

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *FLIPBOOK*
DALAM MEMBANGUN *SELF EFFICACY* SISWA
DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AUZIA SAFITRI

NIM: 210213043

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Bimbingan Konseling



**PRODI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *FLIPBOOK*
DALAM MEMBANGUN *SELF-EFFICACY* SISWA DI MTsN 2
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Ar-Ranry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Studi Bimbingan Konseling

Oleh

**AUZIA SAFITRI
NIM. 210213043**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Keguruan
Program Studi Bimbingan Konseling

Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Fatimah, S.Ag., M.Si., Ph.D
NIP.197110182000032002**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auzia Safitri

NIM : 210213043

Prodi : Bimbingan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis *Flipbook* Dalam Membangun *Self-Efficacy* Siswa Di MTsN 2 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian Artikel saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan naskah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Apabila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah surat pernyataan in saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Januari 2026

Yang Menyatakan,

Auzia Safitri

NIM: 210213043



ABSTRAK

Nama : Auzia Safitri
Nim : 210213043
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul : Pengembangan Media Komik Berbasis *Flipbook* Dalam
Membangun *Self-efficacy* Siswa Di MTsN 2 Aceh Besar
Tebal Skripsi : 135 Lembar
Pembimbing : Fatimah Ibda,S.,Ag.,M.Si.,Ph.D.

Self-efficacy merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, khususnya dalam menumbuhkan keyakinan terhadap kemampuan diri dalam menghadapi tugas dan tantangan belajar. Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal dan keterangan guru, masih ditemukan siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang rendah, yang ditunjukkan oleh sikap kurang percaya diri, mudah menyerah, serta keraguan dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan aktif siswa dalam layanan bimbingan konseling. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, salah satunya melalui media komik berbasis *flipbook* untuk membantu membangun *self-efficacy* siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa. penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. penelitian dilaksanakan di MTsN 2 Aceh Besar dengan uji coba sebanyak 31 siswa kelas IX-2. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak berdasarkan hasil validasi ahli materi 95,71%, dan ahli media 92,9 %. selain itu, respon guru menunjukkan 95% dengan kategori sangat layak. Serta hasil angket respon siswa menunjukkan 84,6% pada kategori sangat praktis. dengan demikian, media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung pemberian layanan bimbingan konseling dalam membantu membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar.

Kata Kunci: *Self-efficacy*, Media Komik *Flipbook*, Pengembangan.

ABSTRACT

Name : Auzia Safitri
Nim : 210213043
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Title : Pengembangan Media Komik Berbasis *Flipbook* Dalam
Membangun *Self-efficacy* Siswa Di MTsN 2 Aceh Besar
Tebal Skripsi : 135 Lembar
Pembimbing : Fatimah Ibda,S.,Ag.,M.Si.,Ph.D.

Self-efficacy is a psychological aspect that plays an important role in supporting students' learning success, particularly in fostering confidence in their ability to face academic tasks and challenges. However, based on preliminary observations and teacher information, some students were found to have low levels of self-efficacy, indicated by a lack of confidence, a tendency to give up easily, and hesitation in completing tasks. In addition, the limited variety of learning media has affected students' interest and active engagement in guidance and counseling services. Therefore, it is necessary to develop engaging and contextual learning media, one of which is a flipbook-based comic, to help build students' self-efficacy. This study aimed to determine the validity and practicality of the flipbook-based comic media in fostering students' self-efficacy. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4-D development model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The study was conducted at MTsN 2 Aceh Besar with 31 students of class IX-2 as the trial participants. Data collection techniques included observation and questionnaires. The research instruments consisted of expert validation sheets for media and material, as well as student response questionnaires. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis. The results showed that the developed flipbook-based comic media met the validity criteria, with material expert validation reaching 95.71% and media expert validation reaching 92.9%. In addition, the teacher's response indicated 95% in the very feasible category, and the students' response questionnaire showed 84.6% in the very practical category. Therefore, the flipbook-based comic media developed is considered valid and practical to be used as a supporting medium in guidance and counseling services to help build students' self-efficacy at MTsN 2 Aceh Besar.

Keywords: Self-efficacy, Flipbook Comic Media, Development

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala kudrah dan iradah-Nya yang telah memberikan kesehatan serta keberkahan umur, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini meskipun dengan segala keterbatasan yang ada, tidak lupa juga, penulis menyampaikan shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang merupakan tokoh revolusioner yang senantiasa dijunjungi tinggi oleh ummatnya, beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah berjuang untuk menegakkan ajaran islam dimuka bumi dan memberikan teladan melalui sunnah-sunnahnya, yang membawa kesejahteraan bagi umat manusia.

Sebagai bagian dari proses penyelesaian perkuliahan, penulis menyusun proposal penelitian yang merupakan langkah utama dalam meraih gelar sebagai sarjana. Dengan ini, penulis memilih judul: **“Pengembangan Media Komik Berbasis *Flipbook* Dalam Membangun *Self Efficacy* Siswa Di MTsN 2 Aceh Besar”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir dalam menyelesaikan studi dan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikn dukungan dan motivasi dalam penyelesaian proposal ini, diantaranya kepada:

1. Bapak Dr Safrul Muluk, M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry
2. Ibu Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si. Ph.d selaku ketua prodi bimbingan dan konseling. fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Semoga Allah selalu meridhai dan memberkahi setiap langkah ibu dan keluarga, Amin.

3. Ibu Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed selaku sekretaris yang telah meluangkan waktu membimbing dan memberikan arahan. Semoga Allah selalu meridhai dan memberkahi setiap Langkah ibu, Amin.
4. Ibu Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si. Ph.d selaku pembimbing yang selalu memberi bimbingan, ide, saran, arahan serta motivasi yang sangat berharga. Terima kasih atas waktu yang selalu ibu luangkan, yang membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lingkungan Allah SWT.
5. Teristimewa orang tua tercinta, Ayahanda Abdurrahman Wahab dan Ibunda Dewi Muliani yang merupakan madrasatul ula saya, yang tanpa hentinya mendoakan, serta memberikan motivasi, juga kasih sayang tak terhingga, beliau juga telah memberikan separuh hidupnya untuk saya, serta mendidik, memberikan dukungan dalam meraih cita-cita sebagai sarjana. dengan tetes keringat dan cucuran air mata mereka telah berjuang untuk membiayai, serta memberikan pendidikan yang sangat bagus di negeri ini, dari awal SD, MTs, MASs Oemar Diyan hingga perkuliahan di UIN Ar-Raniry.
6. Terimakasih tak terhingga kepada adik-adik tersayang Hania Zikrina dan Asfa Nira Aziza yang selalu memberikan dukungan, serta mendoakan saya, mereka menjadi salah satu alasan saya untuk sukses.
7. Terimakasih tak terhingga juga, kepada keluarga Besar Gam Manyak, yang telah memberikan saya dukungan serta doa dan motivasi yang tak hentinya dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Kepada sahabat, anak kos Sugar Ladies yaitu: Nazwatul luqyana, Maulidya Rahmi. Tazkiatusshafa, Zuhra Arsyi, Dedeh Marwah yang selama ini selalu ada, serta dukungan dan motivasi yang diberikan serta seluruh teman sepanjang Angkatan 21 Millennial generation yang tidak bisa disebutkan satu persatu untuk kebersamaannya selama ini.
9. Kepada sahabat online saya dari mesir dan yaman yaitu: Kholoud dan Ahmad Maresh dan Hayatun Husna yang selalu memberikan support serta doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Sherine, Nancy Ajram, Zena Emad, Mohamed Nour, Abdul Majeed Abdullah, Amr Diab and all both arabic song. menjadi lagu hiburan terbaik bagi peneliti dalam kala jenuh menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman yang selama ini selalu ada serta seluruh teman sepanjang Angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu persatu untuk kebersamaannya selama ini.
12. *Last part of me, love yourself with the same fire you used to survive. the same strength you use to hold yourself together when everything was falling apart, the same silence you filed with tears, no one ever saw, if you were strong enough to endure the pain, you are strong enough to receive the love. and this time, let it come from you.*

“You never know what’s to come. That’s the beauty of life. If everything happened the way we wished, the way we planned, we’d miss out on the best part, the unexpected pleasures.”

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis berharap menerima kritik dan saran yang membangun, penulis juga berserah diri krpa Allah semoga selalu dimudahkan segala urusan, serta dilimpahkan Rahmat serta hidayahnya kepada kita semua, aamiin allahumma aamiin.

Banda Aceh 14 Januari 2026

Penulis,

Auzia Safitri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
D. Kajian Penelitian Terdahulu	13
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pengembangan Media.....	16
1. Pengertian Pengembangan media	16
2. Manfaat Pengembangan Media.....	18
3. Konsep Pengembangan Media.....	18
4. Model-Model Pengembangan Media.....	20
B. Komik <i>Flipbook</i>	21
1. Pengertian Komik <i>Flipbook</i>	21
3. Langkah-Langkah Penyusunan Komik.....	24
4. Aplikasi yang digunakan.....	25
C. <i>Self-efficacy</i>	26
1. Definisi <i>self-efficacy</i>	26
2. Aspek-aspek <i>self-efficacy</i>	27
3. Faktor yang mempengaruhi <i>self-efficacy</i>	28
4. Indikator <i>Self-efficacy</i>	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Rancangan Penelitian.....	31
B. Langkah-Langkah Penelitian	31

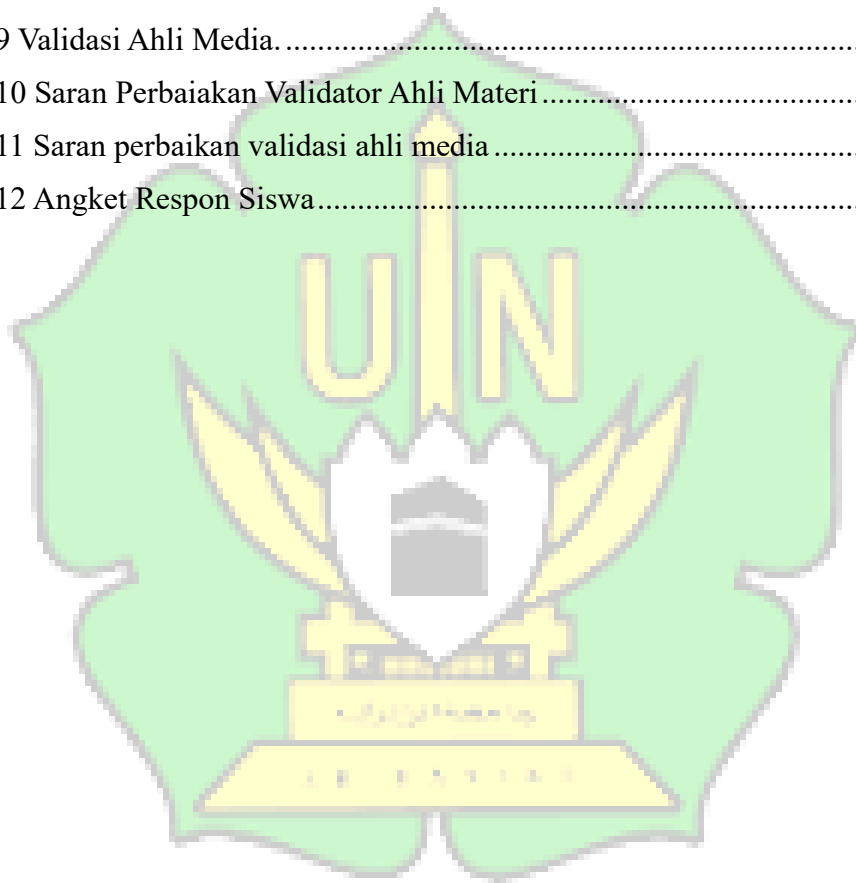
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	33
2. <i>Design</i> (Perancangan)	35
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	36
4. Disseminate (Penyebaran)	38
C. Instrumen Penelitian	39
1. Instrumen Validasi Media	39
2. Validasi Ahli Materi	43
3. Instrumen Angket Respon Siswa (kepraktisan)	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Observasi	48
2. Angket	48
E. Teknik Analisis data	48
1. Analisis Kelayakan Media	49
2. Analisis Kelayakan Materi	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan Produk	52
1. Define (Pendefinisian)	52
2. <i>Desain</i> (Perancangan)	54
3. Develop (Pengembangan)	68
4. Disseminate (Tahap penyebaran)	92
B. Pembahasan	92
1. Kelayakan	92
2. Kepraktisan	93
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	100
Lampiran 1. SK Pembimbing	101
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	102
Lampiran.3 Surat izin penelitian dari kementerian agama	103
Lampiran. 4 Surat selesai penelitian di MTsN 2 Aceh Besar	105

Lampiran. 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1	106
Lampiran. 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2	110
Lampiran. 7 Lembar Validasi Ahli Media 1	114
Lampiran. 8 Lembar Validasi Ahli Media 2	118
Lampiran. 9 Lembar Angket Respon Siswa	122
Lampiran 10. Dokumentasi Selesai Observasi	130
Lampiran. 11 Dokumentasi Penelitian	131
Lampiran. 12 Riwayat Hidup Penulis	133



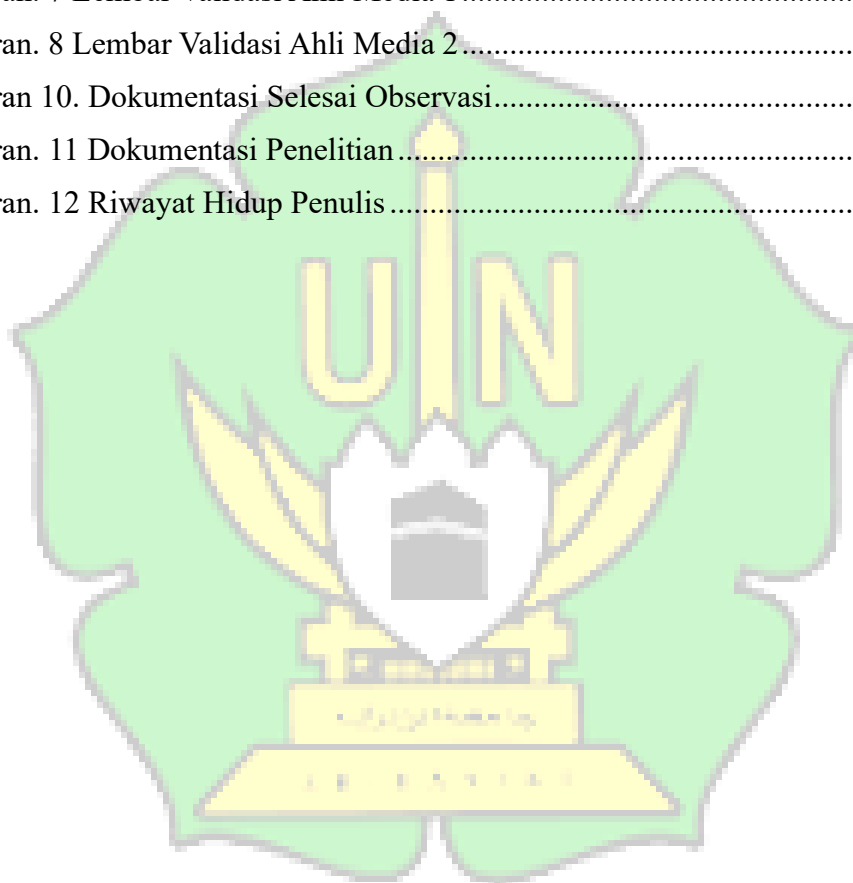
DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Kategori skala Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel. 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media (<i>dimodifikasi</i>)	41
Tabel. 3 Kategori skala Lembar Validasi Ahli Materi	44
Tabel. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi (<i>modifikasi</i>).....	45
Tabel. 5 Kategori Lembar Angket Siswa	46
Tabel. 7 Kisi- Kisi Instrumen Angket Respon Siswa (kepraktisan)	46
Tabel. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel. 9 Validasi Ahli Media.....	69
Tabel. 10 Saran Perbaikan Validator Ahli Materi.....	71
Tabel. 11 Saran perbaikan validasi ahli media	80
Tabel. 12 Angket Respon Siswa.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	101
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	102
Lampiran.3 Surat izin penelitian dari kementerian agama	103
Lampiran. 4 Surat selesai penelitian di MTsN 2 Aceh Besar.....	105
Lampiran. 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1	106
Lampiran. 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2	110
Lampiran. 7 Lembar Validasi Ahli Media 1	114
Lampiran. 8 Lembar Validasi Ahli Media 2.....	118
Lampiran 10. Dokumentasi Selesai Observasi.....	130
Lampiran. 11 Dokumentasi Penelitian.....	131
Lampiran. 12 Riwayat Hidup Penulis	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman depan (<i>cover</i>)	56
Gambar 2. Kata Pengantar	56
Gambar 3. Daftar Isi.....	57
Gambar 4. Tokoh dalam komik.....	58
Gambar 6. Episode 1	59
Gambar 7. Episode 2	60
Gambar 8. Episode 3	60
Gambar 9. Episode 4.....	61
Gambar 10. Episode 5	61
Gambar 11. Episode 6	62
Gambar 12. Episode 7	62
Gambar 13. Episode 8.....	63
Gambar 14. Episode 9	63
Gambar 15. Episode 10	64
Gambar 16. Episode 11	64
Gambar 17. Episode 12.....	65
Gambar 18. Episode 13	65
Gambar 19. Kesan dan pesan.....	66
Gambar 20. Penutup Daftar Pustaka	67
Gambar 21. Penutup Biodata Penulis.....	67
Gambar 22. Perbaikan kalimat asing yang dimiringkan	73
Gambar 23. Sebelum dan sesudah revisi episode 9-10.....	75
Gambar 24. Perbaikan Bahasa yang benar.....	78
Gambar 25. Perubahan serta penambahan pada cover.....	81
Gambar 26. Perbaikan warna background	83
Gambar 27. Perbaikan Dan Penambahan Panel Komik.....	84
Gambar 28. Penambahan Batik Bunga Pada Daftar Isi	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Self-efficacy adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam situasi tertentu. konsep *self-efficacy* pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura.¹ sebagai bagian dari teori kognitif sosial, yang menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara lingkungan, kognitif, dan perilaku. dalam pendidikan sering dikaitkan bahwa *self-efficacy* merupakan suatu proses perubahan keyakinan seseorang dalam mengerjakan sesuatu tugas dibidang akademiknya disekolah, dan usaha sadar dalam mewujudkan suasana belajar, serta proses pemberian layanan yang diberikan dalam bimbingan konseling, secara tidak langsung peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya, juga potensi yang individu miliki.

Self-efficacy memiliki peranan penting dalam lingkungan sekolah, dalam mewujudkan suasana belajar, dan layanan bimbingan konseling yang diberikan, secara aktif mampu mengembangkan kemampuan dan potensi di bidang akademiknya. dalam proses pemberian layanan bimbingan konseling harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sebagaimana *self-efficacy* yang pernah di kemukakan pertama kalinya oleh pakar teori Albert Bandura, yang memperkenalkan teori kognitif sosialnya yang salah satunya tentang *self-efficacy*, yang merupakan keyakinan diri yang dimiliki oleh seorang individu dalam mencapai sebuah keberhasilan yang di inginkan. dalam dunia pendidikan *self-efficacy* sangat dibutuhkan terutama dalam melihat perkembangan pedagogik peserta didik, dalam memahami setiap pembelajaran yang baik, serta membentuk kepribadian yang teguh dalam mencapai sebuah keberhasilan yang ingin dicapai oleh setiap peserta didik, serta dapat membangun *self-efficacy* nya.

