

APLIKASI PINTAR BELAJAR BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK SISWA SMA BERBASIS MACROMEDIA FLASH

Viridya Tasril¹ Rian Farta Wijaya² Rika Widya³

¹²³Universitas Pembangunan Pancabudi, Sistem Komputer¹² PAUD³

¹²³Jl. Gatot Subroto km 4, 5, Medan

viridya@dosen.pancabudi.ac.id¹ rianfartawijaya@dosen.pancabudi.ac.id²

rikawidya@dosen.pancabudi.ac.id³

Abstract

Penelitian ini dilakukan untuk mengurangi minimnya keinginan siswa/i untuk melakukan konsultasi dan bimbingan belajar secara tatap muka pada guru disekolah. Kebanyakan siswa/i takut menemui guru disekolah secara langsung, disamping itu pemanfaatan media berbasis teknologi oleh guru bimbingan dan konseling belum dilaksanakan. Untuk menghindari minimnya keinginan siswa/i untuk melakukan bimbingan belajar dan konseling, maka penulis berencana membuat sebuah aplikasi berbasis desktop untuk mengukur kemampuan siswa dalam belajar serta bisa melakukan bimbingan konseling. Dengan adanya bantuan komputer untuk menerapkan pembelajaran interaktif ini, diharapkan siswa lebih minat untuk melakukan bimbingan konseling dan meningkatkan kemampuan dalam belajarnya.

Keywords: *Aplikasi, Bimbingan belajar dan Konseling, Macromedia Flash.*

1. PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas mengenai masalah Bimbingan dan Konseling. Dimana seorang guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat dan besar dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Bimbingan dan konseling bertujuan dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi peserta didik. Sehingga tujuan dari belajar akan tercapai untuk mendapat hasil belajar secara optimal.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dalam menganalisis datanya yang menekankan pada makna, penalaran dan melihat pada situasi tertentu serta menggambarkan pola tingkah perilaku objek yang sedang diteliti. Dari hasil pengamatan langsung dengan melakukan observasi secara langsung dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa minimnya siswa siswi yang berkeinginan untuk melakukan bimbingan belajar dan konseling pada guru disekolah.

Faktor tersebut memiliki dampak dan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa/siswi. Siswa yang tidak mempunyai kesiapan belajar cenderung menunjukkan prestasi dalam belajarnya rendah. Sebaliknya siswa/siswi yang memiliki kesiapan belajar cenderung menunjukkan prestasi belajarnya tinggi. Jadi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa/siswi itu ditentukan oleh kesiapannya dalam belajar.

Untuk mengatasi minimnya keinginan siswa/siswi tersebut, peneliti berniat membuat suatu aplikasi pintar belajar bimbingan dan konseling melalui media komputer. Dimana aplikasi ini bisa nantinya memudahkan siswa/siswi dalam melakukan bimbingan dan konseling secara tidak langsung dengan guru tanpa harus merasa malu untuk mengunjungi ruangan guru bimbingan dan konseling.

Aplikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran siswa/i. Dengan adanya media bimbingan dan konseling yang efektif dan efisien dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa/i terhadap keinginan untuk melakukan bimbingan belajar dan konseling tanpa harus menemui guru disekolah.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Bimbingan dan Konseling

Menurut Sunarno Kartadinata, 2011 dalam tulisannya (Caraka PB, 2015) Bimbingan, sebagai upaya pendidikan, diartikan sebagai proses bantuan kepada individu untuk mencapai tingkat

perkembangan diri secara optimum di dalam navigasi hidupnya secara mandiri. Bantuan dalam arti bimbingan yaitu memfasilitasi individu untuk mengembangkan kemampuan memilih dan mengambil keputusan atas tanggung jawab sendiri. Kondisi perkembangan optimum adalah kondisi dinamis yang ditandai dengan kesiapan dan kemampuan individu untuk memperbaiki diri (self-improvement) agar dia menjadi pribadi yang berfungsi penuh (fully- functioning) di dalam lingkungannya.

Menurut Fatur Rahman, 2012 dalam tulisannya (Caraka PB, 2015) Tujuan utama layanan bimbingan dan konseling di sekolah adalah memberikan dukungan pada pencapaian kematangan kepribadian, keterampilan sosial, kemampuan akademik, dan bermuara pada terbentuknya kematangan karir individual yang diharapkan dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Menurut Myrick, 2011 dalam tulisannya (Caraka PB, 2015) Bimbingan dan konseling perkembangan berasumsi bahwa secara lahiriah manusia menggerakkan kepribadian individualnya secara berurutan dan secara positif menuju pengembangan diri.

