

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sedangkan proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada diri siswa baik perubahan tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau sikap.

Dalam pembelajaran untuk siswa terdapat jenjang pendidikan yang harus ditempuh, salah satunya Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMP adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Dasar. Sekolah Menengah Pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sekolah ini pernah disebut sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP).

Jenjang pendidikan SMP juga memberikan pembinaan kepribadian anak didik. Pembinaan kepribadian ini tidak mungkin dilaksanakan oleh masing-masing guru di sekolah tersebut, oleh karena itu memerlukan adanya suatu badan khusus untuk menangani pembinaan kepribadian murid yaitu dengan adanya layanan Bimbingan dan Konseling.

Bimbingan dan Konseling merupakan terjemahan dari kata “*guidance*” dan “*Counseling*”, sesuai dengan istilahnya bimbingan diartikan secara umum sebagai suatu bantuan atau tuntunan. Bimbingan juga merupakan kegiatan yang bersumber pada kehidupan manusia, kegiatan menunjukkan bahwa manusia didalam kehidupannya sering menghadapi persoalan-persoalan yang silih berganti. Bimbingan timbul dan dirasakan penting kehadirannya sebagai salah satu cara untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi khususnya dalam belajar. Karena bimbingan merupakan bantuan kepada individu dalam menghadapi persoalan yang dapat timbul dalam dirinya. Bantuan semacam ini sangat tepat apabila diberikan di sekolah. Agar individu lebih dapat

berkembang kearah mencapai perkembangan bagi dirinya secara optimal. Karena pendidikan sekolah bertujuan menghasilkan perubahan-perubahan positif dalam diri manusia yang sedang berkembang menuju kedewasaannya apalagi dalam usia sekolah.

Dengan demikian bimbingan menjadi bidang pelayanan yang khusus dalam keseluruhan kegiatan pendidikan sekolah yang ditangani oleh tenaga ahli dalam bidang bimbingan dan konseling tersebut. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling akan mencapai sasaran apabila terdapat dukungan dari semua pihak dan adanya rencana kegiatan atau program kerja yang baik dalam suatu lembaga tersebut.

Dalam penyampaian materi bimbingan dan konseling terdapat beberapa permasalahan yaitu, siswa kurang tertarik dan bosan terhadap materi yang disampaikan, pemahaman siswa terhadap materi kurang, sehingga diperlukan suatu metode yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat cepat saat ini, metode yang dapat membantu adalah multimedia pembelajaran.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan media gambar, animasi, video, suara, maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton. Semua unsur tersebut adalah kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi yang menghasilkan presentasi lebih menarik. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi dan menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar, dikarenakan adanya penampilan-penampilan materi yang dibuat dalam video, gerak gambar, suara maupun teks berjalan.

Oleh sebab itu dengan menggunakan metode pembelajaran multimedia, dapat memudahkan siswa mengerti materi yang disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, maka dari itu penulis mengambil Judul Skripsi **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING SEKOLAH MENENGAH PERTAMA”**

1.2 Rumusan Masalah

Bimbingan berfungsi sebagai penuntun anak didik dalam perkembangannya dengan jalan memberikan pengarahan yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan menuntun sesuai dengan kaidah yang baik dan mengarahkan perkembangan anak sesuai dengan tujuan dan cita-citanya. Dalam penyampaian materi bimbingan dan konseling terkadang siswa kurang tertarik dan bosan terhadap materi yang disampaikan, pemahaman siswa terhadap materi kurang, sehingga diperlukan metode penyampaian materi yang lebih efektif. Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis mengambil rumusan masalah “Bagaimana membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling agar pembelajaran lebih menarik, apa manfaatnya, dan siapa yang menggunakannya”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat metode penyampaian materi yang berbasis multimedia pelajar bimbingan dan konseling sebagai alat bantu guru dalam memberikan pelajaran, sehingga suasana belajar lebih menarik untuk diikuti siswa. Adanya perubahan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari kearah yang lebih positif dengan pemahaman materi yang diberikan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Manfaat Keilmuan:
 - a. Mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan diperkuliahan tentang model luther dan memperkenalkan pembuatan pembelajaran multimedia dengan Adobe Macromedia Flash CS 5.
 - b. Memberikan keahlian dalam mengkaji suatu permasalahan dan memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan perancangan perangkat lunak.
 - c. Memberikan pengetahuan dalam membangun perangkat lunak multimedia.

2. Manfaat Bagi Lingkungan (user)

1. Guru

- a. Memberikan metode penyampaian materi pembelajaran tentang bimbingan dan konseling dengan lebih menarik menggunakan multimedia, sehingga siswa lebih tertarik, dan cepat memahami maksud dari pelajaran yang diberikan.
- b. Meningkatkan kualitas belajar siswa melalui berfikir secara kreatif, kritis, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menjadi salah satu sarana penyampaian materi oleh guru kepada siswa didik.

2. Siswa

- a. Sebagai media pembelajaran mata pelajaran bimbingan dan konseling di sekolah.
- b. Memberikan suasana lebih menarik dalam memahami suatu materi.
- c. Siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran.
- d. Lebih interaktif antara siswa dan guru.
- e. Memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya masalah, maka penulis memberi ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan hanya untuk mata pelajaran bimbingan dan konseling untuk siswa SMP.
2. Pembahasan mengenai materi-materi bimbingan dan konseling pada kelas VII di SMP.
3. Animasi yang digunakan 2D format *gif*.
4. Suara hanya pada tampilan awal aplikasi dan kuis.
5. Kuis terdiri dari 5 soal.
6. pembuatan perangkat lunak sampai tahap testing (percobaan).

1.6 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian adalah tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan, dalam pengumpulan dan analisa data yang diperlukan untuk menjawab persoalan yang dihadapi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Kegiatan lapangan, yaitu dengan melakukan pengamatan ke SMP dengan maksud memperoleh data-data yang benar untuk dijadikan acuan bahan penyusunan skripsi ini.
2. Tinjauan pustaka, mempelajari buku dan situs-situs yang terkait tentang pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia

Pengembangan perangkat lunak pembelejaran interaktif bimbingan dan konseling menggunakan metode Luther. Tahapan pengembangan dimulai dari *consep, design, material collecting, assemble, testing, dan distribution*. Proses ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan user, dan dapat di implementasikan sebagai sarana dalam penyampaian materi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang disajikan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latarbelakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metodologi pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dasar penunjang dalam penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi model/pengembangan model/desain, pengumpulan dan pengolahan data yang merupakan tahapan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang khusus berisikan penjelasan dari hasil dan pembahasan dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdapat kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan, dan saran-saran untuk pengembangan perangkat lunak.