¹ Nur Mala Sari, Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Mts Darul Hidayah, (Skripsi) 2023

Secara garis besar *self-efficacy* terdiri atas dua yaitu umum dan khusus, secara umum *self-efficacy* adalah kemampuan yang ada pada setiap diri individu dalam mengatasi dan mengorganisasikan dirinya atas kemampuan yang terdapat pada dirinya, melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, menghasilkan sesuatu dan mengimplementasi tindakan untuk mencapai kecakapan tertentu, *self-efficacy* merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri individu atau kemampuan individu dalam memperkirakan kemampuan dirinya yang meliputi kepercayaan diri, kemampuan menyesuaikan diri, kapasitas kognitif, kecerdasan dan kapasitas yang dimiliki oleh setiap individu.²

Secara khusus *self-efficacy* adalah kepercayaan dalam melakukan sesuatu, *Self-efficacy* secara khusus merujuk pada keyakinan atau kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut. penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa efikasi diri siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar, kedisiplinan, dan prestasi akademik peserta didik. dengan adanya perkembangan media komik, guru bimbingan konseling dapat melihat media yang akan di berikan kepada peserta didik apakah efektif atau tidak dalam membangun *self-efficacy* peserta didik.³

Tujuan dari *self-efficacy* dalam pemberian layanan konseling diantaranya mencakup, menumbuhkan rasa keyakinan diri dalam setiap diri individu, yang berdampak sangat positif dalam mengam sebuah keputusan. adanya dorongan motivasi dalam bidang akademiknya, dan strategi efektif dalam mengerjakan tugas akademiknya. terdapat sikap yang tidak menyerah terhadap sesuatu yang gagal, sehingga individu mampu bangkit kembali dari kegagalan. mengarahkan pada perilaku yang adaptif, supaya setiap individu mampu mengambil keputusan dan pengelolaan emosional yang baik. dalam konteks ini *self-efficacy* sangat

² Ati Mahsunah, Musbikhin, Muhimmatul Hasanah, Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Kepercayaan Diri siswa, *Al-IHATH* VOL.3 No.1 (januari 2023)

³ Arif Sahin, Renatha Ernawati, Rizki Amalia, Raudah Zaimah Dalimunthe, Amalia Rizki Pautina, Sya'ban Maghruf, Dini Kairunnisa, Ahmad Fasya, Alfayyadi. Self-efficacy pada siswa, systematic literatur Review. *G.Couns* P-ISSN,2541-6782, e-ISSN, 2580-6467. Vol.8 No.2, April 2024.

berkontribusi besar terhadap keberhasilan siswa, siswa yang memiliki *self-efficacy* nya tinggi akan aktif dalam proses pemberian layanan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Fitriani Rahayu pada tahun 2021 dalam penelitiannya hubungan *self-efficacy* dengan kemampuan berfikir positif pada remaja, bahwa kecerdasan saja tidak cukup untuk menjamin keberhasilan dalam proses belajar. diperlukan keyakinan diri atau *self-efficacy* yang kuat untuk mendukung kecerdasan dan kreativitas agar dapat berfungsi secara maksimal. tanpa adanya *self-efficacy*, potensi intelektual yang dimiliki seseorang mungkin tidak akan berkembang secara optimal, karena kurangnya kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugasnya di sekolah.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi setiap pengembangan kemampuan individu dalam nilai-nilai akademiknya yaitu, faktor internal adalah seperti fisik dan psikologi dan eksternal adalah keluarga, dan teman-teman yang berada di lingkungan setiap individu tersebut, menjadi salah satu faktor *self-efficacy* nya tinggi dan *self-efficacy* rendah, karena sangat mempengaruhi setiap nilai akademiknya di sekolah. karena *self-efficacy* sangat dibutuhkan oleh peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun proses pemberian layanan konseling, mulai dari meningkatkan rasa percaya diri saat tampil di depan kelas, adanya motivasi belajar yang baik, mampu menuntaskan kesulitan tanpa adanya putus asa pada diri individu tersebut. dan membentuk pola positif, mengelola waktu dengan benar saat belajar.

Dalam bimbingan konseling *self-efficacy* juga dapat memberikan pengaruh besar untuk peserta didik terutama dalam mengaplikasikannya dalam lingkungan sekolah, serta dalam proses bimbingan, sehingga mampu melihat sejauh mana perkembangan dalam pembelajaran setiap peserta didik di sekolah dalam mencapai keberhasilan yang di inginkan oleh setiap individu atau peserta didik. ⁴

Pemberian layanan konseling di sekolah juga melibatkan setiap peserta didik di sekolah untuk memahami pembelajaran yang diinginkan, juga inisiatif dalam bertanya, sehingga mendorong siswa dalam mengetahui kemampuannya, karena

⁴ Anugrah dwi, 2023 peran dan fungsi bimbingan dan konseling dalam Pendidikan, fakultas keguruan dan Pendidikan UMSU

setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda- beda, begitu juga dengan semangat yang terdapat di setiap individu peserta didik, karena semakin tinggi *self-efficacy* maka semakin mudah peserta didik tersebut dalam menuntaskan setiap pembelajarannya, dan begitu pula sebaliknya, semakin rendah *self-efficacy* siswa maka semakin sulit bagi peserta didik dalam menuntaskan setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.

Bimbingan konseling juga membutuhkan perkembangan media pembelajaran yang baik, terutama dalam memberikan layanan bimbingan konseling yang diberikan oleh guru bimbingan konseling di sekolah. dan proses layanan yang diberikan memberi dampak positif bagi peserta didik. dengan adanya perkembangan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami setiap kepribadian dan kemampuan yang ada pada setiap individu peserta didik, agar *self-efficacy* pada peserta didik dapat meningkat, sehingga nilai-nilai akademisi peserta didik menjadi lebih bagus serta mampu mengerjakan tugas lebih fokus dan percaya diri dengan jawaban yang peserta didik berikan, sehingga setiap media yang diberikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik.⁵

Dalam pemberian layanan konseling di sekolah. media-media yang diberikan dapat menambahkan wawasan terhadap peserta didik, sehingga peserta didik mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya dan mampu bertanggung jawab dengan setiap tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. media pembelajaran juga sangat dibutuhkan dalam layanan bimbingan konseling terutama dalam forum diskusi, konseling, dan kegiatan lainnya.⁶

Salah satunya media komik berbasis *flipbook* yang digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan menurut observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik, di MTsN 2 Aceh Besar bahwasanya terdapat peserta didik yang takut terampil kedepan, ragu dengan jawaban serta pertanyaannya. dan

⁵ Rasid Rahayu Zega, Arozatulo Bawamenewi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Menengah Pertama (SMP) Primary Education Journals Vol. 3no. 2 Tahun 2023

⁶ Aji Prayetno, Desty kurniaty, Yefni Novalia, Haris Agustian, Hartini, Penggunaan aplikasi canva untuk membuat media layanan bimbingan konseling disekolah/madrasah, ibtidaiyah, ISSN:2620-5807, Al-madrasah, vol.6, No.4 (oktober 2022).

kurangnya *self-efficacy* pada peserta didik, sehingga dapat menimbulkan penurunan nilai-nilai akademik peserta didik. oleh karena itu peneliti ingin melihat sejauh mana media yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat membangun *self-efficacy* peserta didik. juga dengan adanya media komik berbasis *flipbook* memudahkan peserta didik dalam menggali informasi, terkait pelajaran juga dengan kebutuhan peserta didik.

Adapun manfaat media komik berbasis platform *flipbook* ini sangat memudahkan peserta didik dalam membaca media komik yang akan diberikan dalam layanan bimbingan konseling adalah untuk menyampaikan pesan-pesan yang ada kaitannya dengan bimbingan konseling, dan pesan-pesan yang menyangkut dengan *self-efficacy* siswa, baik itu perasaan, pikiran, dan juga perubahan emosional pada peserta didik, dalam mengenali dirinya sendiri serta keputusan masalah yang dihadapinya.

Media komik juga dapat digunakan dalam memberikan layanan bimbingan konseling serta dapat peran penting dalam meningkatkan efektivitas dalam melakukan layanan konseling disekolah, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian informasi, meningkatkan standarisasi layanan dalam bimbingan konseling, serta mampu dalam membangun *self-efficacy* di lingkungan sekolah, juga dapat memberikan pemahaman yang positif dan efektif kepada peserta didik, dan guru bimbingan konseling dapat memberikan arahan serta masukan kepada setiap peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik butuhkan, sehingga dengan adanya peran media yang akan dikembangkan dapat memberikan tanggapan positif dari stakeholder disekolah, dan berefektif terhadap peserta didik disekolah.⁷

Maka dalam pelenitian ini peneliti melihat adanya penurunan *self-efficacy* pada peserta didik yang ada di MTsN 2 Aceh Besar, dengan penurunan *self-efficacy* pada siswa akan menjadi kerisauan terhadap guru yang ada disekolah, terlebihnya guru bimbingan konseling, karena dengan penurunan *self-efficacy* pada

⁷ Wayan eka paramatha, 2022 panduan praktis penggunaan media dalam konseling, bandung Nilacakra

siswa akan berdampak ke hal lainnya, salah satunya peserta didik kurang semangat menjalani hari-harinya, dan adanya penurunan nilai akademik.⁸

Berdasarkan hasil observasi di sekolah selama proses adanya layanan bimbingan konseling disekolah, peneliti melihat kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti layanan, dikarenakan tidak terdapat media yang menarik dalam pemberian layanan klasikal disekolah, dan juga guru juga kurang memanfaatkan media saat pemberian layanan klasikal disekolah, guru hanya menggunakan media PPT (*power point*) dan metode ceramah selama layanan klasikal berlangsung, penggunaan media komik berbasis *flipbook* belum ada yang menggunakan, dan masih kurang familiar komik berbasis *flipbook* tersebut disekolah.

Pengembangan media komik merupakan kumpulan gambar yang tersusun dari urutan tertentu, terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca. komik dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat memicu timbulnya motivasi belajar siswa dan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan variasi belajar yang menarik. komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir. isi pesan dari komik itu sendiri adalah sebuah kunci yang amat penting. media pembelajaran ini menjadi sangat efektif dalam kegiatan pemberian layanan dalam bimbingan konseling.⁹

Pengembangan media komik menjadi solusi terbaik dalam mengatasi masalah *self-efficacy* pada peserta didik, selain itu media komik mempunyai peranan penting sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami maksud dari media komik digital tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses layanan yang diberikan sehingga menjadi menarik, efektif, dan efisien. maka, peneliti tertarik mengembangkan media yang disertai dengan model pemberian layanan yang bisa menciptakan suasana layanan bimbingan konseling menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat mudah memahami informasi, dan

⁸ Andri Ferdiansyah, Ellis Eti Rohaeti, Maya Masyita Suherman. Gambaran self-efficacy siswa terhadap pembelajaran, *FOKUS P-ISSN 2614-4123*. Vol. 3, No.1 januari 2020

⁹ Erlanda Nathasia Subroto, abd. Qohar, Dwiyana, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, (2020), h. 135.

materi yang disampaikan oleh pendidik dan tujuan pembelajaran serta layanan dapat terlaksana dengan baik. media yang dikembangkan peneliti yaitu media komik berbasis *flipbook*.¹⁰

Alasan peneliti memilih komik berbasis *flipbook* dalam penelitian ini karena komik dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan pesan, diharapkan dapat lebih mudah dipahami oleh semua kalangan peserta didik seolah-olah dihadapkan pada konteks yang sebenarnya. dan peneliti mengambil media komik salah satunya untuk membangun *self-efficacy* siswa kembali, yang divisualisasikan ke dalam bentuk realistis atau kartun. maka media komik digital berbasis *flipbook* dapat dikatakan lebih menarik dalam memberikan layanan. berdasarkan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Rahmawati pada tahun 2021, menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi. Hasil penelitian tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada siswa tingkat menengah pertama.

Menurut Amalia 2023, dalam penelitiannya penerapan media komik digital berbasis android dalam meningkatkan *self-efficacy* Siswa di Masa pandemi, dalam penelitiannya terbukti membantu siswa belajar lebih percaya diri meski dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, dalam penelitiannya menggunakan model pengembangan 4D.

Menurut Agus Qamaruzzaman, dalam penelitiannya tahun 2024, yaitu mengembangkan komik digital sebagai media bimbingan sebuah Solusi kreatif untuk meningkatkan efikasi diri siswa MTsN, Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran. yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh peneliti, dan tingkat kevaliditas media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat valid. Tingkat kepraktisan media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat praktis.

¹⁰ Filjina, S. K., Supeno, & Rusdianto. (2022). Pengembangan E-Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. 5(2), 125–129.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik mengambil media komik digital yang berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa, dengan menggunakan model pengembangan 4D, maka media komik digital dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam membangun *self-efficacy* dan akan berdampak terhadap keberhasilan belajar peserta didik, dan dalam memberikan layanan konseling disekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar?
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini nantinya dapat memberikan jawaban dari penelitian tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kelayakan media yang diberikan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa, Serta menambah wawasan baru dan memberikan masukan bagi ilmu Bimbingan Konseling. Khususnya bagi konselor sekolah dalam membangun *self-efficacy* siswa di sekolah. Lebih luas penelitian ini diharapkan mampu dijadikan kajian dalam penelitian, serta

dengan adanya media komik dapat membantu siswa untuk membangun *self-efficacy* mereka yang menurun.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Peserta Didik

Untuk peserta didik, sebagai tambahan pengetahuan siswa dalam sumber media pembelajaran mandiri serta mempermudah dalam membangun *self-efficacy* nya dalam belajar, mendapat masukan agar siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan, sehingga dapat mempermudah dalam menambah pengetahuan yang luas. Dengan hasil penelitian siswa dapat memberikan dampak positif.

2.2 Bagi Guru Bimbingan Konseling

Peneliti mendapatkan ilmu baru tentang pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa, serta wawasan yang lebih dalam sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien sehingga dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan.

2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan masukan serta pengembangan media yang positif dalam memngembang media komik disekolah, sehingga dapat menciptakan pemebelajaran yang kondusif terhadap sekolah.

2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai bagian utama dalam melaksanakan penelitian guna mengetahui kelayakan media yang diberikan nantinya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai wahana untuk memperluas wawasan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahu bagaimana cara mengukur suatu variable dalam sebuah penelitian yang di ukur

dalam variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan dipelajari kemudian memperoleh informasi, serta menarik kesimpulannya.¹¹

Definisi operasional merupakan definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada permasalahan peneliti dengan maksud untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan juga dengan orang-orang terkait dengan penelitian yang dilakukan, adapun definisi operasional dalam penelitian ini meliputi:

1. Media Komik Berbasis *Flipbook*

Menurut *Scott McCloud* media komik dapat didefinisikan sebagai rangkaian gambar dan simbol yang disusun secara berurutan, membentuk narasi visual. fungsinya tidak hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan respons estetis dan emosional dari pembacanya.¹²

Scott McCloud dan *Will Eisner* dalam komik, terdapat tiga unsur penting yang harus dimiliki oleh setiap karakter, yaitu desain karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh. ketiga unsur tersebut berperan penting dalam memperkuat penyampaian emosi, kepribadian, serta alur cerita, sehingga apabila digunakan secara tepat, mampu meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman pembaca terhadap cerita yang disampaikan.

Media komik adalah cerita bergambar yang disajikan melalui media elektronik, seperti situs web atau aplikasi seluler. dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media komik *flipbook* merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atas pesan melalui media komik *Flipbook* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine dalam membuat media komik berbasis *flipbook* menjadi efektif.¹³

¹¹ Sugiono, Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D, (Alfabeta,2022)

¹² Gagas Nir Galing (2019) Deformasi Matrix Karakter Pada Komik-Web 7 Wonders. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

¹³ Ambaryani dan Gamaliel Septian Airianda, Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan, Jurnal pendidikan surya edukasi, Vol.3, No.1, (2022), h. 20.

Flipbook adalah software yang memiliki fungsi membuka setiap halaman layaknya sebuah buku dan mengubah file pdf menjadi sebuah buku fisik. *Flipbook* membuat peserta didik tertarik dalam belajar karena *flipbook* memiliki tampilan yang lebih beragam dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media komik berbasis *flipbook* merupakan suatu usaha menciptakan produk kemudian kelayakan dari produk tersebut diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan dari suatu produk tersebut. produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media komik berbasis *flipbook* yang diimplementasikan dengan membangun *self-efficacy* pada siswa di MTsN 2 Aceh Besar. model pendekatan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model 4D yang meliputi tahap: *define, desain, develop, dan disseminate*.

2. *Self-efficacy*

Menurut teori Albert Bandura *Self-efficacy* adalah “*Perceived self-efficacy is defined as people’s beliefs about their capabilities to produce designated levels of performance that exercise influence over events that affect their lives.*” yang artinya keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghasilkan prestasi yang baik yang dapat memberikan pengaruh bagi kehidupannya.¹⁴

Dapat disimpulkan dari teori bandura bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan dalam diri seseorang terhadap kemampuan yang dimiliki bahwa ia mampu untuk melakukan sesuatu atau mengatasi suatu situasi bahwa ia akan berhasil dalam melakukannya. sebagaimana Bandura mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan orang tentang kemampuan mereka untuk menghasilkan tingkat kinerja serta menguasai situasi yang mempengaruhi kehidupan mereka, kemudian *self-efficacy* juga

¹⁴ Novita Hidayanti Implementasi *Self-efficacy* Albert Bandura Dalam Pendidikan Islam Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam Vol.9, No 4, (Desember) 2023.

akan menentukan bagaimana orang merasa, berpikir, memotivasi diri dan berperilaku.¹⁵

Self-efficacy dalam konteks lingkungan sekolah dapat dipahami dalam dua aspek utama: pertama, keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang mencerminkan adanya *self-efficacy* dalam menghadapi tantangan akademik. yang kedua, menyelesaikan tugas dengan sempurna dan yakin dengan jawabannya dan tidak meragukan setiap jawaban yang dikerjakan. kedua, kemampuan dalam menyelesaikan tugas dengan tingkat ketuntasan yang tinggi, disertai dengan keyakinan terhadap jawaban dan Solusi yang diberikan tanpa adanya keraguan terhadap hasil akhir tugas yang dikerjakan.

Self-efficacy dalam teori bandura terdapat 4 aspek indikator yang mempengaruhi kesuksesan seseorang antaranya:

1. Pengalaman yang berhasil (*Mastery Experience*) merupakan pengalaman langsung ketika seorang individu mampu menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dengan penuh keyakinan, dan keberhasilan ini dapat meningkatkan keyakinan setiap individu, bahwa dirinya mampu menghadapi tugas serupa di setiap pembelajaran lainnya. Sebaliknya, pengalaman gagal dapat menurunkan *self-efficacy* nya jika tidak disikapi dengan dengan positif.
2. Melihat oran lain sukses (*Vicarious Experience*) merupakan keyakinan diri yang terbentuk melalui pengamatan terhadap keberhasilan orang lain, khususnya yang mereka anggap setara, dan Ketika seseorang melihat orang lain sukses mengerjakan tugas tertentu, maka individu tersebut cenderung merasa bahwa dirinya juga mampu melakukan hal yang sama.

¹⁵ Dewi, W. S., & Hutapea, N. M. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Self Efficacy Siswa SMP Kota Pekanbaru. Pi: Mathematics Education Journal, 7(1), 49-56.

3. Dukungan motivasi (*Verbal persuasion*) merupakan dorongan motivasi dan kepercayaan yang diberikan orang lain dalam bentuk kata-kata, dan ucapan positif serta dorongan semangat, pujian, serta harapan baik, dari orang tua, guru, teman sebaya, dan orang lingkungan sekitar, yang dapat memperkuat keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri.
4. Kondisi fisik dan emosional (*physiological and emotional states*) merupakan kondisi fisik emosional yang dirasakan setiap individu saat menghadapi suatu tugas. rasa cemas, kelelahan dan tekanan emosionalnya serta perasaan yang tidak stabil akan membuat *self-efficacy* nya menurun, sehingga menjadi salah satu dampak dalam meraih suatu tujuan yang ingin dicapai.¹⁶

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam kajian penelitian terdahulu terdapat penelitian yang mendukung dalam penelitian ini, dan peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu dan relevan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini antaranya:

1. Menurut Agus Qamaruzzaman, dalam penelitiannya tahun 2024, yaitu mengembangkan komik digital sebagai media bimbingan sebuah Solusi kreatif untuk meningkatkan efikasi diri siswa MTsN, penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dan tingkat kevaliditas media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat valid. Tingkat kepraktisan media komik digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa menunjukkan hasil sangat praktis.

¹⁶ Agus Qamaruzzaman, Abdullah Siring, Farida Aryani, Mengembangkan Komik Digital Sebagai Media Bimbingan Sebuah Solusi Kreatif Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di Mtsn, *Journal of Technology in Guidance and Counselling*, Vol.1 No. 1 PP. 24-34. e-ISSN: 3063-1033

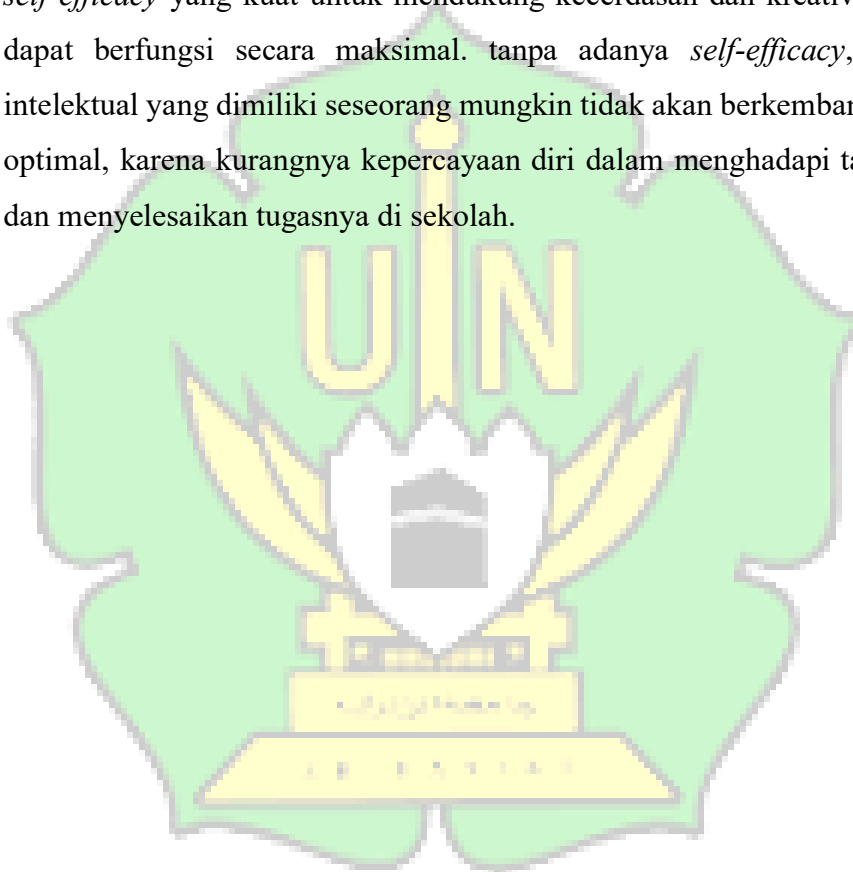
2. Menurut Amalia dalam penelitiannya "Penerapan Media Komik Digital Berbasis Android dalam Meningkatkan *Self-efficacy* Siswa di Masa Pandemi dalam penelitiannya terbukti membantu siswa belajar lebih percaya diri meski dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, dalam penelitiannya menggunakan model pengembangan 4D, dengan kelayakan 82% oleh ahli media, 78% oleh ahli materi dengan kategori layak, dengan tingkat kepraktisan media 86% dengan kategori sangat layak.
3. Annisa lanna Rahmawati dan Farid Ahmadi 2024 juga membuktikan dalam penelitiannya yang berjudul media komik digital online *flipbook* guna meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD yang menggunakan metode R&D dengan menggunakan model ADDIE yang menunjukkan dalam penelitiannya bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa yang berpotensi terhadap peningkatan *self-efficacy* siswa.¹⁷
4. Yeni Anggraini & Reno Fernandes 2025 dalam penelitiannya pengembangan komik digital *flipbook* dengan pendekatan experiential learning pada mata Pelajaran sosiologi di kelas XII SMA. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa pengembangan media komik digital *flipbook* sangat efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* dalam konteks pembelajaran sosial di kelas XII SMA.¹⁸
5. Rizkia Innaya Putri 2022 juga menyebutkan dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* tema aku dan cita-citaku, yang mana validitas media dalam penelitiannya sangat tinggi sehingga media yang di buat menjadi sangat layak dipakai, serta memotivasi siswa dan memberikan gambaran kuat

¹⁷ Rahmawati, A. I., & Ahmadi, F. (2024). *Media komik digital melalui online flipbook guna meningkatkan penguasaan literasi sains siswa kelas V SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan SD

¹⁸ Anggraini, Y., & Fernandes, R. (2025). *Pengembangan komik digital flipbook dengan pendekatan experiential learning pada mata pelajaran sosiologi siswa SMA*. Naradidik, 4(1), 100–111.

tentang positif media komik berbasis *flipbook* dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa.¹⁹

6. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Fitriani Rahayu pada tahun 2021 dalam penelitiannya hubungan *self-efficacy* dengan kemampuan berfikir positif pada remaja, bahwa kecerdasan saja tidak cukup untuk menjamin keberhasilan dalam proses belajar. diperlukan keyakinan diri atau *self-efficacy* yang kuat untuk mendukung kecerdasan dan kreativitas agar dapat berfungsi secara maksimal. tanpa adanya *self-efficacy*, potensi intelektual yang dimiliki seseorang mungkin tidak akan berkembang secara optimal, karena kurangnya kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugasnya di sekolah.



