

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Panti Sosial Bina Remaja (PSBR) Yogyakarta adalah salah satu panti sosial yang dibawah oleh pemerintah daerah yang terletak di Beran Tridadi Sleman Yogyakarta. Seperti hal nya panti sosial lain , panti sosial ini berfungsi untuk menampung dan membina remaja-remaja yang mempunyai permasalahan sosial seperti remaja yang berasal dari keluarga kurang mampu, putus sekolah atau pun remaja yang hidup dijalan .

Di panti sosial bina remaja (PSBR) tersebut dari tahun 2012 tercatat 75 anak, 2013 50 anak dan 2014 sudah tercatat ada 65 anak yang kemungkinan akan bertambah. Di panti sosial tersebut anak asuh dibekali dengan berbagai macam ketrampilan tangan , diantaranya nya las, tukang kayu, tata busana. Kegiatan belajar mengajar dilakukan di asrama oleh para pembimbing dan masih menggunakan metode lama yaitu menyampaikan pelajaran secara lisan dan praktik dimana kegiatan belajar mengajar belum maksimal. Proses belajar mengajar hanya dilakukan beberapa kali dalam seminggu dan hanya berbekal modul yang dibawa oleh pembimbing .

Proses kegiatan belajar dan mengajar juga di keluhkan oleh Kepala Panti Bapak Drs.Slamet , beliau menerangkan, .."memang metode pengajaran yang

digunakan belum sesuai yang diharapkan hal ini diakarenakan fasilitas yang kurang memadai atau belum sepadan dengan jumlah anak asuh juga menjadi salah satu permasalahan di Panti Sosial..”. Selanjutnya beliau juga berpendapat bahwa sangat mendukung apabila ada metode pembelajaran yang baru yang bisa membantu proses belajar dan mengajar di Panti sosial PSBR.

Karena permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi yaitu media pembelajaran untuk mata pelajaran ketrampilan tangan. Apalagi di jaman yang serba modern ini. Teknologi semakin maju dan berkembang . Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas diharapkan aplikasi ini mampu membantu dalam kegiatan belajar . Selain itu juga membantu pembimbing untuk lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran. Maka penelitian ini dilakukan dengan judul “ media pembelajaran teori ketrampilan tangan berbasis desktop di Panti Sosial Bina Remaja (PSBR) Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran teori ketrampilan tangan untuk membantu meningkatkan minat anak untuk belajar ?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis desktop dengan Adobe Flash CS5.
2. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada Panti Sosial Bina Remaja (PSBR) Yogyakarta.
3. Dalam pembelajaran ini hanya khusus tentang teori ketrampilan tangan.
4. Software yang digunakan meliputi: Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop, dan FL Studio .

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan dibangunnya media pembelajaran ini, penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan ketrampilan tangan di Panti Sosial Bina Remaja (PSBR) Yogyakarta untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar baik untuk anak maupun pembimbing.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengambilan Data

a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap masalah yang akan diteliti dan mengumpulkan data di lapangan yang dibutuhkan.

b. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini dilakukan dengan cara mewancarai beberapa pembimbing di PSBR.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku dan arsip yang sudah ada atau mencari referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.5.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah metode analisis, dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah Analisis Kebutuhan Sistem dan Analisis Kelayakan Sistem .

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini metode perancangan yang digunakan terdiri dari :

- a. Konsep
- b. Struktur Navigasi
- c. Perancangan Database
- d. Perancangan Interface

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang digunakan yaitu menurut versi Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu :

- a. Konsep (*Concept*)
- b. Desain (*Design*)
- c. Pengumpulan Materi (*Material collecting*)
- d. Pembuatan (*Assembly*)
- e. Pengujian (*Testing*)
- f. Pendistribusian (*Distribution*)

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah *White Box Testing*

1.5.6 Metode Implementasi

Metode implementasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan uji coba atau *testing* terhadap aplikasi yang dibuat yaitu menggunakan *White Box Testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Bab III : Analisis dan Perancangan Aplikasi

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail

rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

