

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanaman obat merupakan jenis tanaman yang dapat berkhasiat menyembuhkan berbagai macam penyakit. Menurut Arief Hariana (2013:3), lebih dari 20.000 jenis tumbuhan obat tumbuh dan berkembang di Indonesia. Namun, baru 1.000 jenis saja yang didata dan 300 jenis yang sudah dimanfaatkan untuk pengobatan tradisional. Tanaman obat ini terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH), mata pelajaran yang bertujuan membentuk perilaku, nilai dan kebiasaan dalam menghargai lingkungan hidup.

Pada pengenalan tanaman obat ini dipusatkan pada jenis tanaman obat keluarga (TOGA) yang banyak ditanam disekitar lingkungan perumahan, pengenalan tanaman obat ini meliputi tentang bagaimana mengenali bentuk fisik dari tanaman obat, mengenali cara berkembang biak tanaman obat, mengenali khasiat atau manfaat yang ada pada tanaman obat, dan mengenali cara penggunaan tanaman obat. Dalam mengenali bentuk fisik dari tanaman obat, materi ini akan disajikan dalam bentuk yang lebih kompleks yaitu dengan menampilkan struktur (anatomi) dari tanaman obat.

Dalam pokok bahasan materi tanaman obat, masih banyak siswa yang tidak tertarik pada materi tersebut, karena kurangnya kepedulian anak kepada tanaman obat, bila ketertarikan anak kepada tanaman tidak ditekan dari sekarang, maka saat dewasa nanti tingkat kepedulian anak kepada tanaman obat tidak ada. Masalah ini disebabkan karena pada penyajian mata pelajaran ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena apa yang dilihat di dalam buku merupakan penjelasan secara teori dan definisi sedangkan sisi penggambaran definisi tersebut masih minim.

Berdasarkan pengamatan di sekolah SDN Duren Jaya IV Bekasi Timur, metode pembelajaran di sekolah ini belum menggunakan media komputer

atau masih menggunakan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru yaitu menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa.

Salah satu metode pembelajaran berbasis komputer yang sering digunakan adalah CAI (*Computer Assisted Instruction*), merupakan suatu sistem pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan perangkat komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. CAI adalah pengembangan dari teknologi informasi terpadu yang saling mendukung seperti animasi, pencitraan, audio, video dan komunikasi (interaktif) yang dikemas berbasis multimedia (Ridi & Nugraha, 2015). telah banyak penelitian, eksperimen yang dilakukan sehubungan dengan pemanfaatan CAI dalam pembelajaran dan cenderung menyimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan komputer dapat lebih meningkatkan prestasi belajar.

Oleh karena itu untuk mendukung sistem pembelajaran yang efektif, perlu di rancang suatu sistem pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa dalam pengenalan tanaman obat dan meningkatkan kepedulian siswa terhadap tanaman obat. dari uraian diatas, penulis mencoba untuk merancang dan membuat skripsi dengan judul “Sistem Pembelajaran Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) Pengenalan Tanaman Obat pada SDN Duren Jaya IV Bekasi Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Metode pembelajaran di sekolah SDN Duren Jaya IV ini masih menggunakan pembelajaran yang berpusat kepada guru yaitu menggunakan buku cetak, lembar kerja. Dan belum menggunakan media komputer
2. Kurangnya penggambaran materi, sehingga ketertarikan siswa pada materi ini berkurang.
3. Tidak adanya kepedulian siswa kepada tanaman khususnya tanaman obat.

1.3 Batasan Masalah

1. Materi hanya menjelaskan tanaman obat keluarga (TOGA), yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Materi Tanaman Obat

Kunyit	Jahe	Kencur
		
Lidah Buaya	Kembang Teleng	Daun Sirih
		

Sumber : Penulis

2. Materi tanaman obat meliputi mengenali bentuk fisik secara lebih kompleks yaitu mengenali struktur atau anatomi yang ada pada tanaman obat
3. Materi pengenalan tanaman obat ini meliputi mengenali manfaat yang ada pada tanaman obat, mengenali cara berkembang biak tanaman obat dan mengenali cara penggunaan tanaman obat tersebut
4. Aplikasi hanya diperuntukan untuk anak tingkat Sekolah Dasar (SD)
5. Aplikasi berbasis dekstop
6. Perancangan menggunakan UML
7. Pemrograman menggunakan VB.Net
8. *Software Development* menggunakan *Visual Studio 2013*
9. *Design* aplikasi menggunakan *Photoshop CS 4*
10. Menggunakan *Database MySQL Version. 5. 1. 21 Engine. InnoDB*

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu, bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) Pengenalan Tanaman Obat

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang aplikasi yang interaktif dan mudah dioperasikan oleh siswa
2. Sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien
3. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat karena materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Siswa dapat lebih mudah atau cepat memahami materi tanaman obat
2. Meningkatkan minat belajar siswa SDN Duren Jaya IV Kota Bekasi
3. Meningkatkan ketertarikan siswa pada tanaman obat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang Metode Pengumpulan Data, Metode Pengembangan Perangkat Lunak, Analisa Kebutuhan Sistem, dan Analisa Sistem

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai penjelasan secara *detail* spesifikasi *hardware* dan *software* yang diperlukan, Langkah-Langkah Pembuatan sistem, Pengujian Sistem, Implementasi Sistem dan Pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem penjualan dan persediaan.