¹⁹ Putri, R. I., Sumardi, & Karmila, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema Aku dan Cita-citaku*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 2098–2107.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media

1. Pengertian Pengembangan media

Menurut Arief Sadiman pengembangan media secara umum adalah alat bantu proses belajar-mengajar. segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan atau kesimpulan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. media adalah kata jamak dari kata *mediun* yang dalam arti umum dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. kata ini berasal dari kata latin. istilah ini menunjukkan segala informasi dengan sumbernya.²⁰ pengembangan media merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan analisis karakteristik peserta didik, penyusunan materi dan naskah, produksi media, hingga evaluasi dan revisi produk.

Pengembangan media adalah yang dapat menghasilkan informasi-informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pemberian layanan konseling. ²¹ pengembangan media dapat diartikan juga sebagai sarana yang digunakan dalam proses penyampaian pesan-pesan instruksional yang dirancang secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran dan layanan. media ini memainkan peran strategis dalam mendukung ketercapaian hasil belajar peserta didik, khususnya dalam membantu mereka mengkonstruksi pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk kompetensi baru secara terarah, efektif, dan efisien.

²⁰ Arif sadirman, R Raharjho, Anung Haryono, Raharjito, 2018. Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemamfaatannya. Bandung. Rajawali Press

²¹ Sapriyah, Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Diklat Review Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3.1 (2022) Hal.5

Pengembangan media merupakan suatu komponen penting dalam meningkatkan kualitas sistem pemberian layanan bimbingan konseling.²² dan pengembangan media merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memastikan tercapainya tujuan secara efisien dan terarah dalam nilai-nilai akademik.

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang belum ada sebelumnya. penelitian dan pengembangan ini juga merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji coba keefektifan produk yang telah dibuat. pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga bertanggung jawabkan produk yang telah diciptakan.²³

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk pembelajaran yang belum tersedia atau masih memerlukan penyempurnaan. metode ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, namun juga melibatkan proses validasi dan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam konteks pendidikan.

Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut diterapkan untuk mengembangkan media komik berbasis *flipbook* yang dirancang secara khusus untuk membangun *self-efficacy* siswa. dan selain menciptakan media visual interaktif, peneliti juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa media tersebut terbukti layak, menarik, serta mampu memberikan dampak psikologis

²² Andi Kristanto, Pengembangan Media, Bintang Surabaya 2022

²³ Alya Azzahra, 2023 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Smk Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang positif terhadap keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa dalam menghadapi tantangan belajar.

2. Manfaat Pengembangan Media

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi bagi proses pembelajaran. media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. memanfaatkan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu lebih menarik minat peserta didik, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi Pelajaran.²⁴

3. Konsep Pengembangan Media

Konsep pengembangan media mencakup beberapa prinsip dan tahapan yang harus dipertimbangkan agar media pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁵ dengan memahami konsep-konsep ini, pengembangan media dapat menciptakan alat pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. penggunaan media yang baik dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. berikut adaah konsep-konsep penting dalam pengembangan media pembelajaran:

²⁴ Mustofa Abi Hamid, Dkk, Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020),h.5.

²⁵ Humairah Almahdali, Eva Pratiwi Pane, Khoeruddin, Era Octaviona, Arief Yanto Rukmana, Syarifah, Awal Karunia Putra Nasution, Lilik Uzlifatul Jannah, Darman, Sri Suci Suryawati, Zila Razilu. 2023, New Technologies In Teaching Learning. h.201-214 Padang Sumatra Barat, Get Press Indonesia.

- a. Analisis kebutuhan: tahap awal dalam pengembangan media adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, yang melibatkan pemahaman dan tujuan pemberian layanan dalam bimbingan konseling, kurikulum serta hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran dan layanan konseling.
- b. Perencanaan: pada tahap ini pengembangan media merancang media, struktur, serta pendekatan yang digunakan dalam memberi sebuah layanan bimbingan konseling, yang mencakup pemilihan metode pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- c. Desain: Proses desain melibatkan pembuatan rancangan visual dan interaktif dari pengembangan media. kreator harus mempertimbangkan tampilan, grafik, audio, dan elemen interaktif untuk memastikan media pembelajaran menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.
- d. Pengembangan: Tahap ini adalah implementasi desain menjadi pengembangan media yang sesungguhnya. ini melibatkan pembuatan, produksi, dan pengujian media. dalam tahap ini, media seharusnya mencakup semua elemen yang diperlukan untuk mencapai tujuan layanan bimbingan konseling.
- e. Revisi: Berdasarkan hasil pengembangan media dan validasi, media pembelajaran dapat direvisi dan diperbaiki. revisi ini dapat mencakup perubahan dalam konten, desain, atau interaksi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran
- f. Implementasi: Setelah media pembelajaran terbukti efektif, ia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. ini melibatkan pelatihan guru atau instruktur tentang cara menggunakan media pembelajaran dengan efektif.

4. Model-Model Pengembangan Media

Dalam pengembangan media membutuhkan model yang menarik agar media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam memberikan sebuah layanan bimbingan konseling yang baik disekolah, sehingga dapat membangun *self-efficacy*, serta berfikir kreatif bagi peserta didik.

Pengembangan media yang baik memiliki sejumlah karakteristik penting yang menunjang keberhasilan dalam proses belajar. karakteristik ini tidak hanya terbatas pada aspek visual atau teknis, melainkan juga mencakup elemen-elemen yang berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi. dengan kata lain, model-model pengembangan media yang berkualitas mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. beberapa teori dan panduan juga telah menguraikan ciri-ciri media yang efektif dan layak digunakan dalam konteks layanan.²⁶

- 1) Relevansi Dan Ketertarikan Konten
 - Teori: Relevansi (Sperber dan Wilson)
 - Karakteristik: Media pembelajaran yang baik harus dapat menyampaikan konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. kontennya harus relevan dengan kehidupan sehari-hari atau pengalaman peserta didik agar lebih mudah dipahami dan diaplikasikan.
- 2) Keterlibatan Dan Interaktif
 - Teori: Keterlibatan Kognitif (Keller)
 - Karakteristik: Media pembelajaran yang memicu keterlibatan aktif peserta didik, seperti melibatkan elemen interaktif, pertanyaan, atau tantangan, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

²⁶ Lailatul Munawaroh, "Pengembangan media pembelajaran Flipbook untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang". (Skripsi) 2023

3) Kemudahan Penggunaan

- Teori: Pembelajaran Sosial (Bandura)
- Karakteristik: Media pembelajaran harus mudah digunakan dan diakses. antarmuka yang intuitif dan desain yang bersahabat dapat membantu peserta didik fokus pada materi pembelajaran tanpa terkendala oleh kesulitan teknis

4) Diversitas Media

- Teori: Pembelajaran Gaya Ganda (Gardner)
- Karakteristik: Menggunakan berbagai jenis media (teks, gambar, audio, video) dapat mendukung beragam gaya pembelajaran dan membantu peserta didik dengan preferensi belajar yang berbeda untuk mengerti dan memahami materi.

5) Adaptabilitas

- Teori: Pembelajaran Diferensial (Tomlinson)
- Karakteristik: Media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, kecepatan belajar, dan gaya belajar individu peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

B. Komik *Flipbook*

1. Pengertian Komik *Flipbook*

Komik *flipbook* terdiri dari dua kata, yakni komik, dan *flipbook*. Secara sederhana komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah, surat kabar dan buku. dan *flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau melalui format elektronik yang tampilannya dapat menghasilkan simulasi interaktif dengan kombinasi animasi, teks, audio, dan gambar.²⁷

²⁷ Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>

Komik berasal dari kata *comique* dalam bahasa Prancis yang secara harfiah berarti lucu atau bersifat menghibur. Istilah ini berakar dari bahasa Yunani *komikos* yang merujuk pada sesuatu yang bersifat jenaka atau komedi. Menurut Ahmad Rohani komik merupakan salah satu bentuk media edukatif yang disajikan dalam rangkaian gambar-gambar yang membentuk alur cerita secara berkesinambungan, dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat menghibur dan menyenangkan bagi pembacanya.²⁸

Menurut Waluyanto, komik dalam ranah layanan konseling berfungsi sebagai media yang menjembatani penyampaian informasi yang berkaitan dengan materi bimbingan atau konseling. Komik dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pesan-pesan konseling melalui penyajian visual yang menarik dan komunikatif. Dengan demikian, komik berperan sebagai sarana alternatif yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai edukatif dan pembentukan karakter secara lebih ringan dan menyenangkan.²⁹

Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan di mana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat. Komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang atau simbol lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dapat disimpulkan dari pemaparan di atas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan ke dalam format yang dapat dibaca oleh mesin.³⁰

²⁸ Fitri Apriyanti, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, H. 4-5

²⁹ Gamaliel septian Airlanda, pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik, 2022 h. 10-20.

³⁰ Rasid Rahayu Zega, Arozatulo Bawamenewi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Menengah Pertama (Smp) Primary Education Jurnal Vol.3 No. 2 Tahun 2023

Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh peserta didik, kesenangan peserta didik terhadap komik digital berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. komik merupakan sebuah media yang tujuannya menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau berupa gambar-gambar sehingga komik ini dapat dikatakan cerita bergambar, komik ini didesain semenarik mungkin dan pada desain gambarnya terdapat balon kata yang disusun secara rapi dan teratur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi teks yang ada dalam komik tersebut serta dapat menghibur para pembaca. Selain berisikan balon kata dan gambar, media komik dapat membuat peserta didik lebih antusias dengan menyajikan media melalui digital berbasis *flipbook* yang akan memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.³¹

Flipbook adalah software yang memiliki fungsi membuka setiap halaman layaknya sebuah buku dan mengubah file .pdf menjadi sebuah buku fisik. dengan demikian, media komik digital berbasis media *Flipbook* mampu memberikan tampilan yang sangat menarik bagi peserta didik karena melalui penggunaan media *Flipbook* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar dan memiliki minat yang baru dengan membangkitkan motivasi belajar serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

2. Jenis-Jenis Komik

Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media komik berbasis *flipbook*, komik yang digunakan terbuat dari aplikasi canva dengan materi yang disesuaikan dengan *self-efficacy* peserta didik, marcel boneff mengatakan komik merupakan salah satu karya seni yang di pakai untuk media masa memiliki beberapa jenis di Indonesia diantaranya: ³²

³¹ Lailatul Munawaroh, "Pengembangan media pembelajaran Flipbook untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang". (Skripsi) 2023

³² Dian Ratna Puspananda, "studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif, JPE (Jurnal Pendidikan Edutama, 9.1 (2022), hal.85-92

- a. Komik strip, jenis komik ini sering disebut komik potong, karena hanya terdapat beberapa panel saja atau 2-6 panel, komik jenis ini sering dibaca di media sosial, bahkan pembaca dapat membacanya beberapa menit karena komiknya yang tidak terlalu panjang.
- b. Komik buku, komik buku memiliki banyak panel didalamnya sehingga membacanya seperti membaca buku komik pada umumnya, karena terdapat cerita panjang didalamnya maka dibutuhkan banyak bingkai panel dalam merancanginya.
- c. Komik humoris atau petualangan, umumnya menyajikan kisah-kisah yang bersifat humoris dan menghibur. unsur kelucuan dapat ditampilkan melalui karakter dengan ekspresi atau gaya berpakaian yang unik dan tidak biasa, sehingga mampu menimbulkan respons emosional seperti tawa atau rasa geli dari pembacanya, biasanya komik ini sering diakhiri dengan cerita protagonis dan antagonis.
- d. Komik Ilmiah dan Biografi, komik ini biasanya menceritakan kisah seorang tokoh legendaris atau ilmuwan, yang menjalani kehidupan selama semasa hidupnya, dan menceritakan penemuan ilmiah semasa hidupnya.
- e. Komik edukasi, komik ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai pesan moral dan pengetahuan *self-efficacy* misalnya, dengan pendekatan naratif dan visual, komik didaktis memiliki peran strategis dalam mendukung proses pendidikan melalui cara yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca.

3. Langkah-Langkah Penyusunan Komik

Dalam penyusunan komik terdapat beberapa komponen gambar dan tulisan panel yang harus diperhatikan dalam penyusunan komik tersebut antaranya: ³³

- a. Halaman Pembuka, pada halaman initerdiri dari, elemen judul, judul cerita, penulis, creator, penerbit,waktu dan hak cipta.

³³ Regita Qurrota Aini, Pengembangan Komik Digital *Sustainable Development Goals* (sdgs). Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka. 2021

- b. Halaman isi, yang didalamnya terdapat elemen, seperti panel terbuka dan tertutup, serta balon percakapan serta narasi.
- c. Sampul komik, pada sampul komik umumnya terdapat nama penerbit, nomor serial, judul komik, pengarang komik, dan nomor jilid.
- d. *Splash page*, halaman tunggal dalam komik yang digunakan untuk menampilkan ilustrasi besar, dramatis, atau penuh efek visual, biasanya digunakan untuk membuka cerita atau menekankan adegan penting.
- e. *Double spread*, ilustrasi atau panel cerita yang membentang di dua halaman komik yang bersebelahan, seolah-olah menjadi satu gambar besar di dalam komik tersebut.

4. Aplikasi yang digunakan

Dalam memudahkan pembuatan media komik tersebut, peneliti menggunakan aplikasi tertentu dalam pembuatan media komik berbasis *flipbook*, serta mudah diakses oleh pengguna. aplikasi yang digunakan yaitu:

- a. Aplikasi canva, dengan menggunakan aplikasi canva dapat memberikan media yang menarik serta unik serta sesuai dengan pemberian layanan bimbingan konseling, canva tidak hanya menyediakan fitur untuk membuat desain secara mandiri dari awal, tetapi juga menawarkan berbagai template yang memudahkan pengguna, khususnya pemula, tanpa harus memulai dari halaman kosong. fitur-fitur yang disediakan dalam canva mendukung proses perancangan visual dan animasi menjadi lebih efisien. keunggulan lainnya adalah canva bersifat berbasis web, sehingga pengguna tidak perlu melakukan instalasi aplikasi dan dapat langsung diakses melalui internet.³⁴ pada pembuatan produk ini peneliti menggunakan canva, supaya memudahkan peneliti dalam membuat panel komik yang akan dikembangkan.

³⁴ Feryana N, Miftahul Jannah, Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Dasar, 11.1 (2023)

- b. Aplikasi Heyzine yang berguna untuk menggabungkan cerita komik dalam bentuk *flipbook* yang memudahkan pembaca dalam membaca komik tersebut, aplikasi ini diciptakan untuk memudahkan para penulis lain dalam menerapkan fitur halaman yang bisa diakses secara otomatis.³⁵ pada pembuatan komik peneliti sangat di butuhkan penerapan aplikasi tersebut, yang dapat menghasilkan suara serta halaman yang otomatis oleh sistemnya.

C. *Self-efficacy*

1. Definisi *self-efficacy*

Bandura mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan orang tentang kemampuan mereka untuk menghasilkan tingkat kinerja serta menguasai situasi yang mempengaruhi kehidupan mereka, kemudian *self-efficacy* juga akan menentukan bagaimana orang merasa, berpikir, memotivasi diri dan berperilaku. selain itu, Baron dan Byrne juga mengartikan *self-efficacy* sebagai keyakinan seseorang akan kemampuan dalam kompetensinya atas kinerja tugas yang diberikan, mencapai tujuan, atau mengatasi sebuah hambatan. Sedangkan efikasi menurut Alwisol ialah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, benar atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan.³⁶

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan dalam diri seseorang akan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan, serta dapat mempengaruhi situasi dengan baik, dan dapat mengatasi

³⁵ Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>

³⁶ Hasanah, U., Dewi, N. R., & Rosyida, I. (2019). *Self-Efficacy Siswa SMP Pada Pembelajaran Model Learning Cycle 7E (Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, and Extend)*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 551-555

sebuah hambatan. Secara garis besar, *self-efficacy* terdiri atas dua bentuk yaitu *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah.³⁷

a. *Self-efficacy* tinggi

Dalam mengerjakan suatu tugas, individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi akan cenderung memilih terlibat langsung. Individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung mengerjakan tugas tertentu, sekalipun tugas tersebut adalah tugas yang sulit, Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi menganggap kegagalan sebagai akibat dari kurangnya usaha yang keras, pengetahuan, dan keterampilan. di dalam melaksanakan berbagai tugas, orang yang mempunyai *self-efficacy* tinggi adalah sebagai orang yang berkinerja sangat baik.

b. *Self-efficacy* Rendah

Individu yang ragu akan kemampuan mereka atau *self-efficacy* yang rendah akan menyampingkan tugas-tugas yang sulit karena tugas tersebut dipandang sebagai ancaman bagi mereka Individu yang seperti ini memiliki aspirasi yang rendah serta komitmen yang rendah dalam mencapai tujuan yang mereka pilih atau mereka tetapkan. Ketika menghadapi tugas-tugas yang sulit, mereka sibuk memikirkan kekurangan-kekurangan diri mereka, gangguan- gangguan yang mereka hadapi, dan semua hasil yang dapat merugikan mereka. Dalam mengerjakan suatu tugas, individu yang memiliki *self-efficacy* rendah cenderung menghindari tugas tersebut.

2. Aspek-aspek *self-efficacy*

Menurut Bandura terdapat tiga macam aspek *self-efficacy* yang terdapat di setiap individu diantaranya adalah:³⁸

³⁷ Andri Ferdiansyah, Ellis Eti Rohaeti, Maya Masyita Suherman. Gambaran *self-efficacy* siswa terhadap pembelajaran, FOKUS P-ISSN 2614-4123. Vol. 3, No.1 januari 2020

³⁸ Stefano Calicchio, Albert Bandura dan faktor efikasi diri: sebuah perjalanan kedalam psikologi potensi manusia melalui pemahaman dan pengembangan efikasi diri dan harga diri, 2023 ISBN 9791222451848

- a. *Magnitude*, berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas yang dilakukan individu. Jika dihadapkan dengan tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitan, yaitu rendah, menengah, dan tinggi, maka individu akan melakukan tindakan-tindakan yang dirasa mampu untuk dilakukan dan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan bagi masing-masing tingkat.
- b. *Generality*, berkaitan dengan luas bidang tugas yang dihadapi individu. Sejauh mana individu yakin akan kemampuannya dalam berbagai situasi hingga dalam serangkaian tugas dalam situasi yang bervariasi.
- c. *Strength*, berkaitan dengan kuatnya keyakinan seseorang mengenai kemampuan yang dimiliki. Individu yang memiliki kepercayaan yang kuat dalam kemampuan mereka akan tekun dalam usahanya meskipun banyak sekali kesulitan yang dihadapinya.

3. Faktor yang mempengaruhi *self-efficacy*

Menurut bandura terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi *self-efficacy* pada setiap individu antaranya adalah:³⁹

- a. Budaya

Budaya mempengaruhi *self-efficacy* melalui nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dalam proses pengaturan diri (*self-regulatory process*) yang berfungsi sebagai sumber penilaian *self-efficacy* dan juga sebagai konsekuensi dari keyakinan akan *self-efficacy*.

