bidang belajar tinggi yaitu kelas XI Pemasaran 1 sebesar 30.14% dan kelas XI Pemasaran 2 sebesar 28.14% .

Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mendapatkan hasil prestasi yang baik adalah tugas dan tanggung jawab dari pihak yang terlibat, yaitu siswa, orang tua dan tugas guru di sekolah dimana guru bimbingan dan konseling dapat berperan penting dalam membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan, salah satu layanan yang dapat digunakan untuk membantu siswa adalah layanan bimbingan kelompok, karena dengan sarana layanan tersebut siswa turut serta terlibat dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan memberikan masukan secara langsung pada siswa yang sedang menghadapi masalah dalam belajarnya, bahkan dengan layanan bimbingan kelompok ini dapat meningkatkan keberanian dalam berbicara dan mengemukakan masukan terkait dengan masalah yang dihadapi oleh anggota kelompoknya (Dira et al., 2013).

Menurut (Irawan, 2013) bimbingan kelompok merupakan upaya bantuan kepada individu dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan yang diarahkan pada pemberian kemudahan dalam rangka pertumbuhan dan perkembangan. Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Fijriani & Amaliawati, 2017), bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok dengan membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Terkait dengan permasalahan siswa yang ada di SMK N 1 Pacitan yaitu siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan sarana media aplikasi webtoon. Berdasarkan hasil survey pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas XI DKV1, kelas XI DKV2, kelas XI MM1, kelas XI MM2, kelas XI DPIB1, kelas XI DPIB2, kelas XI DPIB3, kelas XI RLP1, kelas XI RLP2, kelas XI RLP3 pada tanggal 11 Juli 2022 untuk mengetahui berapa banyak siswa di SMK N 1 Pacitan yang menyukai dan senang membaca webtoon melalui Google Forms didapatkan hasil sebagai berikut: 65,6% siswa gemar membaca webtoon, 81,1% siswa senang dengan bacaan cerita, 73,6% siswa senang dengan bacaan cerita dengan gambar seperti webtoon, 88,2% siswa membutuhkan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar.

Aplikasi webtoon menurut Alfiani et al., (2018), dapat menjadi sarana dalam membantu siswa mengatasi motivasi belajar rendah, webtoon yang dirancang terdapat cerita-cerita dan materi tentang motivasi belajar diharapkan dengan adanya bimbingan kelompok menggunakan sarana media webtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana webtoon yang disajikan adalah webtoon dengan cerita dan gambar dimana remaja saat ini terutama anak sekolah menyukai cerita dengan disuguhkan gambar sesuai tema. Pemilihan media webtoon karena dengan menggunakan webtoon dapat diterapkan untuk memberikan layanan kepada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, webtoon yang dirancang dapat menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan karena penampilannya yang menarik (Ummah & Istianah, 2021).

Berdasarkan hasil survey pra penelitian yang telah dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2021 dengan membagikan angket kepada seluruh siswa kelas XI untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan dimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang ada di sekolah belum terdapat layanan yang menggunakan sarana aplikasi, bimbingan kelompok yang dilaksanakan di sekolah menggunakan metode ceramah

dan diskusi kelompok dan power point menggunakan laptop, berdasarkan hasil yang didapatkan melalui hasil survey pra penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI DPIB 1, kelas XI DPIB 2, kelas XI DPIB 3, kelas XI RLP 1, kelas XI RLP 2, kelas XI RLP 3, kelas XI DKV 1, kelas XI DKV 2, kelas XI MM1, kelas XI MM2, 5% siswa belum pernah mendapatkan layanan bimbingan kelompok, 84% siswa mendapatkan layanan bimbingan kelompok menggunakan power point, 10% siswa mendapatkan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode ceramah/diskusi kelompok, hal ini yang mengakibatkan proses layanan menjadi kurang menarik dan siswa cenderung mudah bosan sehingga pelaksanaan layanan bimbingan kelompok kurang efektif.