Menurut (Novika, S. 2016) Bimbingan dan konseling di sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan masukan dan solusi bagi perkembangan pendidikan baik bagi sekolah itu sendiri maupun peserta didik. Beragamnya permasalahan yang dialami oleh siswa terutama anak dengan spektrum autisme yang memiliki masalah-masalah terutama dalam perkembangannya membutuhkan campurtangan bimbingan dan konseling untuk merancang sebuah program yang terintegrasi dengan lingkungan anak.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman., 2002).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan untuk pembelajar sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Permana M.S., et al., 2014).

Penelitian serupa yang sudah ada seperti Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia (Permana M.S., et al., 2014). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan Dan Akses Internet Pada SMK Muh. 4 Boyolali (Nyarno., 2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash 8 (Wulandari A.Y.R., 2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika (Putri I.P dan Sibuea A.M., 2014).

3. Pembelajaran Berbasis Komputer







Model pengembangan pembelajaran interaktif, menggunakan model perancangan sistem berbantuan komputer, seperti yang dikembangkan oleh Roblyer & Hall pada tahun 1985. Model ini terdiri dari tiga fase, dimana tiap fase saling berhubungan dan melengkapi. Adapun ke-3 fase tersebut adalah : fase perancangan, fase pra-pemrograman dan fase pengembangan / evaluasi. Pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi (ICT).

4. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Windu Gata, Grace. 2013 dalam tulisannya (Ade Hendini, 2016), Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan system.




a. Use Case

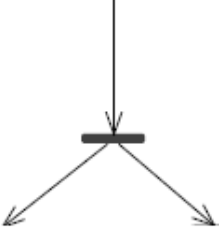

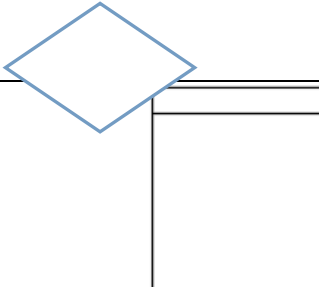
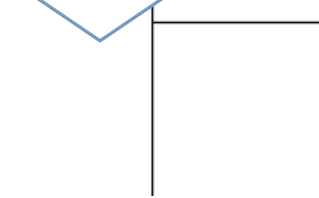
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Ade Andini, 2016). Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

Gambar	Keterangan
	Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	Aktor atau Aktor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan Use Case, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap use case.
	Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Include, merupakan di dalam use case lain (required) atau pemanggilan use case oleh use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
	Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi
<p data-bbox="300 1473 443 1505"><<extends></p>	

b. *Activity Diagram*





Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity Diagram yaitu: (Ade Andini, 2016)




Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis

	<p><i>Fork</i>/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>
	<p><i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i>, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi</p>
	<p><i>Decision Points</i>, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i></p>
	<p><i>Swimlane</i>, pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa</p>

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram yaitu: (Ade Andini, 2016)

Gambar	Keterangan
	<p><i>Entity Class</i>, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data</p>
	<p><i>Boundary Class</i>, berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak</p>
	<p><i>Control class</i>, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek</p>
	<p><i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar <i>class</i></p>

	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
	<i>Activation</i> , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi
	<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>

d. *Class Diagram*

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. (Ade Handini, 2016)

<i>Multiplicity</i>	Penjelasan
1	Satu dan hanya satu
0...*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1...*	1 atau lebih
0...1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n...n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

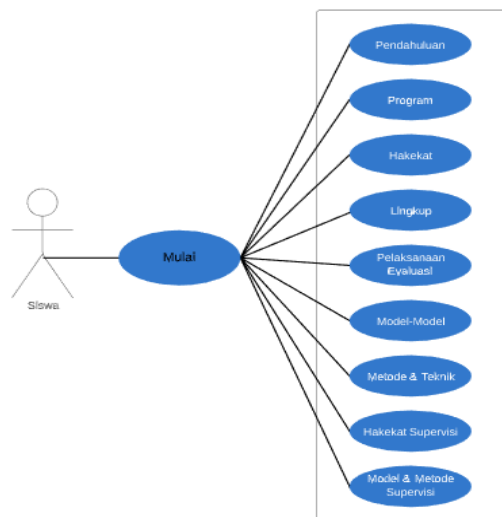
Minimnya keinginan siswa/i untuk melakukan konsultasi dan bimbingan belajar secara tatap muka pada guru disekolah. Kebanyakan siswa/i takut menemui guru disekolah secara langsung, disamping itu pemanfaatan media berbasis teknologi oleh guru bimbingan dan konseling belum dilaksanakan. Untuk menghindari minimnya keinginan siswa/i untuk melakukan bimbingan belajar dan konseling, maka penulis berencana membuat sebuah aplikasi berbasis komputer. Sehingga dengan perkembangan teknologi sekarang ini, siswa/i dapat menggunakan komputer mereka untuk melakukan bimbingan belajar dan konseling secara secara tidak langsung. Media bimbingan belajar dan konseling berbasis macromedia flash ini memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran disekolah. Perancangan aplikasi ini dikemas dengan icon-icon bimbingan dan konseling dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif yang lebih interaktif.