- b. Sifat dari tugas yang diberikan

Derajat dari kompleksitas kesulitan tugas yang dihadapi oleh individu akan mempengaruhi penilaian individu tersebut terhadap kemampuan dirinya sendiri. Semakin kompleks tugas yang dihadapi oleh individu maka akan semakin rendah individu menilai kemampuannya. Sebaliknya, jika individu dihadapkan pada tugas yang mudah dan sederhana maka akan semakin tinggi individu tersebut menilai kemampuannya.

³⁹ Mellisyah Arrianti, "Keyakinan Diri (Self Efficacy) dan Intensi Perilaku Mencontek Pada Saat Ujian (Studi Kasus Pada Sekelompok Mahasiswa Jurusan BPI)", h. 35-37. Diakses dari <http://eprints.radenfatah.ac.id> pada tanggal 24 November 2021

c. Intensif internal

Faktor lain yang dapat mempengaruhi *self-efficacy* individu adalah intensif yang diperolehnya. Bandura menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan *self-efficacy* adalah competent contingences incentive, yaitu intensif yang diberikan orang lain yang merefleksikan keberhasilan seseorang.

d. Peran individu dalam lingkungan

Individu yang memiliki status yang lebih tinggi akan memperoleh derajat kontrol yang lebih besar sehingga *self-efficacy* yang dimilikinya juga tinggi. Sedangkan individu yang memiliki status yang lebih rendah akan memiliki kontrol yang lebih kecil sehingga *self-efficacy* yang dimilikinya juga rendah.

e. Kemampuan dirinya

Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi, jika ia memperoleh informasi positif mengenai dirinya, sementara individu akan memiliki *self-efficacy* yang rendah, jika ia memperoleh informasi negatif mengenai dirinya.

4. Indikator *Self-efficacy*

Albert Bandura merupakan seorang psikolog dari Kanada yang mengembangkan Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*). Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara faktor personal (pikiran, emosi, keyakinan), lingkungan, dan perilaku itu sendiri. Konsep ini disebut "reciprocal determinism" atau determinisme timbal balik. Adapun konsep utama teori bandura yaitu. Individu (kognitif, emosi, kepercayaan), Lingkungan (situasi sosial dan orang sekitar), Perilaku (Tindakan nyata).

Terdapat 4 sumber *self-efficacy* menurut bandura yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan antaranya:⁴⁰

⁴⁰ Albert Bandura (1977). *Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change*. *Psychological Review*. 84 (2): 191–215.

a) *Mastery Experiences* (Pengalaman Yang Berhasil)

Merupakan pengalaman langsung ketika seseorang berhasil menyelesaikan suatu tugas atau tantangan. Keberhasilan ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan keyakinan bahwa dirinya mampu menghadapi tugas serupa di masa depan. Sebaliknya, pengalaman gagal dapat menurunkan *self-efficacy* jika tidak disikapi dengan positif.

b) *Vicarious Experiences* (Melihat Yang Lain Sukses)

Adalah keyakinan diri yang terbentuk melalui pengamatan terhadap keberhasilan orang lain, khususnya mereka yang dianggap setara. Ketika seseorang melihat orang lain sukses mengerjakan tugas tertentu, ia cenderung merasa bahwa dirinya juga mampu melakukan hal yang sama.

c) *Verbal Persuasion* (Dukungan Kata-Kata)

Merujuk pada dorongan, motivasi, atau kepercayaan yang diberikan orang lain dalam bentuk kata-kata. Ucapan positif dari guru, orang tua, teman, atau mentor dapat memperkuat keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri.

d) *Phycological and Emotional States* (Mengelola Emosi)

Adalah kondisi fisik dan emosi yang dirasakan seseorang saat akan melakukan suatu tugas. Rasa gugup, cemas, atau stres dapat menurunkan *self-efficacy*, sementara kondisi tenang, rileks, dan semangat akan meningkatkan keyakinan diri.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah penelitian yang mampu menghasilkan sebuah produk dan mengkaji keefektifan suatu produk. dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*).⁴¹ Model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dikembangkan secara sistematis dan berpedoman pada landasan teoritis dan desain pengembangan, pada penelitian pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa.

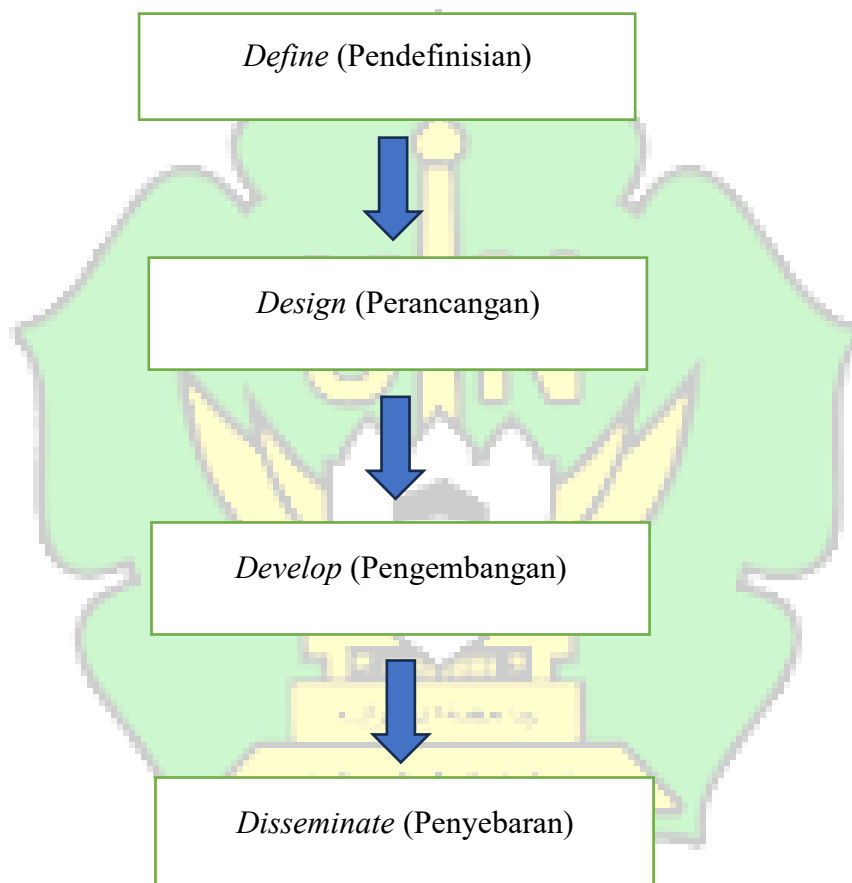
Metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. media pembelajaran ini akan diukur keefektifannya ketika diimplementasikan. pembuatan komik digital ini tentunya dibutuhkan aplikasi yang digunakan. dalam pembuatan komik digital ini menggunakan aplikasi edit seperti aplikasi canva dan heyzone dalam membuat media yang akan dikembangkan oleh peneliti, sehingga dengan menggunakan metode ini pengembangan media komik berbasis *flipbook* dapat dilihat kelayakan media yang dikembangkan untuk siswa.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk atau

⁴¹ Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan(R&D) (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijago,2022), H.1

perangkat dalam pemberian layanan konseling yang efektif. ⁴² model ini memiliki 4 tahap yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebarluasan (*Disseminate*). adapun pada tahap 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dapat dilihat pada gambar berikut:



Model ini dipilih karena tahapannya sistematis dan mudah dipecahkan sesuai dengan media yang akan dikembangkan, produk yang dikembangkan akan diuji kevalidan dengan validitas uji coba produk, supaya mengetahui tingkat kevalidan suatu produk tersebut, sebagai pengembangan

⁴² Oktrapioka, Research and Development (R&D) Penelitian Yang inovatif dalam Pendidikan, Drama Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya 1.1 (2023)

media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa. dan tahap-tahap pengembangan model 4D antaranya:⁴³

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan difokuskan untuk mengidentifikasi dan menentukan berbagai persyaratan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media. dalam beberapa model pengembangan, tahap ini sering dikaitkan dengan analisis kebutuhan (*Need Assessment*). setiap produk pengembangan tentunya memiliki kebutuhan analisis yang berbeda, tergantung pada karakteristik pengguna dan tujuan pengembangannya. secara umum, tahap ini bertujuan untuk menetapkan persyaratan pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta menentukan model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang relevan dan tepat untuk proses pengembangan tersebut, analisis dapat dilakukan melalui tinjauan atau literatur penelitian pendahuluan, maka dalam tahap *define* memiliki beberapa tahap di antaranya: ⁴⁴

a. *Front end analysis*

Front end analysis merupakan tahap awal dalam pendefinisian (*define*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik media yang diperlukan. analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan media komik yang diarahkan untuk membangun *self-efficacy* siswa.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini merupakan analisis awal hingga akhir terhadap permasalahan yang di hadapi peserta didik dalam proses pembelajaran bimbingan dan konseling masih didominasi oleh penyampaian materi secara verbal dan penggunaan media yang kurang. media pembelajaran yang digunakan *cenderung* kurang variatif, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif

⁴³ Elwi Salfia, Pengembangan Bahan Ajar E-Ajar Menggunakan Model Masalah Materi Pada Intergral Dalam Self-Efficacy Siswa. Jurnal Riset Ilmu Pendidikan 1.1 (2021)

⁴⁴ Etih Pandu Windari, " Pengembangan Media Model Pembelajaran Problem Blased Learning Berbantuan Media Facebook Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Di MTs, 2022.

siswa dalam kegiatan pembelajaran. kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan pengembangan diri, khususnya *self-efficacy*. pada tahap ini peneliti melakukan observasi di sekolah MTsN 2 Aceh Besar di kelas IX-1.

b. *Learner analysis*

Pada tahap learner analysis peneliti melakukan identifikasi kemampuan awal, kebutuhan belajar, minat, serta gaya belajar siswa yang menjadi sasaran penggunaan media. hasil analisis dari observasi pada siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IX cenderung memiliki minat tinggi terhadap media visual dan naratif seperti gambar, ilustrasi, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. selain itu, siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara kontekstual.

Dari segi kemampuan belajar, siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam, sehingga diperlukan media yang dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel. media komik berbasis *flipbook* dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang runtut, bahasa yang sederhana, serta tampilan visual yang menarik. dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep *self-efficacy* serta menumbuhkan keyakinan diri dalam menghadapi tugas dan tantangan belajar secara bertahap dan berkelanjutan.

c. *Concept analysis*

Concept analysis menjelaskan konsep-konsep yang di bahas merupakan konsep utama yang akan dimuat dalam media komik berbasis *flipbook*. konsep yang dianalisis berfokus pada *self-efficacy* siswa sebagai kemampuan individu dalam meyakini potensi diri untuk menyelesaikan tugas dan menghadapi berbagai tantangan. konsep

self-efficacy dalam penelitian ini mengacu pada teori Bandura yang mencakup keyakinan siswa terhadap kemampuan diri.

Cerita komik disusun dengan menggambarkan tokoh yang menghadapi permasalahan belajar, tantangan sosial, maupun situasi kompetitif, kemudian menunjukkan proses usaha, kegagalan, dan keberhasilan secara bertahap. penyajian konsep dalam bentuk alur cerita dan ilustrasi visual bertujuan untuk membantu siswa memahami makna *self-efficacy*.

d. *Specifying analysis*

Specifying analysis pada tahap ini dapat dirumuskan berdasarkan hasil dari *learner analysis* dan *concept analysis* akan dilakukan kegiatan pengembangan indikator sesuai dengan tujuan layanan konseling yang jelas dan terarah, pengembangan media komik berbasis *flipbook* diharapkan mampu menjadi sarana pendukung yang efektif dalam membantu siswa membangun *self-efficacy* secara bertahap dan berkelanjutan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.

2. *Design (Perancangan)*

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang produk awal sebagai bentuk konkret dari pengembangan materi yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. proses desain ini mencakup serangkaian tahapan sistematis, seperti perencanaan konten, penyusunan alur media, pemilihan elemen visual dan instruksional, serta perancangan format media yang sesuai dengan tujuan pengembangan, dan pemilihan panel yang sesuai dengan materi *self-efficacy* dan gambar sesuai dengan alur cerita yang di ceritakan dalam komik, tahapan ini berperan penting dalam menentukan struktur dasar dari produk yang akan dikembangkan, design mencakup beberapa tahap yang harus dilakukan antaranya:⁴⁵

⁴⁵ Mufidatul Khusna, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, 2024 “Pengembangan Media Flipbook Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV.” Jurnal Perseda Volume VII Nomor1, April 2024 :30-39

a. Media selection

Pada tahap ini pemilihan media dalam penelitian dilakukan untuk menentukan jenis media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan isi materi yang disampaikan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan konteks pembelajaran pada siswa jenjang MTsN. Dan menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis learner.

b. Format selection

Tahap ini di maksudkan untuk merancang serta menyusun isi materi yang akan disampaikan, serta membuat desain komik yang terdiri dari layout, gambar dan tulisan. dalam media komik berbasis *flipbook* dipandang sebagai media yang tepat dan relevan untuk mendukung pencapaian tujuan layanan bimbingan konseling, khususnya dalam membangun *self-efficacy* siswa.

c. Initial Desain

Tahap ini peneliti perancangan awal produk yang berfungsi sebagai gambaran umum bentuk media sebelum dikembangkan secara utuh. pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media komik berbasis *flipbook* berdasarkan materi *self-efficacy*, pembahasan yang terdapat dalam komik sesuai dengan perancangan tampilan visual, seperti pemilihan gaya ilustrasi, warna, jenis huruf, dan tata letak halaman agar sesuai karakteristik peserta didik, analisis konsep, serta tujuan layanan bimbingan konseling yang telah dirumuskan sebelumnya.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan proses validasi terhadap desain produk oleh para ahli yang kompeten, seperti dosen dan guru dari bidang keahlian yang relevan. validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi serta kualitas tampilan dan penyajian media. berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti melakukan revisi desain produk sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator. selanjutnya, peneliti juga melakukan

uji coba produk terbatas guna memperoleh data awal mengenai efektivitas dan kelayakan media komik yang dikembangkan.⁴⁶

Dalam tahap ini memastikan media yang akan dikembangkan memenuhi syarat tertentu seperti uji kelayakan dan validasi pada ahli media dan ahli materi, dalam proses ini menentukan apakah produk komik berbasis *flipbook* layak di gunakan atau tidak, sebagai validasi rasional yang bersifat penilaian yang didasarkan pada pemikiran rasional tanpa fakta lapangan, serta peneliti di berikan saran dan kritik sebagai petunjuk dalam melakukan revisi dari media komik yang di kembangkan.⁴⁷ pada tahap ini produk komik di uji oleh ahli yaitu dosen ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, kejelasan materi dan ketetapan penyajian isi dalam media komik di kembangkan di MTsN 2 Aceh Besar, desain dan uji coba media komik di katatakan valid apabila melewati tahap uji coba produk media komik sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi terkait media pembelajaran komik berbasis *flipbook* terkait *self-efficacy* siswa. penilaian difokuskan pada kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta tujuan penguatan *self-efficacy*, termasuk kejelasan penyajian bahasa dalam media. data hasil validasi tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar untuk melakukan revisi, sehingga media komik yang dikembangkan menjadi lebih layak, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Validasi Ahli Media

Pada tahap ini, ahli media memberikan penilaian terhadap produk komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan, terutama terkait

⁴⁶ Elwi Salfia, Pengembangan Bahan Ajar berbasis E-modul Menggunakan Model Pada Masalah Pada Materi Integral, Jurnal Riset Ilmu Pendidikan 1.1 (2021), hal.18

⁴⁷ Alfi Riski Ramadanti, & Kurniana Berktiningsih. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3),506-515://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053

aspek desain, kelayakan tampilan, kualitas grafis, panel, serta keefektifan penyajian media. data hasil penilaian tersebut dianalisis lebih lanjut sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar media komik memiliki kualitas yang lebih optimal.

c. Revisi Produk

Tahap ini merupakan proses penyempurnaan produk. revisi dilakukan berdasarkan berbagai masukan dan rekomendasi dari ahli materi serta ahli media yang menilai kelayakan *instrumen self-efficacy*. setelah instrumen dinyatakan memenuhi kriteria validitas oleh para ahli, produk kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba pengembangan kepada peserta didik.

d. Uji Coba

Pada proses uji coba di lakukan pada kelas IX-2 MTsN 2 Aceh Besar, pada materi *self-efficacy*, serta penyampaian materinya dengan menggunakan media komik berbasis *flipbook* serta uji coba ini dilakukan guna mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media komik berbasis *flipbook* yang di kembangkan.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memungkinkan peneliti mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki. revisi dilakukan hingga produk mencapai standar yang diharapkan. revisi tersebut kemudian dinilai kembali oleh validator, dan apabila telah dinyatakan valid, produk diujicobakan kepada siswa.

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan disebarluaskan dalam skala terbatas kepada pendidik dan peserta didik. tujuan dari penyebaran ini adalah untuk mendistribusikan media sebagai bahan ajar alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pemberian layanan konseling. penyebaran dilakukan guna memperoleh umpan balik dari pengguna akhir dan menilai kebermanfaatan media dalam konteks implementasi nyata di lingkungan pendidikan. produk media komik berbasis *flipbook* kemudian disebarkan ke sekolah tempat penelitian yaitu MTsN 2 Aceh

Besar, dan peneliti melakukan penyebaran hanya kepada siswa yang menjadi target uji coba produk komik yang di kembangkan.

Dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memungkinkan peneliti mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki. revisi dilakukan hingga produk mencapai standar yang diharapkan. revisi tersebut kemudian dinilai kembali oleh validator, dan apabila telah dinyatakan valid, produk diujicobakan kepada siswa. penyebaran bertujuan agar media yang dikembangkan tidak hanya berhenti pada tahap pengujian kelayakan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media dalam proses pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi untuk untuk validator serta pengguna akhir dalam instrument data. angket validasi yang berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media komik yang membantu membangun *self-efficacy* siswa. proses validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang media, bidang materi dan pengguna akhir, seperti guru bimbingan konseling dan siswa, teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media komik ini dilakukan melalui penilaian yang menggunakan angket validasi yang diberikan kepada setiap validator supaya memastikan media yang dihasilkan memenuhi standar kualitas serta relevan.

1. Instrumen Validasi Media

Validasi ahli media yang dilakukan untuk menilai setiap tingkat kelayakan dari media yang akan dikembangkan, yaitu pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa, dalam proses tersebut, ahli media dapat memberikan penilaian melalui lembar validasi dengan cara mencentang baris serta kolom yang sesuai dengan aspek yang akan dinilai. juga validator memberikan saran atau kritikan sebagai panduan serta referensi dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media komik sehingga

sesuai dengan apa yang diharapkan. dalam menyusun lembar validasi ahli media peneliti menggunakan skala likert dari 1 sampai 5.

Tabel. 1 Kategori skala Lembar Validasi Ahli Materi

Skala	Validator
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat tidak Layak

Tabel di atas merupakan butir penilaian validasi kelayakan media, juga tertera kolom kritik dan saran kepada validator atau ahli media. terdapat 4 kriteria penilaian umum yang di berikan kepada validator atau ahli media diantaranya: (1) dapat digunakan tanpa revisi, (2) dapat digunakan dengan sedikit revisi, (3) dapat digunakan dengan banyak revisi, (4) tidak dapat digunakan.

a. Kisi-Kisi Intrument Validasi Media

Lembar validasi ini disusun untuk memperoleh penilaian dari ahli media terhadap kualitas media komik yang dikembangkan. penilaian dilakukan dengan mengacu pada lima (5) aspek utama yang menjadi indikator kelayakan media. kisi-kisi instrumen validasi ahli media disusun untuk memastikan bahwa setiap aspek penilaian tercakup secara sistematis, sehingga hasil validasi dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai mutu, kesesuaian, serta kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran maupun layanan bimbingan konseling, kisi-kisi instrument vaidasi media antaranya:

Tabel. 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media (*dimodifikasi*)⁴⁸

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	No.Butir
		Daya tarik halaman pembuka dan halaman tokoh.	1
		Memiliki daya tarik pada komik yang digunakan (warna, gambar dan huruf).	2
1.	Tampilan Desain Komik	Jarak antara panel dan gambar dari cerita sesuai.	3
		Ketetapan warna huruf yang digunakan sesuai.	4
		Kesesuaian judul dengan isi materi.	5
2	Kemudahan Penggunaan	Komik disajikan sesuai dengan urutan bagian-bagian komik.	6

⁴⁸ Muhibbuddin, "Pengembangan Media Komik Sebagai Media Bimbingan Konseling Terhadap Kedisiplinan Belajar Di SMPs Babul Maghfirah" Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Repository) 31, 7, 2023.hal 82-83

		Kemudahan pencarian media komik.	7
		Konsistensi penggunaan komik <i>flipbook</i> sebagai hiburan dan komunikasi siswa	8
3	Konsistensi	Daya tarik bentuk komik <i>flipbook</i>	9
		Kesesuaian bentuk komik <i>flipbook</i> terdiri dari unsur praktis, fleksibel, efesien, memudahkan membaca.	10
4	Kemanfaatan	Penggunaan komik mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam memberi layanan.	11
		Mempermudah siswa dalam melihat <i>self-</i>	12

		<i>efficacy</i> dalam dirinya.	
		Penggunaan komik dapat melihat <i>self-efficacy</i> siswa dalam layanan bimbingan dan konseling.	13
5	Kegrafikan	Penggunaan warna	14
		Penggunaan huruf dan jualis gambar	15, 16, 17, 18

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini berfokus pada penilaian yang ada didalam media yang akan dikembangkan, ahli materi memastikan bahwa informasi yang disajikan akurat serta relevan, sesuai dengan teori dan tentang *self-efficacy* siswa, kemudian ahli media juga harus menilai sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, serta sesuai dengan media komik yang dikembangkan dalam membangun *self-efficacy* siswa, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi sangat penting dalam perbaikan serta penyusunan materi yang lebih mudah dipahami, menarik, serta efektif dalam mencapai tujuan layanan.