Teknologi saat ini semakin maju dan berkembang, peserta didik sangat tertarik dengan gadget atau smartpone, mereka dapat dengan mudah mengakses sosial media seperti whatsapp, facebook, instagram, twitter, games, dll (Zaky et al., 2020). Aplikasi smartpone yang semakin canggih peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi yang ada di smartpone untuk mengakses soal-soal yang terkait dengan proses belajar, sehingga memudahkan anak sekolah untuk belajar melalui aplikasi yang tersedia di smartpone (Prasetyoaji & Widyatmoko, 2021). Anak usia remaja atau anak usia sekolah cenderung menyukai animasi yang menarik seperti webtoon, webtoon atau webcomic dapat diakses melalui smartpone, laptop, dll (Pratiwi et al., 2021). Webtoon di Indonesia sangat digemari oleh anak usia remaja karena dalam alur ceritanya yang menarik untuk dibaca, webtoon atau webcomic menyediakan beragam tema seperti tema petualangan, persahabatan, cinta, dll.

Usia remaja sangat gemar membaca kisah-kisah yang menarik, webtoon merupakan salah satu jenis bacaan dengan ditambahkan berbagai macam animasi yang menarik sehingga banyak orang yang betah berlama-lama membaca. Menurut (Pratiwi et al., 2021) webtoon atau webcomic jaman dahulu adalah komik yang berbentuk buku bacaan, namun di era digital yang semakin maju ini semua pecinta komik dapat menikmati bacaan dengan menggunakan aplikasi webtoon yang dapat diakses melalui aplikasi webtoon yang tersedia di smartpone, adapun aplikasi webtoon yang tersedia melalui aplikasi webtoon berbayar atau aplikasi yang dapat diakses dan di download secara gratis. Menurut (Priyanti, 2022) dalam survey penelitian menunjukkan sebagian besar anak usia remaja mengatakan komik tidak lagi sekedar bacaan anak-anak tetapi juga memberi pengetahuan dan menghilangkan stres. Proses belajar peserta didik seringkali mengalami hambatan seperti kurangnya motivasi belajar yang akan menimbulkan berbagai dampak bagi proses belajarnya, melihat anak usia remaja saat ini yang tertarik dan gemar membaca, webtoon merupakan salah satu sarana untuk membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang dialami.

Melihat anak usia remaja saat ini, Putri (2018) menyampaikan bahwa gemar membaca webtoon dapat dijadikan sarana bagi peserta didik yang mempunyai motivasi belajar rendah dengan menciptakan tema webtoon yang cocok untuk peserta didik dalam proses belajarnya seperti tema atau topik yang berkaitan dengan motivasi belajar, isi topik webtoon tersebut berisi tentang materi-materi dan cerita yang berkaitan dengan motivasi belajar yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Menurut Priyanti (2022) peserta didik akan tertarik dengan variasi tema webtoon yang berbeda dengan tema webtoon yang lain, biasanya webtoon yang dikenal bertema petualangan, persahabatan, cinta, dll, tema tersebut mungkin akan terlihat membosankan bagi para pembacanya karena tidak adanya tema yang terbaru bahkan sudah sering dibaca serta tidak adanya topik cerita yang berkaitan dengan anak usia sekolah yang dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menciptakan tema atau topik tentang motivasi

belajar akan menjadi pembeda dengan tema webtoon yang lain, dimana peserta didik akan lebih tertarik membaca karena bagi mereka webtoon yang biasanya dibaca tidak ada variasi topik yang berkaitan dengan meningkatkan motivasi belajar anak sekolah.

Webtoon dapat menjadi wadah untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dengan penampilan yang menarik bagi para pembacanya (Adam Permana & Muallimah, 2021). Untuk membantu peserta didik dalam menangani permasalahan motivasi belajar rendah dapat menggunakan metode layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan sarana media berbasis webtoon. Penggunaan sarana media berbantuan webtoon dalam layanan bimbingan kelompok dengan menciptakan topik yang berbeda serta isi cerita yang berbeda dengan yang lain yang bertema tentang motivasi belajar, diharapkan peserta didik dapat menambah semangat dalam belajar serta meningkatkan motivasi belajarnya.

Menurut Fijriani & Amaliawati (2017) layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama dari guru bimbingan dan konseling) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari untuk perkembangan pribadinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar serta untuk bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan tindakan tertentu. Prayitno et al., (2017) menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, antara lain: pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (Problem solving), permainan peran (Role playing), permainan simulasi (Simulation games), karya wisata (Field trip), dan penciptaan suasana keluarga (home room).

