

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya agar tidak terjungus ke dalam hal-hal negatif. Salah satu yang dapat dilakukan untuk membantu mengembangkan potensi siswa dan menghindarkan siswa dari kegiatan-kegiatan menyimpang adalah dengan bimbingan konseling di sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung di Ponorogo saat ini masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Ini menandakan kesadaran bimbingan konseling pada generasi mendatang masih harus dilakukan secara terus menerus. Oleh karena itu, persiapan sedini mungkin sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan yang cenderung meningkat.

Kenyataannya dalam proses belajar mengajar pada pelajaran bimbingan konseling di SMPN 1 Sampung masih banyak siswa yang kurang memperhatikan uraian guru, kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, siswa sulit menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan guru. Apalagi pelajaran ini sangat penting bagi para siswa karena menyangkut perkembangannya saat beranjak dewasa agar dapat berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran.

Mengingat permasalahan di atas, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif yang nantinya bisa digunakan untuk membantu proses belajar mengajar di SMPN 1 Sampung yang ada di Ponorogo. Dari uraian di atas, masalah dituangkan ke dalam skripsi yang diberi judul : " *Multimedia Interaktif Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung Ponorogo dengan Macromedia Flash 8* "

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif dalam mata pelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung, Ponorogo?
2. Bagaimanakah proses penerapan CD interaktif pada mata pelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung, Ponorogo?

1.3 Batasan Masalah

Karena permasalahan mencakup bagian yang luas maka penulis perlu membatasi topik. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh, maka materi

pelajaran Bimbingan Konseling yang disajikan dalam aplikasi ini hanya untuk kelas VII.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif dalam mata pelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung, Ponorogo.
2. Untuk meningkatkan prestasi dan kesadaran siswa pada mata pelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung, Ponorogo.
3. Untuk mengetahui pengaruh dan keefektifn multimedia dengan digunakannya Multimedia Interaktif di SMPN 1 Sampung, Ponorogo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan secara teoritis

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membangun dan mengimplementasikan Multimedia Interaktif serta dapat mendukung kegiatan beajar mengajar yang sudah ada.

1.5.2 Kegunaan secara praktis

a. Bagi Penulis

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) di

2. Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung, Ponorogo

b. Bagi Guru dan Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bimbingan Konseling.
2. Mengembangkan profesionalisme guru.
3. Meningkatkan perbaikan proses pembelajaran Bimbingan Konseling.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu kegiatan diperlukan suatu metode dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya :

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Data primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber- sumber data atau langsung dari objek yang diteliti.

b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti, dengan kata lain peninjauan teori-teori dari buku-buku

literature, laporan, dokumen, majalah ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Selain itu penulis juga mendapatkan data-data dari internet.

1.6.2 Teknik Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap hal-hal apa saja yang berhubungan dengan objek penelitian ini, baik pengamatan terhadap mata kuliah yang bersangkutan maupun software yang akan digunakan agar didapatkan data-data yang objektif. Adapun ruang lingkup observasi tidak saja pada objek penelitian tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan skripsi ini. Dasar teori yang diuraikan diantaranya adalah tentang Multimedia Interaktif.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan mengenai analisa sistem yang dibuat.
Menentukan kebutuhan sistem sampai pembuatan model.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.