Dalam menyusun lembar validasi ahli media peneliti menggunakan skala likert dari 1 sampai 5.

Tabel. 3 Kategori skala Lembar Validasi Ahli Materi

Skala	Validator
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat tidak Layak

Tabel di atas merupakan butir penilaian validasi kelayakan materi, juga tertera kolom kritik dan saran kepada validator atau ahli media. terdapat 4 kriteria penilaian umum yang di berikan kepada validator atau ahli media antaranya: (1) dapat digunakan tanpa revisi, (2) dapat digunakan dengan sedikit revisi, (3) dapat digunakan dengan banyak revisi, (4) tidak dapat digunakan.

a. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

Dalam memperoleh penilaian ahli materi terhadap kualitas media komik yang dikembangkan. penilaian dilakukan dengan mengacu pada lima (2) aspek utama yang menjadi indikator kelayakan materi. kisi-kisi instrumen validasi ahli materi disusun untuk memastikan bahwa setiap aspek penilaian tercakup secara sistematis, sehingga hasil validasi dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai materi, kesesuaian, serta kelayakan materi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran maupun layanan bimbingan konseling, kisi-kisi instrumen validasi media antaranya:

Tabel. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi (*modifikasi*)⁴⁹

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	No.Butir
1	Kelayakan isi	Isi materi sesuai dengan konsep <i>self-efficacy</i> .	1
		Isi komik dan sesuai dengan kognitif siswa.	2-3
		Kesesuaian gambar serta materi dalam bentuk panel komik.	4-5
		Penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan siswa.	6
		Tampilan isi materi dalam komik menarik perhatian.	7
		Komik berbasis <i>flipbook</i> mendorong semangat siswa, dan mudah di pahami.	8-9
2.	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa.	10
		Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	11
		Penggunaan bahasa yang yang komunikatif sopan, dan kaidah bahasa yang benar	12,13,14

3. Instrumen Angket Respon Siswa (kepraktisan)

Lembar angket respon siswa dibuat untuk mengetahui tingkat kepraktisan komik yang akan di kembangkan berisi tanggapan dan komentar siswa terkait produk yang dikembangkan pada penilaian ini

⁴⁹ Aris Mislikhatun Islamiyah,” Pengembangan *E-Comic* Berbasis Permainan Tradisional Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berfikir Kritis Dan *Self-Efficacy* Siswa. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 15 September 2025 Hal. 188-193.

peneliti menggunakan *skala likert* 1 sampai 5. berikut katagori penilaian lembar angket siswa.

Tabel. 5 Kategori Lembar Angket Siswa

Skala	Katagori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

a. Kisi-kisi intrumen angket respon siswa

Kisi-kisi angket respon siswa disusun sebagai instrumen untuk mengkaji persepsi peserta didik terhadap media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan, yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian materi, kelayakan bahasa, kelayakan desain penggunaan, dalam menunjang proses pemberian layanan bimbingan konseling yang diberikan, berikut ini kisi-kisi intrumen angket respon siswa antaranya:

Tabel. 6 Kisi- Kisi Intrumen Angket Respon Siswa (kepraktisan)⁵⁰

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	No.Butir
1	Kelayakan isi	Kejelasan dan ketetapan materi sesuai	1,2
		Kesesuaian panel komik dengan materi.	3

⁵⁰ Muhibbuddin, "Pengembangan Media Komik Sebagai Media Bimbingan Konseling Terhadap Kedisiplinan Belajar Di SMPs Babul Maghfirah" Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Repository) 31, 7, 2023.hal 98-99

		Kesesuaian materi <i>self-efficacy</i> , dan gambar dalam bentuk komik.	4,5
2.	Kelayakan Penyajian	Kemenarikan media komik, dan manfaatnya	6,7,8,9
3	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian bahasa dan kaidah bahasa yang digunakan sopan.	10,11,12
		Tampilan panel dan gambar komik berbabsis <i>flipbook</i> . mudah dipahami.	13,14,15,16
4	Kelayakan Desain	Media komik meberikan penjelasan yang jelas, gambar, warna, dan jenis huruf yang layak dan menarik.	17,18,19,20,21,22

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat yang digunakan sebagai pengumpulan data dalam suatu penelitian dapat berupa angket, sehingga menentukan satuan yang diperoleh, sekaligus jenis data atau tingkatan data, apakah data tersebut berjenis normal, ordinal, interval, maupun rasio. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi untuk untuk validator serta pengguna akhir dalam pengumpulan data.

Angket validasi yang berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media komik yang membantu membangun *self-efficacy* siswa. proses validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidang media, bidang materi dan pengguna akhir, seperti dosen ahli media dan ahli materi,serta di uji coba kelayakannya kepada siswa, teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media komik ini dilakukan melalui penilaian yang menggunakan angket validasi yang diberikan kepada setiap validator supaya memastikan media yang dihasilkan memenuhi standar kualitas serta relevan. pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: Observasi, Angket.

1. Observasi

Observasi adalah pemerolehan data melalui pengamatan serta kegiatan yang berlangsung, observasi difokuskan pada proses pengamatan yang dilakukan secara sistematis, meliputi pencatatan fenomena yang muncul di lapangan dan penelaahan keterkaitan antar aspek yang relevan dengan fokus penelitian.⁵¹ dalam hal ini peneliti melakukan observasi kepada peserta didik dan guru bimbingan konseling , untuk mengetahui media yang efektif dalam melakukan layanan bimbingan konseling yang di berikan kepada peserta didik di sekolah MTsN 2 Aceh Besar.

2. Angket

a. Lembar Validasi

Lembar validasi di sebarakan kepada ahli media yang merupakan dosen ahli di bidang media, serta guru bk di sekolah, serta ahli materi yang merupakan dosen ahli di bidang materi bimbingan konseling dalam melihat kelayakan media dan materi yang sudah di uji kelayakan dan kevalidan melalui pertanyaan yang sesuai kiteria serta memberi *cheklist* pada kolom penilaian terhadap hasil media pengembangan.

b. Angket respon peserta didik

Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket yang berisi butir pertanyaan untuk memperoleh informasi dari peserta didik dan megumpulkan data mengenai kelayakan media komik, angket akan di isi oleh peserta didik setelah melihat media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa.

E. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dari setiap angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna nya. dan teknik analisis data kualitatif, dari masukan serta

⁵¹ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D, cet. ke-24 (Bandung: Alfabeta,2021), h.142

rekomendasi oleh para ahli, komentar, tambahan, kritik, serta saran yang terdapat dalam analisis data kuantitatif, dalam menyempurnakan hasil akhir.⁵²

Terdapat dua tujuan dalam menganalisis data yaitu meringkat dan menggambarkan data, dan tahap analisis data bertujuan untuk memperoleh validasi data dan materi pada tahapannya, validasi media, dan materi, respon peserta didik terhadap media yang akan dikembangkan. analisis data juga dilakukan guna menentukan kelayakan media yang dikembangkan serta mengukur tercapainya tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Nilai akhir

f = Skor yang diperoleh

N = Skor tinggi

1. Analisis Kelayakan Media

Dalam menilai kelayakan media, validasi produk yang dihasilkan, data diperiksa dengan menggunakan lembar angket validasi, dibawah ini rumus yang digunakan dalam mengolah data kelayakan media dapat diperoleh melalui hasil angket penilaian ahli media, sehingga hasilnya akan diinterpretasikan pada kategori validasi ahli materi sehingga penilaian terhadap kelayakan media layak di gunakan, kategori rumus serta tabel kelayakan media dapat dilihat di bawah ini:⁵³

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

⁵² Zainuddin Iba dan Aditya Wardhana, Metode Penelitian (CV. Eureka Media Aksara, 2024).

⁵³ Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Alfabeta 2019)

Keterangan:

p = Nilai akhir

f = Skor yang diperoleh

N = Skor tinggi

Skor	Kategori
$84\% < p \leq 100\%$	Sangat layak
$68\% < p \leq 84\%$	Layak
$52\% < p \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < p \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% \leq p \leq 36\%$	Tidak Layak

Kriteria yang digunakan yaitu pada persentase 68% atau pada kategori valid. Jika belum memenuhi kategori minimal, maka komik harus direvisi hingga diperoleh kategori valid.⁵⁴

2. Analisis Kelayakan Materi

Jika tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan mencapai 68% atau pada kategori praktis maka komik berbasis *flipbook* dalam membangun self-efficacy siswa dikatakan layak digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan konseling, data rekapitulasi dari hasil respon siswa dihitung, kemudian diinterpretasikan pada kategori respon siswa sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai kepraktisan komik yang telah digunakan dengan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁵

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

⁵⁴ Lis Ernawati Dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administasi Server", Jurnal Elinvo, Vol. 2, No. 2, (2022), H. 207.

⁵⁵ Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Alfabeta 2019)

Keterangan:

p = Nilai akhir

f = Skor yang diperoleh

N = Skor tinggi

Skor	Kategori
$84\% < p \leq 100\%$	Sangat layak
$68\% < p \leq 84\%$	Layak
$52\% < p \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < p \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% \leq p \leq 36\%$	Tidak Layak

Jika tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan mencapai 68% atau pada kategori praktis, maka komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa dapat diterima oleh siswa dan praktis digunakan dalam proses layanan konseling.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan produk media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa dengan materi *self-efficacy* serta tema yang diangkat adalah *between doubt and dream* (diantara keraguan dan mimpi). penelitian dan pengembangan dilakukan di MTsN 2 Aceh Besar. penelitian yang bertujuan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan dan respon siswa terhadap media komik berbasis *flipbook* dalam layanan bimbingan yang diberikan yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). hasil penelitian dan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

a. *Front -End Analysis*

Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi untuk memperoleh data mengenai permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 2 Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa media pendukung yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling masih belum optimal dalam membantu siswa memahami materi, serta menyatakan peristiwa hari-hari siswa, sehingga adanya penurunan *self-efficacy*, dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan konseling cenderung dilaksanakan dengan memanfaatkan sumber belajar konvensional tanpa dukungan media yang variatif. selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, menunjukkan keraguan terhadap kemampuan diri, serta belum mampu menyampaikan permasalahan yang dihadapi secara mandiri.

b. Learner Analysis

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui *self-efficacy* siswa kelas IX, berdasarkan hasil observasi peserta didik, *self-efficacy* siswa di MTsN 2 Aceh Besar khususnya kelas IX adanya penurunan, peserta didik tidak fokus pada saat layanan bimbingan konseling berlangsung, serta tidak ada keyakinan diri untuk tampil ke depan, maka dapat disimpulkan *self-efficacy* siswa IX turun.

c. Concept Analysis

Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi layanan bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan penguatan *self-efficacy* siswa, dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku serta karakteristik perkembangan peserta didik tingkat MTsN. analisis materi difokuskan pada penanaman keyakinan diri siswa dalam menghadapi tantangan, keberanian mencoba hal baru, serta kemampuan mengelola keraguan terhadap kemampuan diri.

Capaian layanan yang digunakan dalam penelitian ini diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk mengenali potensi diri, membangun keyakinan terhadap kemampuan pribadi, serta menunjukkan sikap percaya diri dalam mengikuti kegiatan akademik maupun nonakademik. melalui layanan bimbingan dan konseling, siswa diharapkan mampu mengembangkan *self-efficacy* secara bertahap melalui pengalaman belajar, dukungan sosial, dan pengelolaan emosi yang positif.

Adapun tujuan dari pengembangan media dalam penelitian ini antaranya:

1. Siswa mampu memahami konsep *self-efficacy* sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling.
2. Siswa mampu mengenali potensi serta kemampuan diri secara positif.
3. Siswa mampu menunjukkan keberanian untuk mencoba hal baru dan menghadapi tantangan.

4. Siswa mampu memanfaatkan pengalaman orang lain sebagai sumber motivasi.

d. *Specifiying Instructional*

Analisis *Specifiying instructional* dilakukan berdasarakan *learner analisys* dan *analisys concept* kemudian dari hasil penelitian kedua analisis tersebut dijadikan landasan dalam merancang dan mengembangkan media komik bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IX MTsN 2 Aceh Besar, berdasarkan hasil analisis tersebut, dirumuskan tujuan-tujuan layanan yang akan dicapai melalui penggunaan media komik.

Media komik yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep *self-efficacy* secara kontekstual, menumbuhkan keyakinan terhadap kemampuan diri, serta membantu siswa menghadapi keraguan dalam mencoba hal baru. selain itu, media komik ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pendukung bagi guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan, melalui pemanfaatan media komik ini, siswa diharapkan mampu belajar secara lebih mandiri, reflektif, dan bermakna, serta memperoleh pemahaman tanpa ketergantungan penuh pada penjelasan langsung dari guru.

2. *Desain (Perancangan)*

a. *Media Selection*

Pada tahap ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media komik bimbingan dan konseling berbasis *self-efficacy*. pemilihan media komik didasarkan pada temuan bahwa siswa lebih tertarik pada media visual yang disajikan dalam bentuk cerita, sehingga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam layanan bimbingan dan konseling.

Media komik yang dikembangkan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep *self-efficacy* secara lebih kontekstual melalui tokoh, alur cerita, dan situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. selain itu, media ini berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru

bimbingan dan konseling dalam menyampaikan materi terkait penguatan keyakinan diri, motivasi, serta keberanian siswa dalam menghadapi tantangan. dengan demikian, penggunaan media komik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan reflektif.

b. Format Selection

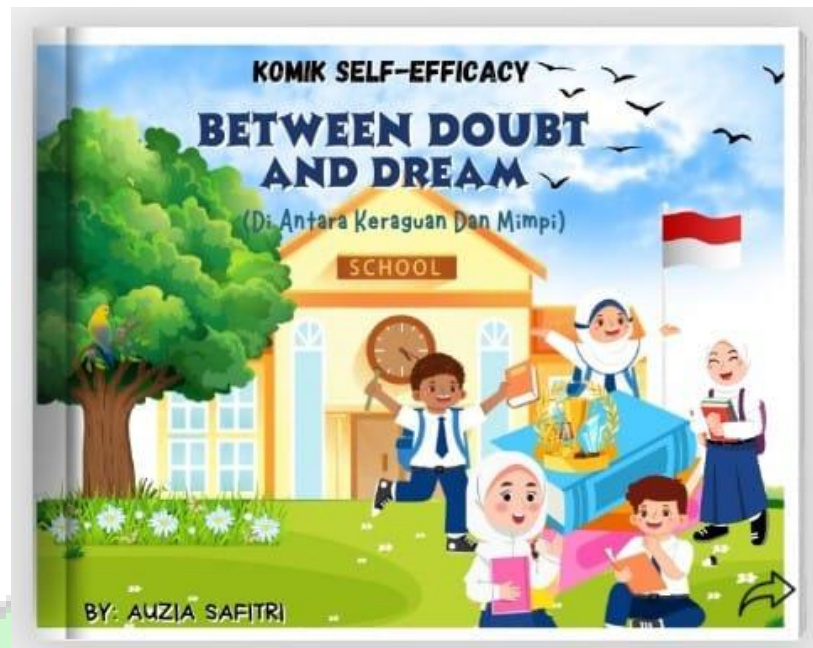
Pemilihan format dalam pengembangan media komik bimbingan dan konseling ini dilakukan dengan merancang desain yang mencakup tata letak (layout), gambar ilustrasi visual, dan penyajian teks tulisan, serta pengorganisasian isi layanan yang sesuai dengan tujuan penguatan *self-efficacy* siswa. format media dirancang dalam bentuk komik berbasis *flipbook* yang menyajikan alur cerita, tokoh, dan dialog yang mencerminkan permasalahan serta pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.

c. Initial Desain

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, diperoleh rancangan awal produk berupa media komik berbasis *flipbook* dalam bimbingan dan konseling tentang *self-efficacy* yang dikembangkan sebelum dilaksanakan tahap uji coba. rancangan awal ini disusun sebagai gambaran awal mengenai halaman depan (*cover*), kata pengantar, daftar isi, penyajian materi dengan komik, kesan dan saran, penutup, biodata penulis. yang akan di jabarkan sebagai berikut:

1) Halaman Depan (*cover*)

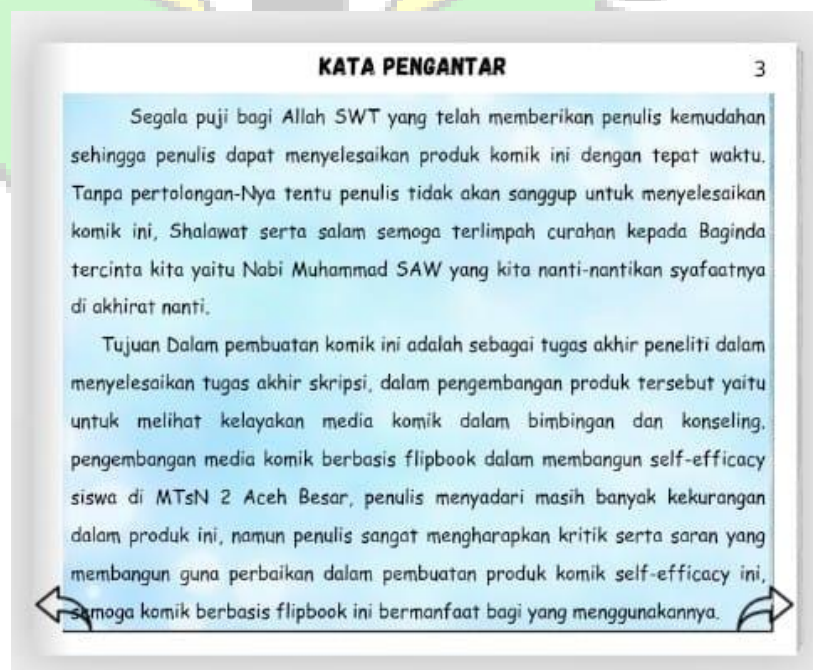
Halaman depan pada komik *self-efficacy* siswa yang di kembangkan berbentuk media komik berbasis *flipbook* di *desain* menggunakan aplikasi canva tampilan cover yang menarik pada bagian halaman memuat judul, materi, dan pengarang.



Gambar 1. Halaman depan (*cover*)

2) Kata Pengantar

Kata pengantar yang berfungsi untuk mengantarkan informasi yang tepat pada pembaca komik *self-efficacy*. kata pengantar juga berisi kalimat ucapan syukur kepada Allah dan harapan kepada pembaca.



Gambar 2. Kata Pengantar

3) Daftar Isi

Daftar isi memuat informasi-informasi yang ada pada bagian media komik yang di kembangkan, daftar isi mempermudah pembaca untuk menemukan bagian yang ingin di tuju.

DAFTAR ISI		4
Halaman Judul	2	
Kata Pengantar	3	
Daftar Isi	4	
Tokoh Dalam Komik.....	6	
Episode 1 Bel Masuk Kelas.....	7	
Episode 2 Pembelajaran Dimulai	8	
Episode 3 Pengertian Self-Efficacy.....	9	
Episode 4 Pemahaman & Informasi Lomba.....	10	
Episode 5 Pendaftaran Lomba	11	
Episode 6: Motivasi Dari Zehra.....	12	
Episode 7: Pengalaman Mama Aluna.....	13	

DAFTAR ISI		5
Episode 8: Motivasi Dalam Diri Aira.....	14	
Episode 9: Dukungan Teman-Teman	15	
Episode 10: Hari Perlombaan.....	16	
Episode 11: Keyakinan diri Aluna.....	17	
Episode 12: Karya Aluna.....	18	
Episode 13: Keyakinan Yang Mekar.....	19	
Pesan dan kesan Aluna.....	20	
Daftar Pustaka.....	21	
Biodata Penulis.....	22	

Gambar 3. Daftar Isi

4) Tokoh-Tokoh Dalam Komik

Dalam penyajian komik *self-efficacy* juga terdapat tokoh-tokoh dalam komik, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling kepada siswa. melalui tokoh-tokoh yang ditampilkan, siswa dapat memahami permasalahan yang sering mereka alami, khususnya yang berkaitan dengan rasa ragu dengan dirinya sendiri.

Tokoh utama menggambarkan proses perubahan sikap siswa dari merasa tidak yakin terhadap kemampuan diri menjadi lebih percaya diri. sementara itu, tokoh pendukung berperan memberikan dukungan, motivasi, serta contoh positif yang membantu tokoh utama dalam meningkatkan *self-efficacy*. dengan demikian, tokoh dalam komik tidak hanya berperan sebagai elemen cerita, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa memahami dan mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan diri.