Dari beberapa teknik di atas di pilih salah satu teknik yang diambil, adapun teknik yang diambil yaitu teknik pemberian informasi. Teknik pemberian informasi sering juga disebut dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seseorang pembicara kepada sekelompok pendengar, pemberian informasi tidak hanya diberikan secara lisan tetapi juga dapat diberikan secara tertulis, pemberian informasi secara tertulis dapat dilakukan melalui berbagai media, misalnya papan bimbingan, majalah sekolah, rekaman, selebaran, video dan film.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D). Borg & Gall (Prasetyoaji & Widyatmoko, 2021) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Menurut Borg & Gall (Saputro & Suwarjo, 2020) terdapat sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan ini, namun penelitian akandilakukan sampai ujicoba lapangan.

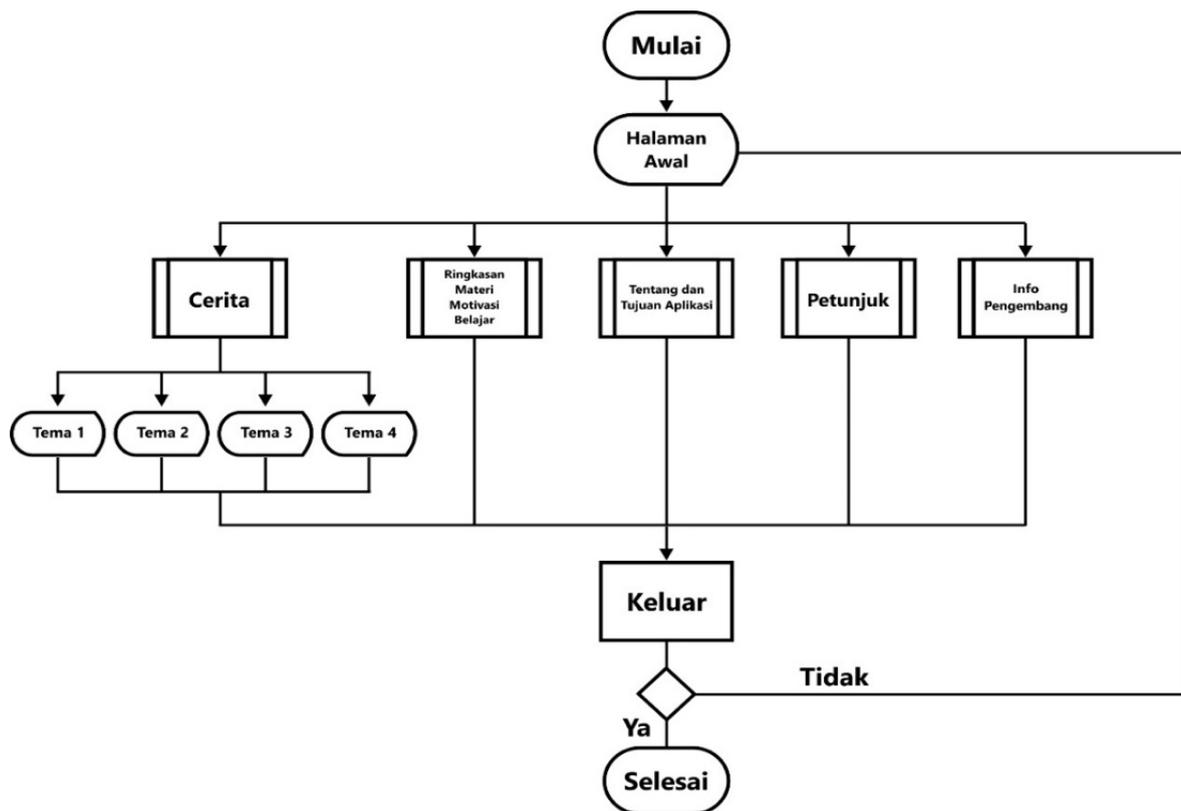
Penelitian bertujuan untuk merancang webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi di SMK N 1 Pacitan. Subjek yang ditetapkan sebagai sampel adalah 189,4 atau dibulatkan menjadi 189. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK N 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 360 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, namun tidak semua sampel bisa digunakan karena pada penelitian ini harus ada kriteria tertentu untuk dijadikan sampel. Kriteria yang digunakan dalam sampel pada penelitian ini yaitu: siswa yang mempunyai hasil belajar/ ranking yang rendah. Maka peneliti mengambil

sampel sebesar 189 siswa tetapi belum diuji coba produk tersebut ke 189 siswa karena peneliti hanya sampai pada tahap uji kelayakan produk.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Pakar atau tenaga ahli dalam penelitian ini yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Berikut penjelasan mengenai ahli media dan ahli materi yaitu:

