
PENERAPAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) PADA APLIKASI EDUKASI HERBAL

Oleh :

Murdani, Ibnu Rasyid Munthe, Sudi Suryadi

AMIK Stiekom Sumatera¹⁾

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu²⁾

Fakultas Teknik, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu³⁾

e-mail: murdanikom@gmail.com¹⁾, ibnurasyidmunthe@gmail.com²⁾, sudisuryadi28@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu konsep yang mencerminkan proses sesungguhnya. Jamu adalah sebutan untuk obat tradisional dari Indonesia. Belakangan populer dengan sebutan herba atau herbal. Jamu dibuat dari bahan-bahan alami, berupa bagian dari tumbuhan seperti rimpang (akar-akaran), daun-daunan, kulit batang dan buah.

Jamu merupakan obat tradisional yang terbuat dari tanaman tumbuh – tumbuhan seperti : Jahe, tumbar, kayu manis, sambiloto dan kencur, serta diberikan pemanis yaitu gula dan madu.

Computer Based Instruction (CBI) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa. Pada CBI komputer menjadi pusat pembelajaran (center of learning) dimana siswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau software Animasi (seperti macromedia flash).

Kata kunci : Meracik Jamu, Pembelajaran Meracik Jamu, Computer Based Instruction, Flash meracik jamu.

ABSTRACT

Learning is a concept that reflects the real process. Jamu is the term for traditional medicine from Indonesia. Later popularly known as herbs or herbs. Jamu is made from natural ingredients, in the form of parts of plants such as rhizomes (roots), leaves, bark and fruit.

Jamu is a traditional medicine made from plants such as ginger, tumbar, cinnamon, sambiloto and kencur, and sweetened with sugar and honey.

Computer Based Instruction (CBI) is a programmed learning that uses computers as the main means or aids that communicate material to students. In CBI computers become a center of learning where students play a more active role in learning a material using the main media of computers. In this case the teaching materials are arranged systematically and designed using programming languages, animation software or software (such as macromedia flash).

Keywords: *Herb Mixing, Learning Herb Mixing, Computer Based Instruction, Flash Mixing Herbal Medicine.*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jamu adalah sebutan untuk obat tradisional dari Indonesia. Belakangan populer dengan sebutan herba atau herbal. Jamu dibuat dari bahan-bahan alami, berupa bagian dari tumbuhan seperti rimpang (akar-akaran), daun-daunan dan kulit batang, buah. Ada juga menggunakan bahan dari tubuh hewan, seperti empedu kambing, empedu ular atau tangkur buaya. Seringkali kuning telur ayam kampung juga dipergunakan untuk tambahan campuran pada jamu gendong. Jamu biasanya terasa pahit sehingga perlu ditambah madu sebagai pemanis agar rasanya lebih dapat ditoleransi peminumnya. Bahkan ada pula jamu yang ditambah dengan anggur. Selain sebagai pengurang rasa pahit, anggur juga berfungsi untuk menghangatkan tubuh.

Banyak konsumen yang terkadang ragu akan jamu racikan maupun jamu herbal sachet yang beredar banyak diwarung maupun jamu gendong. Sehingga muncul keinginan dari konsumen untuk meracik jamu untuk dirinya sendiri karena merasa lebih aman dari berbagai bahan kimia yang terkadang dicampur kedalam jamu yang beredar diluaran. Akan tetapi dalam meracik jamu yang sehat banyak yang tidak mengetahui sama sekali karena sebelumnya sering beranggapan jamu racikan mudah didapat tanpa memikirkan kebersihan dan manfaat yang didapat dari jamu racikan maupun sachet.

Computer Based Instruction (CBI) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa. Pada CBI komputer menjadi pusat pembelajaran (center of learning) dimana siswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau software Animasi (seperti macromedia flash). Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh soal, tugas-tugas dan soal-soal latihan maupun bentuk game. (Sumber : [www. http//Jerri.jhonson.2013](http://Jerri.jhonson.2013)).