Gambar 4. Tokoh dalam komik

5) Penyajian *self-efficacy* dengan komik

Penyajian isi *self-efficacy* yang merupakan cerita yang di alurkan dalam bentuk komik, yang berfungsi membeikan pemahaman tentang *self-efficacy*, dalam kehidupan sehari-hari siswa. pada komik berbentuk *flipbook* yang di kembangkan oleh peneliti terdapat 13 episode di dalam alur cerita komiknya. dan setiap episode dalam komik sesuai dengan *self-efficacy* menurut teori bandura yaitu: *Mastery Experiences* (Pengalaman Yang Berhasil), *Vicarious Experiences* (Melihat Yang Lain Sukses), *Verbal Persuasion* (Dukungan Kata-Kata), *Phycological and Emotional States* (Mengelola Emosi), setiap episode dalam komik antaranya:



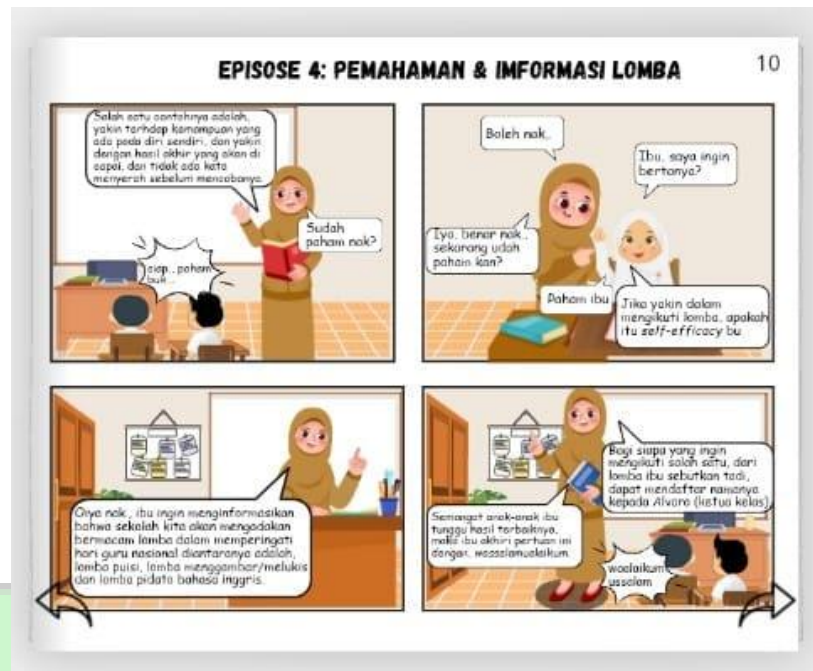
Gambar 6. Episode 1



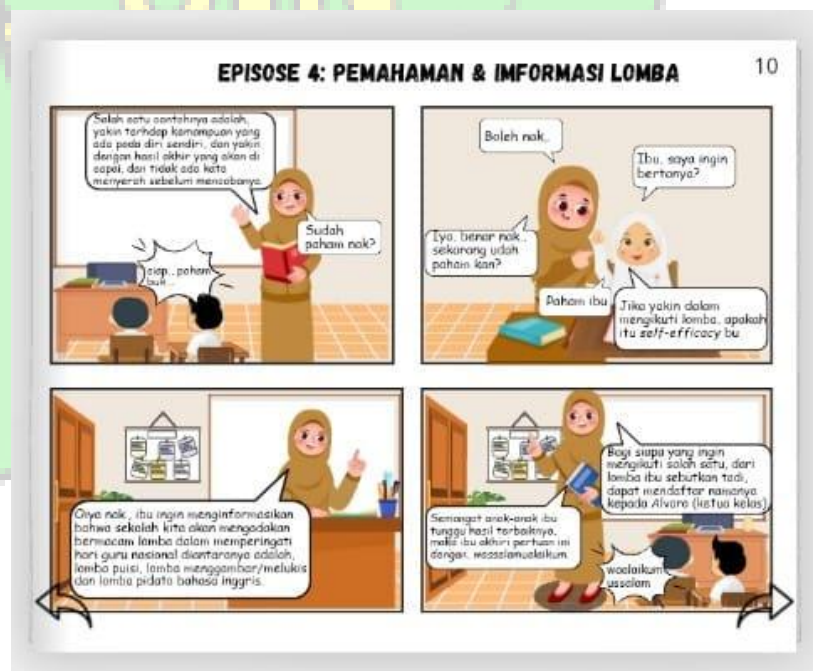
Gambar 7. Episode 2



Gambar 8. Episode 3



Gambar 9. Episode 4



Gambar 10. Episode 5



Gambar 11. Episode 6



Gambar 12. Episode 7



Gambar 13. Episode 8



Gambar 14. Episode 9



Gambar 15. Episode 10



Gambar 16. Episode 11



Gambar 17. Episode 12



Gambar 18. Episode 13

6) Pesan Dan *Kesan* Dalam Komik

Kesan dan pesan dalam komik berfungsi sebagai sarana untuk menegaskan makna dan tujuan dari cerita yang disampaikan.

melalui bagian kesan, pembaca diajak untuk merefleksikan pengalaman tokoh serta perasaan yang muncul setelah membaca komik. hal ini membantu siswa memahami bahwa permasalahan yang dialami tokoh juga dapat terjadi dalam kehidupan mereka sendiri.

Sementara itu, pesan dalam komik berfungsi untuk menyampaikan nilai-nilai positif dan pembelajaran yang ingin ditanamkan, khususnya terkait penguatan *self-efficacy*. pesan tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya pada kemampuan diri, berani mencoba hal baru, serta mampu mengelola rasa ragu dan emosi negatif. dengan demikian, kesan dan pesan tidak hanya menjadi penutup cerita, tetapi juga berperan sebagai penguatan makna dan arah perubahan sikap siswa setelah membaca komik.



Gambar 19. Kesan dan pesan.

7) *Penutup*

Pada bagian penutup terdapat daftar pustaka, biodata penulis, serta halaman belakang dari komik *self-efficacy* yang dikembangkan.



Gambar 20. Penutup Daftar Pustaka



Gambar 21. Penutup Biodata Penulis

3. Develop (Pengembangan)

a. Uji Kelayakan/Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan dalam materi yang tersaji dalam komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa yang di kembangkan maka dilakukan validasi materi. yang di uji oleh dua orang ahli yaitu validator 1 merupakan dosen BK dan validator 2 guru BK sebagai validasi materi dalam komik, berikut hasil validasi lembar penilaian ahli materi:

Tabel. 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1.	Kelayakan isi	1	4	5
		2	4	5
		3	4	4
		4	5	5
		5	4	5
		6	5	5
		7	5	5
		8	5	5
		9	5	5
		10	5	5
2.	Kelayakan bahasa	11	5	5
		12	5	4
		13	5	5
		14	5	5
Jumlah Skor			66	68
Skor Maksimal			70	70
Rata-Rata%			94,29%	97,14%
Kriteria Kelayakan			95,71% Sangat Layak	

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi materi oleh validator maka mendapatkan nilai rata-rata total kelayakan 95,71% serta menunjukkan bahwa materi komik yang dikembangkan “sangat layak” di gunakan. berdasarkan hasil validasi oleh dua orang validator, diperoleh skor sebesar 66, dan 68 dari skor maksimal 70 pada masing-masing validator. persentase kevalidan yang diperoleh dari validator pertama 94,29%. dan kedua 97,14%. rata-rata persentase kevalidan materi adalah sebesar 95,71%. sehingga materi dalam media komik berbasis *self-efficacy* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. berdasarkan hasil materi komik yang dikembangkan, media ini dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling.

2) Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan dalam media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa yang di kembangkan maka dilakukan validasi media. yang di uji oleh tiga orang ahli yaitu ketiga validator merupakan dosen ahli media di bimbingan konseling, dan ahli IT komunikasi sebagai validasi media dalam komik, berikut hasil validasi lembar penilaian ahli materi:

Tabel. 8 Validasi Ahli Media.

No	Aspek	Butir	Skor		
			Validator 1	Validator 2	Validator 3
1.	Tampilan desain komik	1	5	5	4
		2	5	5	4
		3	5	5	4
		4	5	5	4
		5	5	5	4
2.		6	5	5	3

	Kemudahan pengguna	7	5	5	3
		8	5	5	4
3.	Konsistensi	9	5	4	5
		10	5	5	3
4.	Kemanfaatan	11	5	5	4
		12	5	5	4
		13	5	5	4
		14	5	5	5
		15	5	4	5
5.	Kegrafikan	16	5	4	5
		17	5	5	5
		18	5	5	4
	Jumlah Skor	90	87	74	
	Skor Maksimal	90	90	90	
	Rata-Rata%	100%	96,6%	82,2%	
	Kriteria Kelayakan	92,9% Sangat Layak			

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi materi oleh validator maka mendapatkan nilai rata-rata total kelayakan sebesar 92,9% serta menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan “sangat layak” di gunakan. berdasarkan hasil penilaian dua validator, diperoleh persentase kevalidan validator 1 sebesar 100%, validator 2 sebesar 96,6%. dan validator 3 sebesar 82,2%. rata-rata persentase kevalidan kelayakan yang diperoleh adalah sebesar 92,9 %. sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. media ini dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling di sekolah.

b. Revisi Produk

Setelah produk komik divalidasi oleh ahli materi para validator memberikan berbagai masukan dan saran terhadap media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* yang dikembangkan. saran-saran tersebut dijadikan sebagai dasar oleh peneliti dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. proses perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas komik agar lebih sesuai dengan tujuan pengembangan serta lebih efektif digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Adapun perbaikannya sebagai berikut:

1) Revisi Ahli Materi

Setelah penilaian validasi oleh para validator ahli materi menunjukkan adanya beberapa rekomendasi perbaikan terhadap substansi materi yang terdapat dalam media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy*. rekomendasi tersebut dijadikan acuan oleh peneliti dalam menyempurnakan isi komik agar lebih tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. uraian saran dan perbaikan disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 9 Saran Perbaikan Validator Ahli Materi

No.	Validator	Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Validator 1	1. Kalimat asing di miringkan. (halaman8,9,10) 2. Setiap judul episode harus menyesuaikan dengan cerita (halaman 15,16)	1. Sudah memperbaiki setiap kalimat asing sudah di revisi. (halaman 8,9,10) 2. Pada media komik di (halaman 15,16) sudah terdapat revisi.
2.	Validator 2	1. Penulisan bahasa Indonesia yang benar pada	1. Kalimat yang benar telah di sempurnakan pada halaman 8,13,16.

“hari ini” pada halaman

8,13,16.

2. Penulisan bahasa Indonesia yang jelas dan benar “informasi” pada halaman 7.

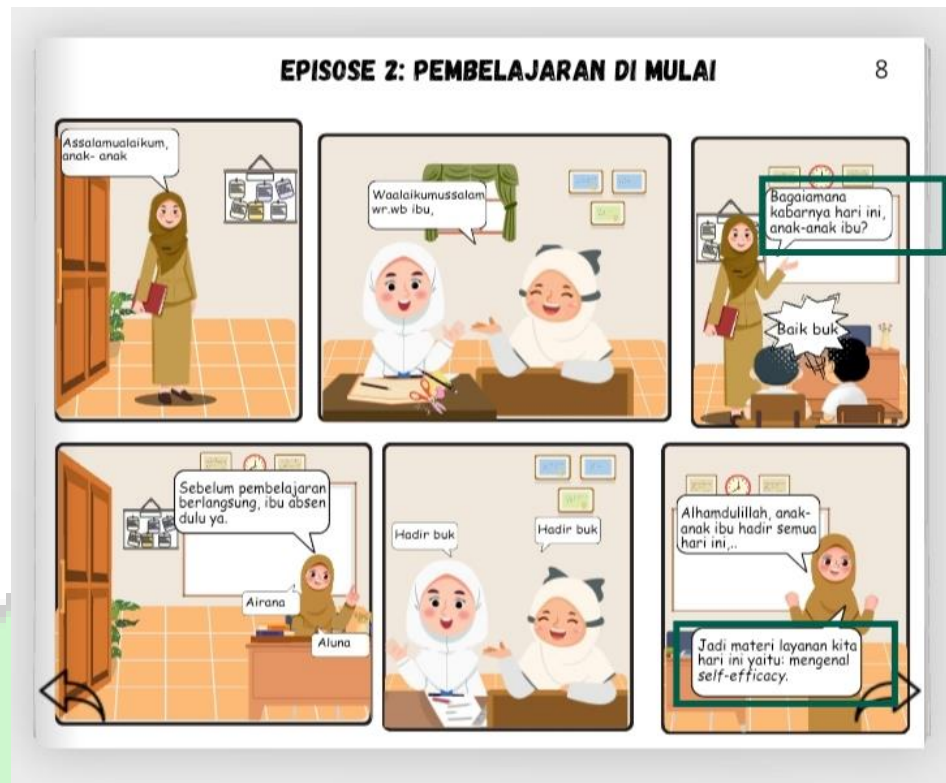
2. Penulisan bahasa Indonesia yang benar sudah di revisi pada halaman 7.

Hasil perbaikan berdasarkan saran serta komentar validator pada media komik yang dikembangkan, (validator materi 1).

Sebelum revisi



Setelah revisi



Gambar 22. Perbaikan kalimat asing yang dimiringkan

Pada gambar sebelumnya belum terdapat tulisan miring di kalimat asing, sehingga saran perbaikan dari validator 1 yaitu memberikan garis miring pada kalimat asing.

Sebelum Revisi

EPISODE 9: HARI PERLOMBAAN 15

Teman-teman bagi nama-nama yang sudah mendaftar, sudah bisa merapat ke lokasi lomba yang sudah ditentukan oleh panitia

Baik Alva

Siap Alva

Iya aluna, dan untuk lombanya akan di laksanakan 15 menit lagi jadi tolong persiapkan apa yang perlu disiapkan, yaa

Kak, saya atas nama aluna, sesuai dengan arahan ketua kelas, untuk mengkonfirmasi peserta yang akan mengikuti lomba

Baik kak, terimakasih

Hai, teman-teman semangat, aku duluan ya.

Iya, kamu juga aluna

Semoga kita menang, aamiinn

EPISODE 10: DUKUNGAN TEMAN-TEMAN 16

Peserta selanjutnya

Zehra kak

Alvaro kak

Acara akan segera dimulai, mohon kepada seluruh murid MTsN 2 Aceh Besar Harap segera menuju Aula

Assalamualaikum Wr.Wb

Walamualaikum ssalam Wr.Wb

Dalam memperingati hari guru, harini sekolah mengadakan beberapa lomba, dan bagi peserta lomba, ibu harap dapat memberikan hasil terbaik, dan semangat, seperti pepatah mengatakan, orang yang sukses adalah orang yang tak takut gagal

Dan bagi siswa ibu, ibu harap dapat memberikan dukungan kepada teman-teman yang telah berpartisipasi dalam lomba ini, baiklah mari kita buka acara ini dengan membaca basmalah

Setelah Revisi



Gambar 23. Sebelum dan sesudah revisi episode 9-10

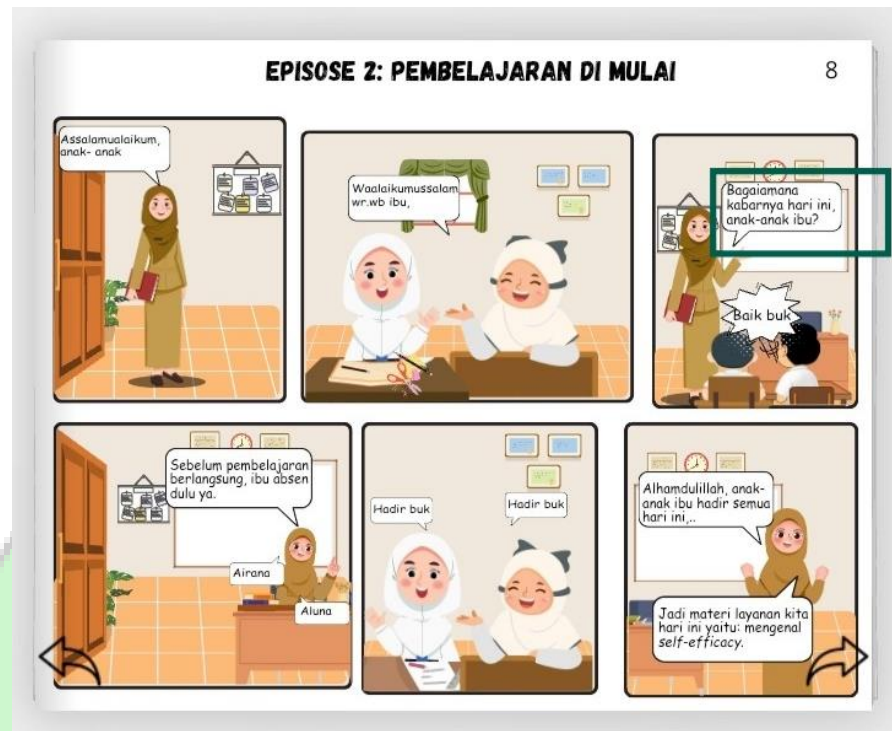
Pada gambar. halaman 15 dan 16 judul episode tidak sesuai dengan isi di dalam komik, sehingga ada perbaikan dari validator 1 terkait dengan setiap episode dalam komik harus menyesuaikan isi materi, sehingga saran tersebut di perbaiki oleh peneliti.

Hasil perbaikan berdasarkan saran serta komentar validator pada media komik yang dikembangkan, (validator materi 2).

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Pada gambar. pada tampilan sebelumnya penulisan bahasa yang kurang benar menurut kaidah bahasa Indonesia atau "harini". Kemudian setelah mendapat masukan dari validator² kemudian peneliti memperbaiki bahasanya dengan kaidah yang benar yaitu "hari ini" yang terdapat pada halaman 8 dalam komik.

Sebelum Revisi



Setelah revisi

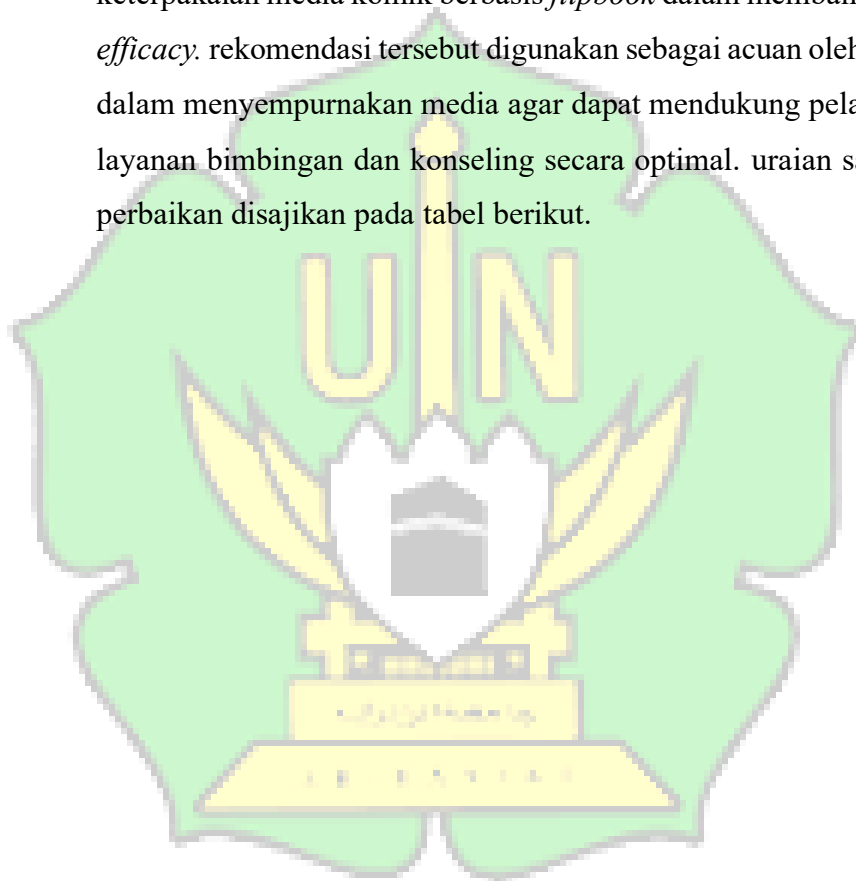


Gambar 24. Perbaikan Bahasa yang benar

Pada gambar. validator 2 melihat bahwa terdapat bahasa yang kurang benar seperti “imformasi”, tetapi bahasa yang benar yaitu “informasi”. Perbaikan tersebut sudah di selesaikan oleh peneliti pada media yang akan dikembangkan.

2) Revisi Ahli Media

Hasil validasi ahli media menunjukkan adanya beberapa rekomendasi perbaikan terhadap aspek tampilan, penyajian, dan keterpakaian media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy*. rekomendasi tersebut digunakan sebagai acuan oleh peneliti dalam menyempurnakan media agar dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara optimal. uraian saran dan perbaikan disajikan pada tabel berikut.