1. Ahli media yaitu bertugas sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti mulai dari segi tampilan, kesederhanaan, kemenarikan, media yang digunakan sampai dengan bagaimana media tersebut berjalan, guna memberikan masukan dan penilaian yang akan membuat perancangan produk dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam layanan.
2. Ahli materi dalam penelitian ini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukkan dalam produk layanan perancangan media webtoon dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga isi materi layanan yang sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Memperbaiki desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga produk dapat lebih bermanfaat bagi para pengguna. Peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan sesuai saran yang telah diberikan oleh para ahli.



Gambar 1. Design Flowchart Webtoon

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menjelaskan tentang pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SMK N 1 Pacitan, yang dimulai dari pengumpulan data dilakukan pada tanggal 18 Desember 2021, setelah peneliti menganalisis hasil observasi dan wawancara yaitu masalah yang dialami oleh siswa mengarah pada motivasi belajar rendah hal tersebut sesuai dengan hasil nilai belajar siswa, dan dari hasil wawancara dengan wali kelas serta guru Bimbingan dan Konseling, serta berdasarkan hasil survey pra penelitian melalui aplikasi Google Form didapatkan hasil, dimana dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan belum terdapat layanan menggunakan aplikasi karena siswa membutuhkan media berbentuk digital seperti webtoon.

Pada tanggal 11 Juli 2022 peneliti melakukan survey melalui aplikasi google form yang di dalamnya terdapat kuesioner yang berkaitan dengan jumlah siswa yang menyukai webtoon serta pertanyaan yang berkaitan dengan siswa yang membutuhkan media digital dan didapatkan hasil sebagian besar siswa sangat membutuhkan media digital. Setelah pengumpulan data dilakukan peneliti merancang webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi. Media webtoon selanjutnya dilakukan validasi ke pakar ahli media, ahli materi, dari semua uji coba yang dilakukan mendapatkan respon yang cukup baik, yaitu perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi layak digunakan setelah melalui proses uji kelayakan.

Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi. Tahap penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Tahapan tersebut Kesepuluh langkah dimaksud sebagai berikut:

- a. Penelitian pendahuluan atau prasurvei
- b. Perencanaan penelitian
- c. Pengembangan model atau produk awal
- d. Uji ahli dan pelaksanaan uji coba lapangan
- e. Revisi hasil uji lapangan awal atau terbatas
- f. Pelaksanaan uji lapangan utama
- g. Revisi hasil uji lapangan utama.
- h. Uji kelayakan atau uji lapangan operasional
- i. Revisi final hasil uji kelayakan
- j. Diseminasi dan implementasi produk Akhir.

Menurut Darmawan & Dwikurnaningsih (2021) dari sepuluh tahap penelitian Borg & Gall peneliti melakukan langkah sampai pada tahap berikut ini: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Secara lebih rinci tahapan tersebut. Tahap potensi dan masalah pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi langsung sebelum penelitian, wawancara langsung sebelum penelitian, serta melakukan survey pra penelitian menggunakan kuesioner dan google forms di SMK N 1 Pacitan. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa di SMK N 1 Pacitan mempunyai motivasi belajar rendah dapat diketahui melalui hasil nilai belajar siswa serta berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada wali kelas dan guru Bimbingan dan Konseling di SMK N 1 Pacitan, serta berdasarkan hasil survey pra penelitian melalui aplikasi Google Form didapatkan hasil, dimana dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan belum terdapat layanan menggunakan aplikasi karena siswa membutuhkan media berbentuk

digital seperti webtoon.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan bahwa siswa di SMK N 1 Pacitan melalui angket dan google forms pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan belum terdapat layanan menggunakan aplikasi karena masih menggunakan model ceramah dan diskusi kelompok yang mengakibatkan proses layanan menjadi kurang menarik untuk siswa, dan berdasarkan hasil survey pra penelitian yang telah dilaksanakan melalui aplikasi google forms siswa membutuhkan media berbentuk digital seperti webtoon.