5.1. Analisa Sistem

Dari analisa sistem lama penulis mencoba mencari solusi untuk memudahkan siswa dalam melakukan bimbingan konseling sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan konsultasi ke guru BK tanpa harus menemui guru di ruanangannya. Selain itu aplikasi tersebut mudah dipahami dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini dibuat berbasis komputer, sehingga setiap siswa/i bisa menggunakannya dengan adanya koneksi internet di komputer mereka.

5.2. Use Case Diagram

Diagram Use-case menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut aktor di luar sistem. Maksud aktor di sini bisa berupa orang maupun sistem lain yang terpisah dari sistem yang sedang dibuat. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar.



Gambar 1. Use Case Diagram

5.3. Implementasi

Pengujian aplikasi dilakukan agar aplikasi dapat dioperasikan oleh pengguna atau user dan mengetahui bagaimana bentuk tampilan aplikasi bimbingan dan konseling.

a. Halaman Awal



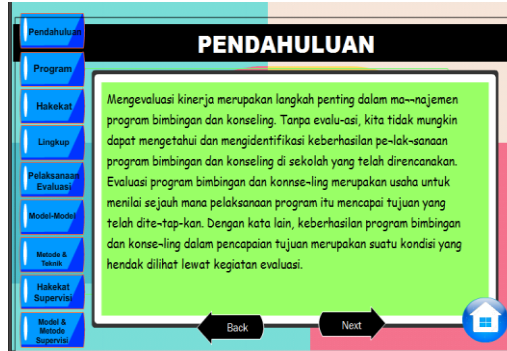
Gambar 2. Halaman Awal

b. Halaman Home



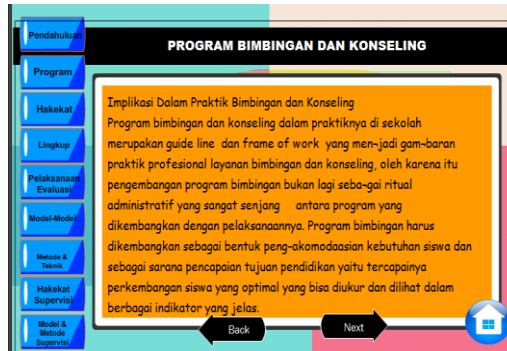
Gambar 3. Halaman Home

c. Halaman Pendahuluan



Gambar 4. Halaman Pendahuluan

d. Halaman Program



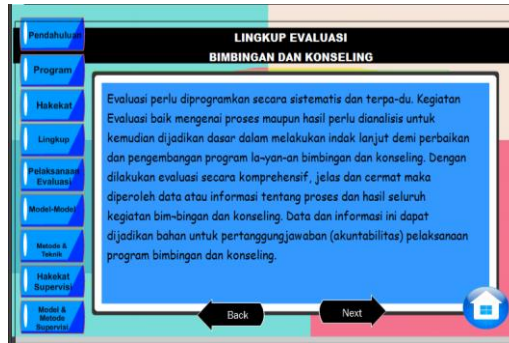
Gambar 5. Halaman Program

e. Halaman Hakekat



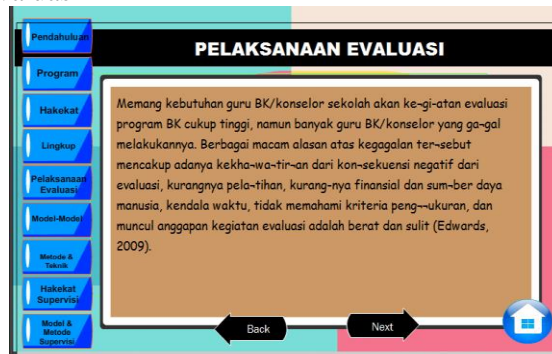
Gambar 6. Halaman Hakekat

f. Halaman Lingkup Evaluasi



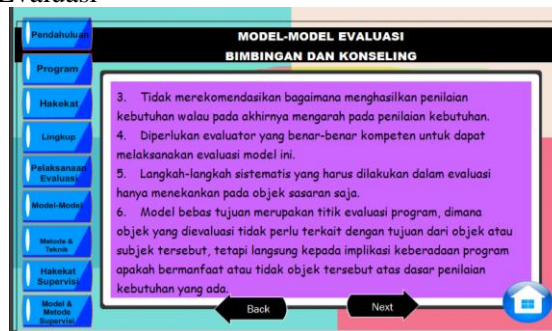
Gambar 7. Halaman Lingkup Evaluasi

g. Halaman Pelaksanaan Evaluasi



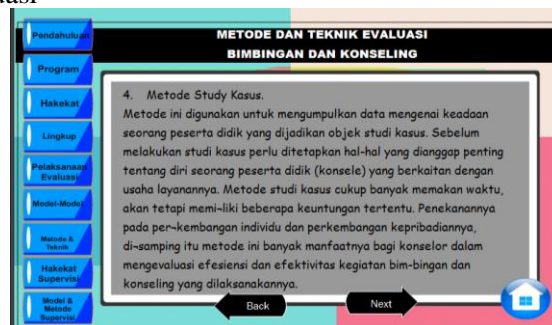
Gambar 8. Halaman Pelaksanaan Evaluasi

h. Halaman Model-Model Evaluasi



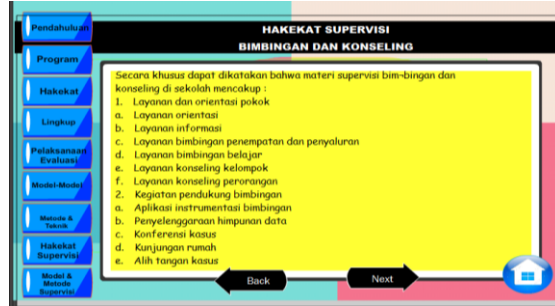