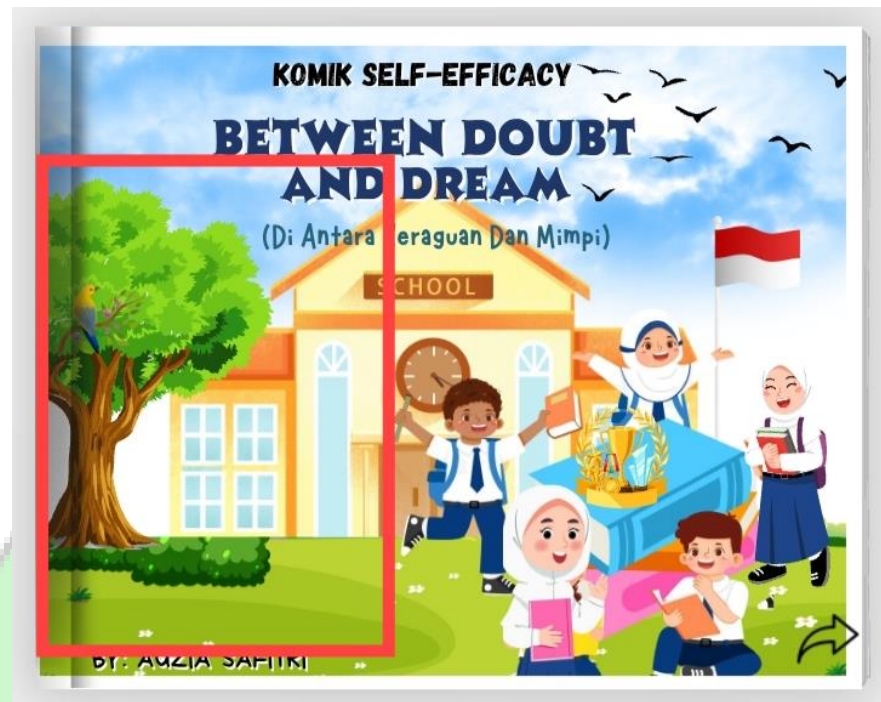


Tabel. 10 Saran perbaikan validasi ahli media

No.	Validator	Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Validator 1	1. Halaman cover serta warna pada pohon di cover, menggunakan warna yang cerah.	1. Sudah memperbaiki warna serta pohon pada cover, sesuai saran validator 1 media.
		2. Panel balon pada halaman 8, serta penambahan murid di panel komik.	2. Pada panel media komik di halaman 8 dan penambahan murid sudah di revisi oleh peneliti sesuai intruksi validator 1.
		3. Warna baground di Ganti dengan warna yang cerah.	Pergantian warna baground sudah di perbaiki sesuai intruksi validator 1.
2.	Validator 2	1. Penambahan motif bunga di halaman daftar isi.	1. Sudah terdapat penambahan di halaman daftar isi sesuai dengan saran validator2

Hasil perbaikan berdasarkan saran serta komentar validator pada media komik yang dikembangkan, (validator media 1).

Sebelum Revisi



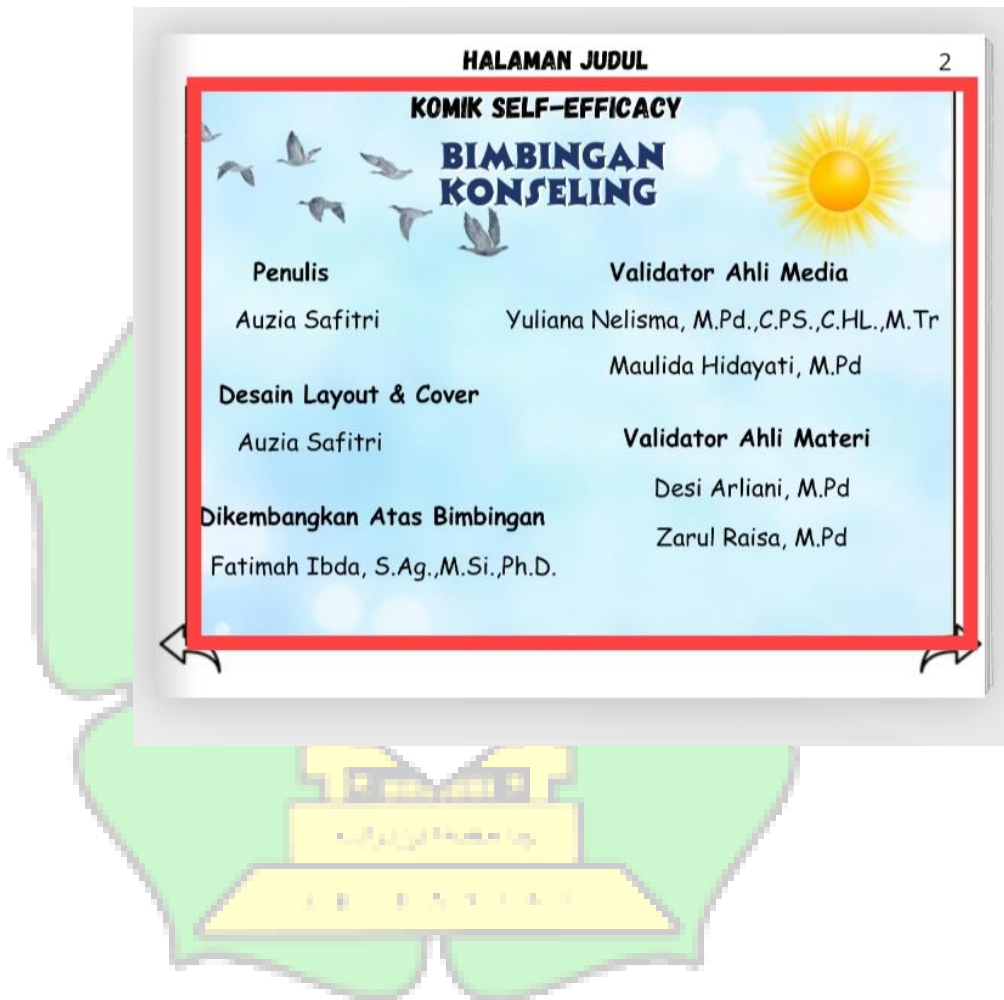
Setelah Revisi



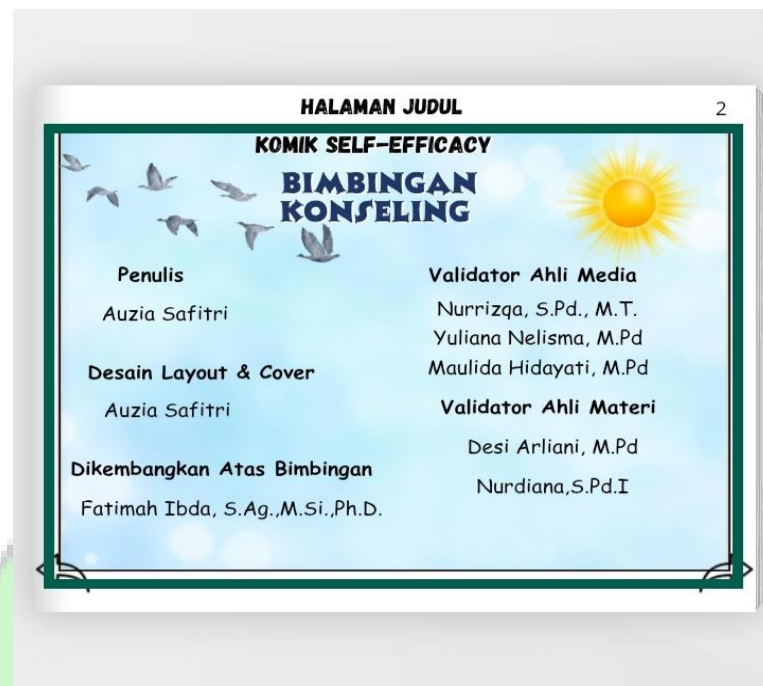
Gambar 25. Perubahan serta penambahan pada cover

Gambar. sebelumnya belum terdapat warna yang sesuai dengan cover serta penambahan bunga pada cover dalam media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan, kemudian sesuai saran validator peneliti sudah memperbaiki dan penambahan pada cover.

Sebelum revisi



Setelah Revisi



Gambar 26. Perbaikan warna background

Gambar. Pada tampilan sebelumnya warna background terlihat seperti tidak menarik, maka sesuai dengan saran validator 1 peneliti memperbaiki serta penambahan yang sesuai dengan media yang dikembangkan, pada setiap halaman media komik berbasis *flipbook* dalam penyempurnaan media dan masukan tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih layak serta sesuai dengan tujuan pengembangan.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi

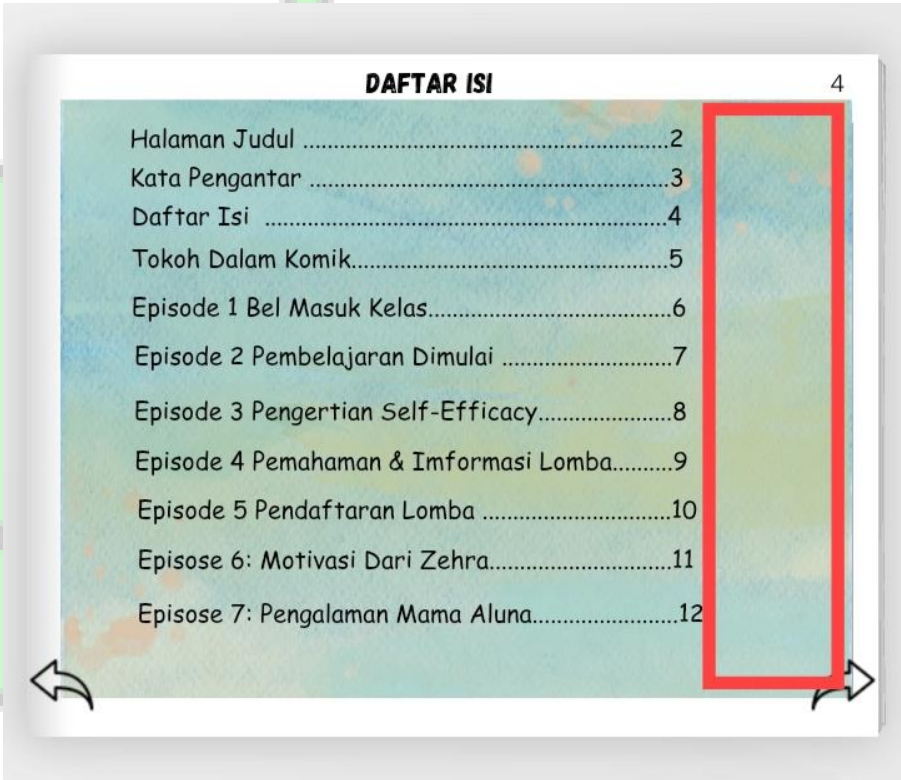


Gambar 27. Perbaikan Dan Penambahan Panel Komik

Gambar. Pada balon panel terdapat perbaikan serta penambahan sesuai dengan validator 1 media, dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan oleh peneliti, oleh karena itu perbaikan serta penambahan pada panel halaman 8 sudah disempurnakan.

Hasil perbaikan berdasarkan saran serta komentar validator pada media komik yang dikembangkan, (validator media 2).

Sebelum Revisi



DAFTAR ISI		4
Halaman Judul	2	
Kata Pengantar	3	
Daftar Isi	4	
Tokoh Dalam Komik.....	5	
Episode 1 Bel Masuk Kelas.....	6	
Episode 2 Pembelajaran Dimulai	7	
Episode 3 Pengertian Self-Efficacy.....	8	
Episode 4 Pemahaman & Informasi Lomba.....	9	
Episode 5 Pendaftaran Lomba	10	
Episode 6: Motivasi Dari Zehra.....	11	
Episode 7: Pengalaman Mama Aluna.....	12	

Setelah Revisi

DAFTAR ISI	
Halaman Judul	2
Kata Pengantar	3
Daftar Isi	4
Tokoh Dalam Komik.....	6
Episode 1 Bel Masuk Kelas.....	7
Episode 2 Pembelajaran Dimulai	8
Episode 3 Pengertian Self-Efficacy.....	9
Episode 4 Pemahaman & Informasi Lomba.....	10
Episode 5 Pendaftaran Lomba	11
Episode 6: Motivasi Dari Zehra.....	12
Episode 7: Pengalaman Mama Aluna.....	13

Gambar 28. Penambahan Batik Bunga Pada Daftar Isi

Gambar. Pada halaman sebelumnya belum terdapat motif batik pada daftar isi komik, dan sesuai dengan saran penambahan dari validator media 2, maka peneliti menyempurnakan kekurangan yang terdapat dalam media komik dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih layak serta sesuai dengan tujuan pengembangan.

c. Uji Coba Produk (Kepraktisan)

1. Uji coba (kepraktisan) peserta didik

Pada tahap uji coba produk, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap media komik berbasis *self-efficacy* kepada peserta didik kelas IX-2 MTsN 2 Aceh Besar. uji coba dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan melibatkan 31 peserta didik. kegiatan uji coba bertujuan untuk

mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media komik yang dikembangkan dari sudut pandang peserta didik.

Selama kegiatan uji coba, peserta didik menggunakan media komik sebagai bahan pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling. setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon siswa guna memperoleh data mengenai tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media komik berbasis *self-efficacy*. hasil uji coba produk diperoleh dari analisis angket respon siswa yang disajikan pada tabel berikut.



Tabel. 11 Angket Respon Siswa

NO	SISWA	Aspek																				Perolehan Respon Siswa		
		Kelayakan isi					Kelayakan penyajian					Kelayakan bahasa					Kelayakan Desain							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22
1	Aifa radila	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	97
2	Ainul aulia	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	106
3	Al-fathir	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	97
4	Aliya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89
5	Amira	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	99
6	Chinta	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	93
7	Cut salwatul	4	4	3	3	4	4	3	2	2	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	82
8	Farah uqti	2	2	2	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	3	78
9	Farid haikal	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	105
10	Hajja ulya	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	104
11	Hannah	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	91
12	Haura	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	89
13	M. rasya	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	94
14	M. arief	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	101
15	M. asdian	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	91
16	M. athar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	104
17	M. Siddiq	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	92
18	Nadia	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	100

19	Raffa isni	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	87
20	Refa	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4	88
21	Rifqi	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	99
22	Riyadul	5	5	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	5	88
23	Riza saputri	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	86
24	Sadana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	101
25	Syahrul	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	98
26	Syakira	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	95
27	T. maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
28	T. Muhamad	2	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	73
29	T. Sulthan	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	94
30	Thula zarau	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	65
31	Ulfa mahira	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	90
Skor perolehan																						2886		
Skor Maksimal																						3.410		
Rata-rata%																						84,6%		
Kategori																						Sangat Praktis		

Berdasarkan tabel. hasil uji Coba kepraktisan terhadap peserta didik kelas IX-2 MTsN 2 Aceh Besar, perolehan angket respon siswa sebesar 2.886 dari skor maksimal 3.410. hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase kepraktisan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* adalah sebesar 84,6%. persentase tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga media komik yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami serta mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Komik yang peneliti kembangkan tidak ada uji coba ulang dan sudah dinyatakan layak serta praktis di gunakan dalam media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa siap digunakan di sekolah. bahwa media komik mampu menarik minat siswa serta mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara efektif. selain efektif digunakan di sekolah peserta didik dapat mengaksesnya di rumah melalui *link flipbook* yang peneliti sebarakan kepada siswa.

2. Respon Guru

Produk yang dikembangkan berupa media komik berbasis *flipbook* setelah melalui tahap perancangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. berdasarkan hasil validasi dan revisi yang dilakukan oleh peneliti, media komik dinyatakan layak untuk digunakan. selanjutnya, media komik tersebut diuji cobakan secara terbatas di MTsN 2 Aceh Besar. Uji coba tidak hanya melibatkan peserta didik sebagai pengguna utama, tetapi juga dilakukan untuk memperoleh respon dari guru bimbingan konseling sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media komik sebagai pendukung layanan bimbingan konseling di sekolah.

No	Aspek	Butir	Skor		
			Respon guru 1	Respon guru 2	Respon Guru 3
1.	Kemenarikan media	1	5	5	4
		2	4	5	5
		3	4	5	5
2.	Kemenarikan pengguna	4	5	5	5
		5	5	5	5
		6	5	5	5
3.	Kejelasan bahasa	7	4	4	4
		8	5	5	4
		9	5	4	5
4.	Kemanfaatan	10	4	5	5
		11	5	5	5
		12	5	5	5
Jumlah Skor			56	58	57
Skor Maksimal			60	60	60
Rata-Rata%			93,6%	96,6%	95%
Kriteria Kelayakan			95 % Sangat Layak		

Pada tabel di atas respon guru bimbingan konseling terhadap media komik yang dikembangkan di MTsN 2 Aceh Besar terkait media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa di MTsN 2 aceh besar, penilaian dengan skor antaranya, respon guru pertama mendapatkan skor senilai 93,6%. respon guru kedua mendapatkan skor 96,6%. dan respon guru ketiga mendapatkan skor, dengan presentase kelayakan 95% dengan kriteria sangat layak.

Komik yang peneliti kembangkan tidak ada uji coba ulang dan sudah dinyatakan sangat layak di gunakan dalam proses layanan bimbingan konseling yaitu media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa siap digunakan di sekolah. bahwa media komik mampu

menarik minat siswa serta mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara efektif.

4. Disseminate (Tahap penyebaran)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa. tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan produk pengembangan media yang telah dinyatakan valid dan praktis sesuai uji ahli. penyebaran dilakukan secara terbatas dengan memberikan media komik kepada peserta didik yang menjadi subjek uji coba dalam bimbingan dan konseling di MTsN 2 Aceh Besar sebagai bahan pendukung dan referensi dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

B. Pembahasan

1. Kelayakan

Produk yang dikembangkan berupa komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* siswa. produk ini telah memenuhi kategori kelayakan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. hasil yang didapatkan dari ahli materi dengan nilai rata-rata total sebesar sebesar 95,71%. serta menunjukkan bahwa materi komik yang dikembangkan “sangat layak” di gunakan. sehingga media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. berdasarkan hasil materi komik yang dikembangkan, media ini dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling.

Validasi ahli media terhadap produk komik dilakukan oleh ahli media dan diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,9 % yang menunjukkan bahwa media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. hasil tersebut mengindikasikan bahwa aspek tampilan, panel dalam komik, tata letak, ilustrasi, serta penyajian cerita dalam komik telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pengembangan media.

Respon guru terhadap penggunaan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa menurut penilaian guru, aspek tampilan, panel dalam komik, tata letak, ilustrasi, serta penyajian cerita telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pengembangan media. Guru menilai bahwa media komik yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, serta relevan untuk digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan mengintegrasikan unsur visual dan alur cerita yang relevan dengan permasalahan siswa, sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta membantu peserta didik dalam memahami pesan-pesan bimbingan dan konseling. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar memudahkan siswa dalam mengaitkan pengalaman tokoh dengan kondisi yang mereka alami, sehingga dapat mendukung penguatan *self-efficacy* siswa. Berdasarkan data tersebut, media komik layak digunakan untuk melakukan uji coba produk pada siswa kelas IX-2 di MTsN 2 Aceh Besar.

2. Kepraktisan

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 31 peserta didik kelas IX-2 MTsN 2 Aceh Besar, diperoleh persentase kepraktisan media komik berbasis *self-efficacy* sebesar 84,6%, yang berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik berbasis *self-efficacy* siswa yang telah dilakukan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. hasil validasi menunjukkan bahwa media komik berada pada kategori sangat valid, dengan persentase kevalidan ahli materi sebesar 95,71%, dan kevalidan oleh ahli media 92,9 %. hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah sesuai dari segi isi, tampilan, penyajian, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dan tujuan layanan bimbingan dan konseling.
2. Respon guru bimbingan dan konseling terhadap penggunaan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* menunjukkan penilaian yang sangat positif. Berdasarkan angket respon guru, diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut guru, media komik yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta sesuai untuk diterapkan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling bagi peserta didik.
3. Hasil uji coba terbatas terhadap peserta didik kelas XI-2 MTsN 2 Aceh Besar menunjukkan bahwa media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. berdasarkan angket respon siswa, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 84,6% dengan kategori sangat praktis. hal ini mengindikasikan bahwa media komik mudah digunakan, menarik, serta dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

4. Media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* mampu menumbuhkan keyakinan diri siswa melalui penyajian cerita dan visual yang kontekstual dalam layanan konseling. temuan ini sejalan dengan teori *self-efficacy* Bandura yang menyatakan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuannya dapat berkembang melalui pengalaman tidak langsung, dukungan sosial, serta kondisi emosional yang positif. dengan demikian, media komik yang dikembangkan berpotensi digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.



B. Saran

Pada penelitian ini masih terbatas pada tahap memperoleh respon peserta didik melalui uji coba terbatas, sehingga hasil yang diperoleh belum mencerminkan kondisi secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperkuat validitas temuan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mencakup peserta didik dari berbagai kelas yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih representatif.

Selain itu, keunggulan dalam penelitian ini dapat mempertimbangkan pengembangan media komik berbasis *flipbook* dalam membangun *self-efficacy* dalam bentuk digital yang dapat diakses secara gratis melalui platform daring, seperti *heyzine* atau aplikasi pendidikan. Pengembangan dalam format digital diharapkan dapat mengurangi biaya pencetakan dan distribusi, serta memungkinkan penyebaran media yang lebih luas dan mudah diakses oleh peserta didik.

Lebih lanjut, penelitian berikutnya tidak hanya berfokus pada penguatan *self-efficacy* siswa, tetapi juga dapat mengeksplorasi pengembangan komik untuk mendukung aspek psikologis dan perkembangan siswa lainnya dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan media komik dengan tema atau konteks permasalahan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert Bandura (1977). *Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change*. *Psychological Review*. 84 (2): 191–215.
- Aris Mislikhatun Islamiyah,” Pengembangan *E-Comic* Berbasis Permainan Tradisional Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berfikir Kritis Dan *Self-Efficacy* Siswa. *Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* 15 September 2025 Hal. 188-193
- Aji Prayetno, Desty Kurniaty, Yefni Novalia, Haris Agustian, Hartini, Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Layanan Bimbingan Konseling Disekolah/Madrasah, Ibtidaiyah, ISSN:2620-5807. *Al-Madrasah*, Vol.6, No.4 (Oktober 2022)
- Anugrah dwi, 2023 peran dan fungsi bimbingan dan konseling dalam Pendidikan, fakultas keguruan dan Pendidikan UMSU.
- Ati Mahsunah, Musbikhin, Muhimmatul Hasanah, Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Kepercayaan Diri Pada Siswa, *AL-IHATH*.Vol., No.1 (2023): Januari.
- Arif Sahin, Renatha Ernawati, Rizki Amalia, Raudah Zaimah Dalimunthe, Amalia Rizki Pautina, Sya’ban Maghruf, Dini Kairunnisa, Ahmad Fasya, Alfayyadi. *Self-efficacy pada siswa, systematic literatur Review*. *G.Couns P-ISSN,2541-6782, e-ISSN, 2580-6467*. Vol.8 No.2, April 2024.
- Andri Ferdiansyah, Ellis Eti Rohaeti, Maya Masyita Suherman. *Gambaran self-efficacy siawa terhadap pembelajaran*, *FOKUS P-ISSN 2614-4123*. Vol. 3, No.1 januari 2020
- Alya Azzahra, 2023 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Menganalisis Jenisjenis Media Kultur Mikroba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Smk Universitas Pendidikan Indonesia |*Repository*. Upi. Edu| Perpustakaan. Upi. Edu
- Ambaryani dan Gamaliel Septian Airianda, Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Koknitif Materi Perubahan Lingkungan, *Jurnal pendidikan surya edukasi*, Vol.3, No.1, (2017), h. 20
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 214.
- Dewi, W. S., & Hutapea, N. M. (2024). Pengaruh Penerapan *Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Self-Efficacy* Siswa SMP Kota Pekanbaru. *Pi: Mathematics Education Journal*, 7(1), 49-56.