1.2. Rumusan Masalah

Penulis menemukan beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses peracikan jamu sehat sendiri ?
2. Bagaimana menerapkan metode Computer Based Intruccion (CBI) pada perancangan aplikasi pembelajaran meracik jamu sehat?
3. Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran meracik jamu sehat dengan metode Computer Based Instruction(CBI) ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar dari pokok bahasan, penulis memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Membahas jamu tradisional Indonesia yang bebas bahan kimia.
2. Metode yang digunakan adalah CBI (Computer Based Instruction).
3. Aplikasi dibuat dengan menggunakan Macromedia flash 8.0.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun manfaat yang akan diberikan dalam perancangan aplikasi yaitu :

1. Menjelaskan proses pembelajaran peracikan jamu dengan menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI).
2. Menerapkan metode ComputerBasedInstruction (CBI) pada perancangan aplikasi pembelajaran meracik jamu sehat.
3. Merancang aplikasi pembelajaran jamu sehat dengan metode Computer Based Instruction (CBI).

1.4.2. Manfaat Peneleitian

Adapun manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat membantumembuat bentuk tubuh sehat, sehingga tubuh pun menjadi lebih stabil.
2. Diharapkan pemebelajran jamu sehat ini dapat memberikan efek yang baik dalam kesehatan tubuh.

II. KAJIAN LITERATUR

2.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

2.2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan yang satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tesebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi.

2.3. Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm, 1977). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (by utilization) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal meninggalkannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolahnya juga termasuk yang dapat langsung digunakan.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan "audio-visual".

(<http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, tanggal diakses 22/05/2014)

Di bawah ini merupakan gambar kerucut pengalaman Edgar Dale.



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: cdn.belajarpsikologi.com/wp-content/uploads/2012/01/Media-Pembelajaran.png

2.4 Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

1. Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

2.5 Computer Based Instruction

Computer Based Instruction pada pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan pada proses pembelajaran. Didalam pemanfaatannya penggunaan komputer dapat berperan sebagai alat, mengandung arti bahwa komputer merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, sedangkan komputer sebagai tutor mengandung arti bahwa komputer mengganti peranan guru dalam mengajar, mempresentasikan informasi, menguji melalui pertanyaan dan memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram atau melibatkan siswa dalam simulasi atau permainan.

Ada beberapa ciri atau karakteristik pembelajaran berbasis komputer yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Representasi Isi (Content Representation), pembelajaran berbasis komputer tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau modul menjadi pembelajaran berbasis komputer, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran berbasis komputer. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, video, simulasi, demonstrasi, dan games, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif rendah dibanding langsung dengan objek nyata.
2. Visualisasi dengan video dua dimensi, tiga dimensi dan animasi (Multimedia 3D), materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi, hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi. Misalnya proses perakitan mesin, proses terjadinya hujan, proses peredaran pada tubuh, perubahan wujud benda dan lain-lain dengan logika yang sama dapat dibuat dengan teknologi animasi.
3. Menggunakan Warna yang Penuh/Menarik dan Grafik dengan Resolusi yang Tinggi (full colour), tampilan berupa template dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan

resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spechsistem komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan. Penggunaan template banyak warna untuk siswa prasekolah dan SD cenderung lebih disukai sesuai dengan tingkat perkembangannya.

4. Tipe-tipe pembelajaran yang Bervariasi, variasi tipe pembelajaran sesuai dengan kajian teori dalam Computer Based Instruction (CBI), yakni empat tipe pembelajaran:

- (1) Tipe pembelajaran Tutorial
- (2) Tipe pembelajaran Simulasi
- (3) Tipe Pembelajaran Permainan/Games
- (4) Tipe Pembelajaran Latihan/drill

Penggunaan tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif pembuatan. Diantara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan.