Hasil wawancara dalam penelitian ini untuk menguatkan data observasi dan kuesioner. Wawancara dengan guru bimbingan konseling dan wali kelas dilaksanakan terkait dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah, berdasarkan hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diketahui melalui hasil nilai rapor yang berdampak pada ranking siswa yang rendah/kurang maksimal dengan meminta daftar nilai rapor kepada wali kelas, serta pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan dirasa kurang modern karena layanan bimbingan kelompok di sekolah masih berbentuk ceramah, diskusi kelompok, serta menggunakan power point.

Sebaran kuesioner yang diisi oleh peserta didik kelas XI di SMK N 1 Pacitan mengungkapkan bahwa adanya hasil yang didapatkan hampir 100% siswa belum pernah mendapatkan layanan bimbingan kelompok menggunakan sarana media berbentuk aplikasi. Berdasarkan hasil survey pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada seluruh siswa kelas XI di SMK N 1 Pacitan terkait siswa yang menyukai dan senang membaca webtoon melalui google forms didapatkan hasil prosentase terkait survey pra penelitian yaitu 65,6% siswa gemar membaca webtoon, 81,1% siswa senang dengan bacaan cerita, 73,6% siswa senang dengan bacaan cerita dengan gambar seperti webtoon, 88,2% siswa membutuhkan sarana media digital untuk meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 2. Design Pengembangan

Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Sebelum aplikasi webtoon digunakan harus mempunyai status yang layak atau sangat layak. Idealnya seorang pengembang media perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli sebagai penilai. Namun, sebelum penilai dari para ahli sebaiknya dilakukan validasi oleh beberapa ahli materi dan ahli media juga, validasi diharapkan dapat menyempurnakan media webtoon motivasi belajar.

Dalam penelitian ini, proses rangkaian validasi dilaksanakan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media, dengan validator yaitu mereka yang berkompeten dan mengerti pada bidangnya masing-masing. Validator ahli materi dan media tersebut diharapkan mampu memberikan masukan/saran untuk menyempurnakan media webtoon motivasi belajar tersebut. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi media webtoon motivasi belajar ini. Validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Validator Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Nama	Validator Ahli	Keterangan
1.	Soraya Fatmawati, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	Dosen Pendidikan Teknologi Informasi - UTY
2.	Titik Setyaningsih, S.Pd.	Ahli Materi	Guru Bimbingan dan Konseling SMK N 1 Pacitan

Ahli materi yang menjadi validator penelitian ini adalah ibu Titik Setyaningsih, S.Pd. yang merupakan Guru Bimbingan dan Konseling di SMK N 1 Pacitan, dalam pengujian ahli materi terdapat 3 aspek penilaian yaitu : materi motivasi belajar, bahasa, dan kebermanfaatan produk. Pengukuran ahli media menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai dengan 4. Berikut skor hasil dari uji materi:

Tabel 2. Skor hasil dari pengujian ahli materi.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase Kelayakan
1	Materi	5	20	16	80%
2	Bahasa	5	20	14	70%
3	Kebermanfaatan produk	5	20	14	70%
Nilai Akhir					73%

Berdasarkan pengujian dari ahli materi didapatkan bahwa hasil dari aspek materi sebesar 80%, aspek bahasa 70% dan aspek kebermanfaatan produk 70%. Dengan demikian perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi termasuk dalam kategori “layak”. Ahli media yang menjadi validator penelitian ini adalah Ibu Soraya Fatmawati, S.Pd., M.Pd., dosen S1 Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Teknologi Yogyakarta, dalam pengujian ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu: pemrograman, tampilan dan visual. Berikut skor hasil dari uji media:

Tabel 3. Skor hasil dari pengujian ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase Kelayakan
1	Pemrograman	5	20	16	80%
2	Tampilan	5	20	15	75%
3	Visual	5	20	17	85%
Nilai Akhir					80%