Gambar 9. Halaman Model Evaluasi

i. Model dan Teknik Evaluasi



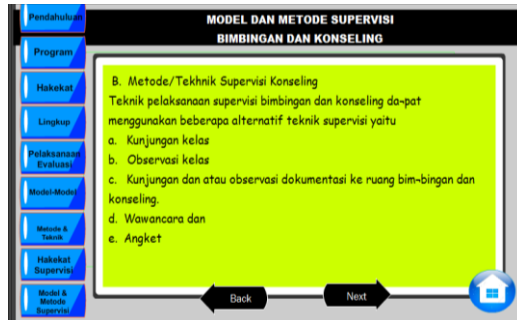
Gambar 10. Model dan Teknik Evaluasi

j. Halaman Hakekat Supervisi



Gambar 11. Halaman Hakekat Supervisi

k. Model dan Metode Supervisi



Gambar 12. Model dan Metode Supervisi

l. Halaman Kuis



Gambar 13. Halaman Kuis

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi bimbingan dan konseling untuk siswa SMA berbasis macromedia flash ini, dapat memudahkan siswa dalam melakukan bimbingan konseling tanpa harus keruang guru.
2. Dengan menggunakan aplikasi bimbingan dan konseling untuk siswa SMA berbasis macromedia flash ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Media ini dapat digunakan secara efektif dengan bimbingan dan bantuan guru dan orang tua.

7. REFERENSI

- [1] Caraka PB. 2016, Bimbingan Dan Konseling Komprehensif: Dari Paradigma Menuju Aksi, Yogyakarta.
- [2] Novika S. 2016. Pola Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Anak Autis Di Sekolah Dasar. SLB Negeri Singkawang.

- [3] Joko K dan Ferri R. 2017. Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Politeknik Harapan Beersama. Tegal.
- [4] Gunita MH, et al. 2013. Aplikasi Penanda Lokasi Peta Digital Berbasis Mobile GIS Pada Smartphone Android. Semarang.
- [5] Tri Listyorini dan Anteng Widodo. 2013. Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No 1 ISSN: 2252-4983. Kudus.
- [6] Ade Hendini. 2016. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Study Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Pontianak.
- [7] Ibnu Akil. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Unified Process Studi Kasus: Sistem Informasi Journal. Jakarta.