- Erlanda Nathasia Subroto, abd. Qohar, Dwiwana, “Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, (2020), h. 135.
- Filjinan, S. K., Supeno, & Rusdianto. (2022). Pengembangan E-Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. 5(2), 125–129.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. 5(1), 51–62
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Hasanah, U., Dewi, N. R., & Rosyida, I. (2019). *Self-efficacy* Siswa SMP Pada Pembelajaran Model *Learning Cycle 7E (Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, and Extend)*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 551-555
- Lailatul Munawaroh, “Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang”. (Skripsi) 2023
- Lis ernawati dan Totok Sukardiyono, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administasi server”, *Jurnal Elinvo*, Vol. 2, No. 2, (2017), h. 207.
- Muhibbuddin, “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Bimbingan Konseling Terhadap Kedisiplinan Belajar Di SMPs Babul Maghfirah” Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Repository) 31, 7, 2023.hal 98-99.
- Muhammad Khoerul Amir Kholid, Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan *Self-Efficacy* Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Skripsi Studi Pada Mahasiswa Angkatan 2009 Sampai Dengan 2011 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015), h. 12. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id> pada tanggal 04 Desember 2018.
- Rasid Rahayu Zega, Arozatulo Bawamenewi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Menengah Pertama (SMP) *PRIMARY EDUCATION JOURNALS VOL. 3NO. 2 TAHUN 2023*
- Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, Puji Hariati Winingsih 2022 Pengembangan E-Komik Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta

Didik Kelas VIII SMP, jurnal wacana akademika p-ISSN: 2579-499X, e-ISSN: 25795007 Volume 6, Nomor 3, November2022.

Stefano Calicchio, Albert Bandura dan faktor efikasi diri: sebuah perjalanan kedalam psikologi potensi manusia melalui pemahaman dan pengembangan efikasi diri dan harga diri, 2023 ISBN: 9791222451848

Wayan eka paramatha, 2022 panduan praktis penggunaan media dalam konseling, bandung Nilacakra.





LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR 1247 TAHUN 2025**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- a bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi,
 - b bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - c bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - 2 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - 3 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - 4 Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - 5 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - 6 Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 7 Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 8 Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 9 Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - 10 Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - 11 Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU : Menunjukkan Saudara :
Fatimah Ilda, M.Si., Ph.D
Untuk membimbing Skripsi
Nama : **Auzia Saffitri**
NIM : 210213043
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Flipbook Dalam Membangun Self Efficacy Siswa di MTsN 2 Aceh Besar
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 11 September 2025
Dekan,


Saiful Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9114/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar ; Kepala MTsN 2 Kabupaten Aceh Besar
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210213043

Nama : AUZIA SAFITRI

Program Studi/Jurusan : Bimbingan Konseling

Alamat : Desa Mesjid Kecamatan Muara Tiga Kabupaten Pidie

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN SELF-EFFICACY SISWA DI MTSN 2 ACEH BESAR***

Banda Aceh, 21 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Desember 2025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
 Jalan Bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telpn 0651-92174. Fax 0651-92497
 Kota Jantho – 23911 email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B-399/Kk.01.04/PP.00.9/11/2025 24 November 2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth.

Kepala MTsN 2 Aceh Besar

di –

Tempat

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor B-9114/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025 tanggal 21 November 2025 Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa untuk Penyusunan Skripsi, maka dengan ini memberi izin kepada nama yang tersebut di bawah ini:

Nama : **Auzia Safitri**
 NIM : **210213043**
 Program Studi : **Bimbingan Konseling**

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studinya pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh di MTsN 2 Aceh Besar, dengan judul Skripsi:

“Pengembangan Media Komik Berbasis Flipbook Dalam Membangun Self Efficacy Siswa di MTsN 2 Aceh Besar.”

Atas bantuan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

An Kepala,
 Kasubbag Tata Usaha



Azzahri, SH, MH



Lampiran. 4 Surat selesai penelitian di MTsN 2 Aceh Besar

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH BESAR
KECAMATAN DARUSSALAM
JALAN TEUNGKU GLEE INIEM TUNGKOB - DARUSSALAM KODE POS 23373

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B- 948/ Mts.01.04.3 /PP.00.5/12/2025

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar dengan ini menerangkan Bahwa :

N a m a : AUZIA SAFITRI
N I M : 210213043
Program Studi : Bimbingan Konseling

Yang namanya tersebut di atas telah selesai melaksanakan tugas mengumpulkan data untuk menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN SELF-EFFICACY SISWA DI MTSN 2 ACEH BESAR”** mulai tanggal 21 November – 31 Desember 2025 pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Besar, sesuai dengan surat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-9114/Un.08/FTK.I/TL.00/11/2025

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tungkob, 22 Desember 2025
Kepala Madrasah

Sudirman Muhammad, S. Ag
Nip. 19690812 199703 1 002

Lampiran. 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF- EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR

Nama Validator : Desi Arlani, M. Pd
 NIP :
 Status : Dosen Prodi Bk
 Instansi : Prodi Bimbingan Konseling
 Tanggal Pengisian : 21 November 2025
 Penyusun : AULIA SAFITRI

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui instrumen ini di mohon untuk ahli materi memberikan penilaian terhadap angket validasi produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook dalam membangun *self-efficacy* siswa.
2. Penilaian ahli materi di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan angket validasi produk yang dikembangkan.
3. Ahli Materi memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Kurang layak
 - 3 = Cukup layak
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat layak
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan Kesimpulan terhadap produk yang dikembangkan.
5. Ahli Materi di mohon memberikan kritik serta saran pada baris yang telah disediakan.
6. Ahli Materi di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	1. Isi materi sesuai dengan konsep <i>self-efficacy</i> menurut 4 aspek bandura				✓	
		2. Isi komik sesuai dengan Layanan Bimbingan Konseling.				✓	
		3. Kesesuaian materi dengan kemampuan kognitif siswa.				✓	
		4. Kesesuaian gambar dalam media komik sesuai dengan materi <i>self-efficacy</i> .					✓
		5. Penyampaian Materi dalam media komik berbasis flipbook di sajikan dengan jelas.				✓	
		6. Media komik berbasis flipbook sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII MTsN					✓
		7. Tampilan media komik yang menarik.					✓
		8. Komik berbasis flipbook <i>Self-Efficacy</i> mendorong semangat peserta didik.					✓

		9. Materi dalam media komik berbasis flipbook mudah dipahami					✓
		10. Kesesuaian materi sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
2.	Kelayakan Bahasa	11. Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami oleh siswa.					✓
		12. Bahasa yang digunakan komunikatif dan natural sesuai kaidah bahasa.					✓
		13. Bahasa yang digunakan sopan dan beretika.					✓
		14. Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam media komik.					✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	

D. Kritik dan saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1.
2.
3.
4.
5.

Banda Aceh 21 November 2015

Validator Materi



Desi Ariani, W.Pd

NIP. -

Lampiran. 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF-
EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR**

Nama Validator : Nurdiana, S.Pd.1
NIP : 1984010620190322018
Status : Guru Bk
Instansi : MTsN 2 ACEH BESAR
Penyusun : AUNA SAFITRI

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui instrumen ini di mohon untuk ahli materi memberikan penilaian terhadap angket validasi produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook dalam membangun *self-efficacy* siswa.
2. Penilaian ahli materi di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan angket validasi produk yang dikembangkan.
3. Ahli Materi memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
1 = Sangat tidak layak
2 = Kurang layak
3 = Cukup layak
4 = Layak
5 = Sangat layak
4. Berikan pula tanda *check list* (√) untuk memberikan Kesimpulan terhadap produk yang dikembangkan.
5. Ahli Materi di mohon memberikan kritik serta saran pada baris yang telah disediakan.
6. Ahli Materi di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	1. Isi materi sesuai dengan konsep <i>self-efficacy</i> menurut 4 aspek bandura					✓
		2. Isi komik sesuai dengan Layanan Bimbingan Konseling.					✓
		3. Kesesuaian materi dengan kemampuan kognitif siswa.				✓	
		4. Kesesuaian gambar dalam media komik sesuai dengan materi <i>self-efficacy</i> .					✓
		5. Penyampaian Materi dalam media komik berbasis flipbook di sajikan dengan jelas.					✓
		6. Media komik berbasis flipbook sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IX MTsN					✓
		7. Tampilan media komik yang menarik.					✓
		8. Komik berbasis flipbook <i>Self-Efficacy</i> mendorong semangat peserta didik.					✓

		9. Materi dalam media komik berbasis flipbook mudah dipahami					✓
		10. Kesesuaian materi sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
2.	Kelayakan Bahasa	11. Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami oleh siswa.					✓
		12. Bahasa yang digunakan komunikatif dan natural sesuai kaidah bahasa.				✓	
		13. Bahasa yang digunakan sopan dan beretika.					✓
		14. Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam media komik.					✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	

D. Kritik dan saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1.
2.
3.
4.
5.

Banda Aceh, 19 November 2020

Validator Materi



NURDIANA.S. Pd.1

NIP. 1986010620190322018

Lampiran. 7 Lembar Validasi Ahli Media 1

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF-EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR

Nama Validator : Yuliana Nelisma, M.Pd., C.Ps., C.HL, C.MTr
NIP :
Status : Dosen
Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Penyusun : Aluzim Safitri

A. Petunjuk penilaian

1. Melalui instrumen ini di mohon untuk ahli media memberikan penilaian terhadap angket validasi produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook dalam membangun *self-efficacy* siswa.
2. Penilaian ahli media di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan angket validasi produk yang dikembangkan.
3. Ahli Materi memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Kurang layak
 - 3 = Cukup layak
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat layak
4. Ahli media di mohon memberikan kritik serta saran pada baris yang telah disediakan.
5. Ahli media di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Desain Komik	1. Daya tarik halaman pembuka dan halaman tokoh.					✓
		2. Memiliki daya tarik pada desain komik yang digunakan (warna, gambar/huruf)					✓
		3. Jarak antara panel dan gambar dari cerita sesuai.					✓
		4. Ketetapan warna huruf yang digunakan sesuai.					✓
		5. Kesesuaian judul dengan isi materi.					✓
2.	Kemudahan Penggunaan	6. Komik disajikan sesuai dengan urutan bagian-bagian komik.					✓
		7. Kemudahan pencarian halaman komik					✓
3.	Konsistensi	8. Konsistensi penggunaan komik flipbook sebagai hiburan dan komunikasi siswa.					✓
		9. Daya tarik bentuk komik flipbook.					✓
		10. Kesesuaian bentuk komik flipbook terdiri dari unsur praktis, fleksibel, efisien, memudahkan membaca					✓

4.	Kemanfaatan	11. Penggunaan komik mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam memberi layanan.					✓
		12. Mempermudah siswa dalam melihat <i>self-efficacy</i> dalam dirinya.					✓
		13. Penggunaan komik dapat melihat <i>self-efficacy</i> siswa dalam layanan bimbingan dan konseling.					✓
5.	Kegrafikan	14. Ketetapan penggunaan warna pada komik.					✓
		15. Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.					✓
		16. Kualitas gambar yang layak dan menarik.					✓
		17. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.					✓
		18. Ketetapan penggunaan variasi huruf (comic sains, Bryndanwrite, Marykate, Dll).					✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	


D. Kritik dan saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1. Ganti Background.....
2.
3.
4.
5.

Banda Aceh 20 November 2025

Validator Media


Auliana Nelsina, M.Pd., C.Ps., C.HL., C.MTr

NIP.

Lampiran. 8 Lembar Validasi Ahli Media 2

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF- EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR

Nama Validator : Mamda Hidayati, M.Pd
NIP : —
Status : Dosen Prodi Bk
Instansi : W.N. Ar-Raniry
Penyusun : Ayana Safti

A. Petunjuk penilaian

1. Melalui instrumen ini di mohon untuk ahli media memberikan penilaian terhadap angket validasi produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook dalam membangun *self-efficacy* siswa.
2. Penilaian ahli media di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan angket validasi produk yang dikembangkan.
3. Ahli Materi memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Kurang layak
 - 3 = Cukup layak
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat layak
4. Ahli media di mohon memberikan kritik serta saran pada baris yang telah disediakan.
5. Ahli media di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Desain Komik	1. Daya tarik halaman pembuka dan halaman tokoh.					✓
		2. Memiliki daya tarik pada desain komik yang digunakan (warna, gambar/huruf)					✓
		3. Jarak antara panel dan gambar dari cerita sesuai.					✓
		4. Ketetapan warna huruf yang digunakan sesuai.					✓
		5. Kesesuaian judul dengan isi materi.					✓
2.	Kemudahan Penggunaan	6. Komik disajikan sesuai dengan urutan bagian-bagian komik.					✓
		7. Kemudahan pencarian halaman komik					✓
3.	Konsistensi	8. Konsistensi penggunaan komik flipbook sebagai hiburan dan komunikasi siswa.					✓
		9. Daya tarik bentuk komik flipbook.				✓	
		10. Kesesuaian bentuk komik flipbook terdiri dari unsur praktis, fleksibel, efisien, memudahkan membaca					✓

4.	Kemanfaatan	11. Penggunaan komik mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam memberi layanan.					✓
		12. Mempermudah siswa dalam melihat <i>self-efficacy</i> dalam dirinya.					✓
		13. Penggunaan komik dapat melihat <i>self-efficacy</i> siswa dalam layanan bimbingan dan konseling.					✓
5.	Kegrafikan	14. Ketetapan penggunaan warna pada komik.					✓
		15. Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.				✓	
		16. Kualitas gambar yang layak dan menarik.				✓	
		17. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.					✓
		18. Ketetapan penggunaan variasi huruf (comic sains, Bryndanwrite, Marykate, DII).					✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	

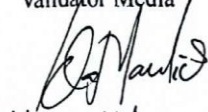
D. Kritik dan saran

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validasi produk:

1.
2.
3.
4.
5.

Banda Aceh 21 November 2025

Validator Media



Maulida Hidayati, M.Pd

NIP. —

Lampiran. 9 Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF- EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR

Nama : J. Maulana Al-ratih
Kelas : IX-2
Sekolah : MTsN 2 Aceh Besar
Tanggal Pengisian : 22 / 11 / 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini di mohon untuk peserta didik memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook.
2. Penilaian peserta didik di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam angket ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan produk yang dikembangkan.
3. Peserta didik memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Kurang layak
 - 3 = Cukup layak
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat layak
4. Berikan *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai kesimpulan.
5. Peserta didik di mohon memberikan komentar pada baris yang telah disediakan.
6. Peserta didik di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Isi kelayakan	1. Saya mudah memahami isi materi dalam komik berbasis flipbook.					✓
		2. Komik ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang layanan bk.					✓
		3. Urutan dan susunan panel komik yang ada dalam video dapat membantu pemahaman saya.					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang di sajikan dalam komik terkait <i>self-efficacy</i> .					✓
		5. Saya memahami judul dan dengan isi materi.					✓
2.	Kelayakan Penyajian	6. Gambar yang ada di dalam komik menarik.					✓
		7. Komik ini mendorong saya dalam membangun <i>self-efficacy</i> .					✓
		8. Komik ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>self-efficacy</i> .					✓
		9. Komik ini bermanfaat dalam menambah wawasan saya.					✓
3.	Kelayakan Bahasa	10. Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya pahami.					✓

		11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
		12. Bahasa yang digunakan sopan dan beretika.				✓
4.	Kelayakan Desain	13. Saya mudah membaca dengan komik flipbook yang bisa diakses dimana saja.				✓
		14. Tampilan panel dan gambar komik mudah dipahami.				✓
		15. Tampilan komik yang menarik				✓
		16. Saya mudah memahami materi dalam media komik berbasis flipbook.				✓
		17. Kesesuaian gambar dalam media komik sesuai dengan materi <i>self-efficacy</i> .				✓
		18. Gambar yang terdapat dalam komik tidak membosankan.				✓
		19. Ukuran huruf pada komik jelas dan mudah dibaca.				✓
		20. Jenis huruf yang digunakan dalam komik mudah dibaca dan jelas.				✓
		21. Saya mudah memahami Ketetapan penggunaan warna pada komik.				✓
		22. Kualitas gambar yang layak dan menarik				✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	

D. Komentar

Komentar

Komiknya sudah bagus, isi komiknya pun sangat mudah dipahami dan sangat menarik untuk dibaca

.....

.....

.....

Banda Aceh 22/11/2025

Siswa



.....
T. Maulana Al-Fatih

**LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK BERBASIS FLIPBOOK DALAM MEMBANGUN *SELF-
EFFICACY* DI MTsN 2 ACEH BESAR**

Nama : Ainul Aulia
Kelas : IX - 2
Sekolah : MTsN 2 Aceh Besar
Tanggal Pengisian : 22 - 11 - 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini di mohon untuk peserta didik memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk media komik berbasis flipbook.
2. Penilaian peserta didik di setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam angket ini dapat digunakan sebagai validasi serta masukan di setiap penyempurnaan produk yang dikembangkan.
3. Peserta didik memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan:
 - 1 = Sangat tidak layak
 - 2 = Kurang layak
 - 3 = Cukup layak
 - 4 = Layak
 - 5 = Sangat layak
4. Berikan *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai kesimpulan.
5. Peserta didik di mohon memberikan komentar pada baris yang telah disediakan.
6. Peserta didik di mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Isi kelayakan	1. Saya mudah memahami isi materi dalam komik berbasis flipbook.					✓
		2. Komik ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang layanan bk.				✓	
		3. Urutan dan susunan panel komik yang ada dalam video dapat membantu pemahaman saya.					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang di sajikan dalam komik terkait <i>self-efficacy</i> .					✓
		5. Saya memahami judul dan dengan isi materi.					✓
2.	Kelayakan Penyajian	6. Gambar yang ada di dalam komik menarik.					✓
		7. Komik ini mendorong saya dalam membangun <i>self-efficacy</i> .					✓
		8. Komik ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>self-efficacy</i> .					✓
		9. Komik ini bermanfaat dalam menambah wawasan saya.				✓	
3.	Kelayakan Bahasa	10. Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya pahami.					✓

		11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
		12. Bahasa yang digunakan sopan dan beretika.					✓
4.	Kelayakan Desain	13. Saya mudah membaca dengan komik flipbook yang bisa diakses dimana saja.					✓
		14. Tampilan panel dan gambar komik mudah dipahami.					✓
		15. Tampilan komik yang menarik					✓
		16. Saya mudah memahami materi dalam media komik berbasis flipbook.				✓	
		17. Kesesuaian gambar dalam media komik sesuai dengan materi <i>self-efficacy</i> .					✓
		18. Gambar yang terdapat dalam komik tidak membosankan.					✓
		19. Ukuran huruf pada komik jelas dan mudah dibaca.				✓	
		20. Jenis huruf yang digunakan dalam komik mudah dibaca dan jelas.					✓
		21. Saya mudah memahami Ketetapan penggunaan warna pada komik.					✓
		22. Kualitas gambar yang layak dan menarik					✓

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum mengenai angket validasi produk, berikanlah tanda *check list* (✓) dibawah ini:

1.	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2.	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4.	Belum dapat digunakan	

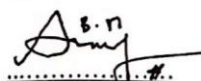
D. Komentar

Komentar

Komiknya menarik saya suka dengan tampilan komiknya
baik dari segi bahasa, gambar dan warnanya, saya
sangat senang membaca komik tersebut.
Semoga lebih baik hebat lagi cernanya di bukukan.

Banda Aceh 22 November 2025

Siswa



Anul Aulia

Lampiran 10. Dokumentasi Selesai Observasi



Lampiran. 11 Dokumentasi Penelitian





Lampiran. 12 Riwayat Hidup Penulis

Daftar Riwayat Hidup

Biodata Diri

Nama : Auzia Safitri
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : DS.Tgk Dilaweung,13 November 2003
Alamat : Desa laweung, Kec. Muara Tiga, Kab. Pidie
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Fakultas/prodi : Tarbiyah Dan Keguruan
Tlpn/Hp : +62 878-3618-6116
E-mail : safitriauzia@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SDN Meunasah Mesjid
SMP : MTsS Tgk.Chiek Oemar Diyan
SMA : MAS Tgk.Chiek Oemar Diyan

Data Orang Tua

Nama Ayah : Abdurrahman
Pekerjaan : Pedagang
Nama Ibu : Dewi Muliani
Pekerjaan : IRT
Alamat : Desa laweung, Kec. Muara Tiga, Kab. Pidie