Berdasarkan pengujian dari ahli media didapatkan bahwa hasil dari aspek pemrograman sebesar 80%, aspek tampilan 75% dan aspek visual 85%. Dengan demikian perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi termasuk dalam kategori “sangat layak”. Revisi desain ini berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat validasi untuk menghasilkan media webtoon motivasi belajar yang layak digunakan. Secara singkat akan dijelaskan bahwa media webtoon motivasi belajar ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dan mendapatkan saran dari ahli uji materi yaitu: di lain kesempatan bisa mengembangkan webtoon dengan tema yang berbeda untuk layanan konseling. Media webtoon motivasi belajar ini dinyatakan layak digunakan revisi sesuai sasaran.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi ini didasari oleh potensi dan masalah dari penelitian sebelumnya mengenai fakta yang ada di lapangan yang diidentifikasi sebagai masalah yaitu: (1) Siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dapat diketahui melalui hasil nilai belajar siswa serta berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada wali kelas dan guru Bimbingan dan Konseling di SMK N 1 Pacitan, (2) Berdasarkan hasil survey pra penelitian melalui aplikasi Google Form didapatkan hasil, dimana dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan belum terdapat layanan menggunakan aplikasi karena siswa membutuhkan media berbentuk digital seperti webtoon, (3) Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMK N 1 Pacitan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok, hal ini mengakibatkan proses layanan menjadi kurang menarik dan siswa cenderung mudah bosan, sehingga dalam hal ini pemberian layanan akan dikemas dengan media berbantuan webtoon.

Peran guru bimbingan dan konseling di sekolah yaitu guru Bimbingan dan Konseling berperan sebagai pembimbing. Guru Bimbingan dan Konseling sebagai salah satu tenaga pendidik yang berada disekolah, guru Bimbingan dan Konseling di sekolah harus mampu melibatkan semua pihak diantaranya yaitu peserta didik, guru mata pelajaran, kepala sekolah dan orangtua agar program bimbingan dan konseling dapat terlaksana dengan baik (Setiawan et al., 2021). guru Bimbingan dan Konseling sebagai seorang pembimbing dapat berperan untuk membimbing, mengarahkan, mendidik, dan memberikan dorongan serta motivasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu upaya guru Bimbingan dan Konseling untuk membantu mengatasi permasalahan peserta didik dengan menciptakan inovasi media berbentuk aplikasi seperti webtoon atau komik digital dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok (Ummah & Istianah, 2021). Dari fakta yang telah di kemukakan diatas, dapat dikatakan bahwa media webtoon atau komik digital efektif untuk dilaksanakan dalam penelitian perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D yang bertujuan menghasilkan perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi. Penelitian ini melewati beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk. Seperti yang di sampaikan oleh Nadiarenita et al. 2017) tahapan yang dilakukan pertama yaitu menentukan permasalahan yang ada, tahap kedua mencari dan mengumpulkan data sebagai referensi dalam pembuatan desain produk, setelah produk selesai dibuat kemudian diuji validasi oleh uji ahli materi dan uji ahli media untuk mendapatkan kelayakan produk, dalam produk ini mendapatkan hasil dari uji kelayakan oleh ahli materi yaitu 73% yang berarti layak digunakan dan mendapatkan saran di lain kesempatan, bisa mengembangkan webtoon dengan tema yang berbeda untuk layanan konseling, setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dilanjutkan oleh ahli media dengan hasil penilaian yaitu 80% yang berarti sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan saran yaitu halaman depan dibuat full screen agar akses tombol lebih mudah, gambar pada cerita diubah ke png atau yang sejenisnya agar lebih ringan untuk diakses, tombol close pada aplikasi disesuaikan dengan warnanya, double klik untuk zoom gambar cerita.

SIMPULAN

Hasil penelitian perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi diharapkan dapat memberikan alternatif media yang dapat menjadi bahan kajian dalam inovasi media Bimbingan dan Konseling, serta dapat memberikan stimulasi berupa cerita berbasis webtoon untuk membantu memberikan motivasi belajar siswa. Penelitian ini telah melewati beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk.

Webtoon motivasi ini mendapat respon baik dari segi uji ahli materi dan uji ahli media, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba produk oleh ahli materi didapatkan hasil 73% yang berarti layak dan hasil uji coba produk oleh ahli media didapatkan hasil 80% yang berarti sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan webtoon tentang motivasi sebagai media bantu dalam bimbingan kelompok teknik pemberian informasi sangat layak digunakan dan diuji coba kepada siswa setelah melewati beberapa tahapan.

