

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Apotek herbal merupakan salah satu Ilmu Pengetahuan Alam, Yang mempelajari apotik herbal atau tumbuhan obat. Namun ketidaktahuan anak-anak betapa pentingnya tanaman obat disekitar kita memang sangat banyak terjadi. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan yang diberikan kepada mereka dari usia dini oleh orang tua mereka maupun dari dalam sekolah.

Banyak sistem belajar mengajar di sekolah yang telah dikembangkan pada masa sekarang ini, salah satunya adalah dengan alat bantu komputer. Fungsi komputer disini adalah sebagai alat bantu dalam pendidikan. Komputer dengan kemajuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Selain berfungsi sebagai alat bantu kerja, komputer juga merupakan alat hiburan yang lengkap.

Namun yang dilihat sekarang, Masih banyak sekolah-sekolah yang masih menggunakan cara manual dalam pembelajaran, seperti lewat buku maupun menerangkan materi secara langsung. Seperti halnya pada MTS Al-Islam, padahal sarana komputer di lingkup sekolah sudah memadai. Namun pemanfaatan komputer tersebut tidak maksimal, karena hanya digunakan pada mapel tertentu saja, seperti contoh mapel TIK. Padahal jika komputer bisa digunakan semaksimal mungkin, maka minat siswa dalam belajar akan meningkat, karena penyampaian materi lewat komputer lebih menarik.

Begitu halnya dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam, untuk mengenal berbagai macam tumbuhan obat disekitar kita yang sangat bermanfaat bagi kesehatan. Merupakan sebuah hal yang sangat menyenangkan apabila informasi yang disampaikan oleh guru tidak hanya berupa teks data namun juga berupa animasi gambar, efek suara, ataupun permainan yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, para guru membutuhkan penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat belajar murid lewat program *Macromedia Flash 8*. Beberapa penelitian tentang pembelajaran interaktif berbasis *Flash*, diantaranya Bisono Indra Cahya (2012) dengan judul

Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis *Macromedia Flash* untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA N 1 Godean, dan juga penelitian kedua Endro Joko Wibowo (2013) dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

Di dalam penelitian yang terdahulu aplikasi pembelajaran yang dibuat masih terkesan sederhana, karena penggunaan desain masih datar baik dari segi bentuk gambar maupun warna. Dan juga dalam penelitian sebelumnya tokoh dalam desain gambar tidak dapat bergerak, Ini menyebabkan aplikasi pembelajaran kurang menarik karena desain gambar yang diam, malah dianggap lebih mirip slide ketimbang suatu animasi. Dan yang akan diciptakan penulis nanti akan menciptakan suatu aplikasi pembelajaran disekolah yang dapat menarik minat para murid agar terhindar dari kejenuhan, dan hasil aplikasi pembelajaran dengan *Macromedia Flash 8* yang saya buat ini akan membantu pembelajaran dan pengenalan tumbuhan obat, khususnya tumbuhan obat di sekitar kita. Karena aplikasi yang saya buat memiliki keunggulan yang tidak dimiliki dari contoh penelitian sebelumnya, yaitu lebih terkesan hidup dan desain gambar yang lebih rinci dan bagus. Disamping itu juga memberi alternatif metode belajar selain buku, yaitu belajar dengan bantuan komputer melalui aplikasi multimedia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, dapat kita rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu program bantu pembelajaran dengan menggunakan Flash 8 yang nantinya akan mempermudah para user untuk memahami, mengetahui dan mempelajari tentang tanaman obat serta kegunaannya.
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran interaktif tersebut menjadi sarana belajar yang efektif untuk pengajar.
3. Bagaimana pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif tersebut kepada para siswa, untuk menarik minat belajar pada murid-murid.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan dalam judul proposal, batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tiap-tiap jenis tumbuhan obat memiliki karakteristik yang berbeda antara yang satu dengan yang lain serta memiliki kegunaan yang berbeda.
2. Mengumpulkan data, gambar, foto, dan karakteristik tumbuhan obat secara lengkap dari tiap jenis tumbuhan obat yang umum dijumpai.
3. Menampilkan tumbuhan-tumbuhan obat yang ada disekitar kita seperti Seledri, Belimbing Wuluh, Bayam Duri, Kangkung, Lidah Buaya, Daun Beluntas, Sambiloto, Daun Tembuyung, Daun Benalu, Ciplukan, Brutowali, Biji Maoni, Daun Jinten, Daun Andong, Daun Bakung, Daun Kelor, Kumis Kucing, Daun Dewa, Ajeran, Landep, Daun Saga, Daun Adem Ati, Daun Sirih, Daun Cincau, Daun Jambu Biji, Akar Wangi, Temu Ireng, Bunga Santan, Cempaka Putih, Pacar Cina.
4. Menampilkan animasi dan efek suara yang menarik untuk mempermudah pembelajaran.
5. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Macromedia Flash 8*.
6. Aplikasi ini dibuat hanya untuk murid SMP/MTS yang masih berusia antara 12-15 tahun.
7. Aplikasi ini dalam pengolahan data menggunakan *action script*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Memberikan informasi dan pengetahuan tentang macam-macam tanaman obat di indoneisa.
2. Untuk mempermudah orang-orang mempelajari obat-obatan herbal, khususnya obat herbal yang ada di sekitar kita serta tata cara mengolah sesuai aturan agar dapat menghasilkan obat alami yang berkhasiat bagi kesehatan.
3. Menghilangkan kejenuhan para murid dalam proses belajar mengajar.

4. Memberikan kemudahan untuk para pengajar dalam menerangkan materi secara menarik bagi para murid .
5. Untuk memudahkan para murid MTS dalam menerima pelajaran dan cepat memahaminya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penyusunan proposal ini diantaranya :

Bagi Peneliti :

1. Sebagai sarana menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis *Macromedia flash 8*.
2. Mampu mengembangkan penelitian sehingga bisa jadi konsumsi publik yang bermanfaat.
3. Sebagai proses pengembangan dalam hal ilmu penelitian.

Bagi MTS AL-ISLAM :

1. Untuk menarik minat belajar murid-murid MTS agar lebih bersemangat dalam belajar
2. Memudahkan para pengajar MTS untuk menyampaikan materi yang disampaikan dengan menarik bagi murid-murid
3. Membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar pada MTS tersebut
4. Sebagai sarana edukasi pentingnya tanaman obat khususnya disekitar kita

Bagi Masyarakat :

1. Memudahkan orang awam untuk mempelajari tanaman obat di Indonesia ataupun disekitar kita.
2. Menghindarkan para pengguna aplikasi dari kejenuhan untuk mempelajari tanaman obat.
3. Mensosialisasikan betapa pentingnya manfaat tanaman obat bagi kesehatan.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang masing – masing dijelaskan pada tiap bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian dan teori – teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang Penerapan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Apotek Herbal menggunakan *Macromedia Flash 8* Pada MTS AL-ISLAM

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini disertai saran untuk pengembangan lebih lanjut.