Adanya penelitian ini diharapkan peneliti lebih meningkatkan kompetensi diri, lebih kritis dan kreatif dalam membuat media yang terbaru untuk meningkatkan layanan bimbingan dan kelompok. Khususnya guru BK, dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan webtoon untuk memberikan stimulasi berupa cerita berbasis webtoon sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK N 1 Pacitan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, Guru Bimbingan dan Konseling SMK N 1 Pacitan yang telah membantu terlaksananya penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Universitas Teknologi Yogyakarta yang telah memfasilitasi dan mengizinkan untuk penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Permana, M., & Muallimah, H. (2021). Perancangan Komik Strip Online Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Remaja Di Kota Bandung. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 27–31. <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.33>
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Darmawan, Y. A., & Dwikurnaningsih, Y. (2021). Pengembangan Model Manajemen Layanan Informasi Karir Berbasis ICT Bagi Peserta Didik SMA. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(3), 241. <https://doi.org/10.29210/143000>
- Dira, I. W., Suhandana, A., & Dantes, N. (2013). Kontribusi Bakat Seni, Motivasi Berprestasi, Dan Ekspektasi Karir Terhadap Hasil Belajar Praktek Karawitan Pada Siswa Kelas Xi K Di Smk Negeri 3 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan*, 4(4), 10.
- EOCD. (2016). *PISA 2015 Results Excellence and Equity in Education: Vol. I*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8649-5.ch026>
- Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.26539/116>
- Irawan, E. (2013). Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Psikopedagogia*, II(1), 44–54.
- Kementerian PPPA. (2015). Panduan Sekolah Ramah Anak Deputi Tumbuh Kembang Anak. *Kementerian Peberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak*, 42.
- Kristiani, R., Faudia, N. N., Kulsum, S., Prayoga, B., & Susanti, A. (2020). *Perencanaan Program Bimbingan dan Konseling (Modul Pembelajaran 2)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Kementerian Agama. https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_03-12-2022_638adae19f989.pdf
- Nadiarenita, A., Muslihati, M., & Hotifah, Y. (2017). Pengembangan Paket Bimbingan Perencanaan Studi Lanjut dengan Model Creative Problem Solving Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um001v2i12017p018>
- Prasetyoaji, A., & Widyatmoko, W. F. (2021). Pengembangan Identifikasi Multiple Intelligence (Howard Gardner) Berbasis Aplikasi Android dalam Penentuan Putusan Karir Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(3), 116. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i3.5895>
- Pratiwi, N. S. E., Nisa, D. A., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Komik Online tentang Cara Menggunakan Media Sosial dengan Bijak pada Remaja Usia 15-17 Tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(2), 42. https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v20i2.11591
- Prayitno, Afdal, Ildil, & Ardi, Z. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok. In Y. Sartika (Ed.), *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. Ghalia Indonesia. <https://batukota.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=OTc4MDZhYzZhYzAyY2U4ZTBINTNIYmJm&xzmn=aHR0cHM6Ly9iYXR1a290YS5icHMuZ28uaWQ>

- vcHVibGljYXRpb24vMjAxNS8xMC8zMC85NzgwNmFjNmFjMDJjZThlMGU1M2
ViYmYvc3RhdGlzdGlrYS1kYWVyYWgta290YS1iYXR1LTlwMTUuaHRtbA%253
D
- Priyanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April), 464–475.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Putri, D. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jom Fisip*, 5(1), 2.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Saputro, B., & Suwarjo, S. (2020). Career Adventure Application Development To Increase Career Maturity in Adolescents. *KONSELING RELIGI Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 11(2), 229. <https://doi.org/10.21043/kr.v11i2.6916>
- Setiawan, G., Elmansyah, T., & Hidayati, N. W. (2021). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dimasa Pandemi Covid-19 Sekolah Meengah Atas Negeri 10 Pontianak. *Bikons: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 22–32.
<https://jurnal.fipps.ikipgriptk.ac.id/index.php/BK/article/view/73>
- Taufik, S., & Kurniawati, T. (2020). Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga, Prestasi Belajar, dan Kesempatan Kerja Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Program Magister Fakultas Ekonomi UNP. *Jurnal Ecogen*, 3(1), 49.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i1.8486>
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak. *Jpgsd*, 9(6), 2526–2539.
- Zaky, U., Prasetyoaji, A., & Fathullah, I. (2020). Klasifikasi Menggunakan Metode Naïve Bayes: Tingkat Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kematangan Kecerdasan Emosi Mahasiswa. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 101–110.
<https://doi.org/10.19109/jusifo.v6i2.6605>