5. Respon pembelajaran dan penguatan, pembelajaran berbasis komputer memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Komputer telah diprogram dengan menyediakan database terhadap kemungkinan jawaban yang di berikan oleh siswa.

Karakteristik diatas menunjukkan fungsi CBI dalam pembelajaran, disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran berbasis komputer itu diciptakan untuk membantu proses belajar terutama dalam hal mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Darmawan, (2007:192) bahwa masalah yang dibantu oleh CBI adalah:

1. Terbatasnya waktu yang tersedia bagi siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
2. Jumlah siswa yang banyak menyebabkan kurang tersedianya komentar atau jawaban yang cukup jelas dari guru atas pertanyaan yang diajukan siswa secara individual.
3. Tidak tersedianya bantuan secara langsung dari guru kepada siswa yang menghadapi masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.
4. Jumlah siswa yang banyak memiliki kecenderungan terjadinya plagiasi (penjiplakan) yang dilakukan beberapa siswa ketika mereka dihadapkan pada suatu masalah yang menuntut mereka untuk bisa menyelesaikannya secara individual.
5. Minimnya kegiatan praktek secara langsung yang dapat mengasah keterampilan siswa.

Pertanyaan diatas jelas bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki peranan dalam memecahkan masalah pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis komputer memiliki kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut memperkuat bahwa program yang akan dikembangkan akan membantu proses pembelajaran. Kelebihan-kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator dalam pengembangan program e-learning model CBI. Kelebihan mengenai CBI juga diutarakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:137) bahwa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran diantaranya, sebagai berikut:

1. Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
2. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntun latihan, kegiatan di laboratorium, simulasi dan lain sebagainya.
3. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.

4. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah waktu lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
5. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban.

Selain kelebihan yang dimiliki, komputer dalam proses pembelajaran komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan, hal tersebut sejalan dengan pendapat Benny A Pribadi yang sebagai berikut:

1. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) memerlukan biaya yang relatif tinggi.
2. Penggunaan pembelajaran berbasis komputer terutama dalam pemenuhan tuntutan global adalah fungsinya sebagai sumber belajar. Dalam suatu program biasanya hanya terbatas pada sumber dari pihak pengembang saja, sehingga pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada materi yang ada pada program pembelajaran tersebut dan tidak ada alternatif sumber belajar lainnya yang bisa dicari dan didapatkan oleh peserta didik.

(Sumber: Dr. Rusman, M. Pd (Belajar dan pembelajaran berbasis komputer;2013 hal: 186-189)

2.6 Jamu

Jamu adalah sebutan untuk obat tradisional dari Indonesia. Belakangan populer dengan sebutan herba atau herbal. Jamu dibuat dari bahan-bahan alami, berupa bagian dari tumbuhan seperti rimpang (akar-akaran), daun-daunan dan kulit batang, buah. Ada juga menggunakan bahan dari tubuh hewan, seperti empedu kambing, empedu ular atau tangkur buaya. Seringkali kuning telur ayam kampung juga dipergunakan untuk tambahan campuran pada jamu gendong. Jamu biasanya terasa pahit sehingga perlu ditambah madu sebagai pemanis agar rasanya lebih dapat ditoleransi peminumnya. Bahkan ada pula jamu yang ditambah dengan anggur. Selain sebagai pengurang rasa pahit, anggur juga berfungsi untuk menghangatkan tubuh.

3. Pembahasan

3.1 Analisis

Selama ini untuk pembelajaran peracikan jamu sehat yang dikonsumsi tidak banyak dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer. Sehingga peracikan jamu yang bisa menyehatkan tubuh tidak banyak dikenal oleh masyarakat pada saat ini. Sedangkan pembelajaran akan lebih interaktif dengan menggunakan teknologi komputer. Atas dasar itu maka penulis tertarik untuk membuat suatu bentuk pembelajaran meracik jamu yang baik dan benar dengan menggunakan metode Computer Based Instruction. (CBI). Analisis kebutuhan sebelum melakukan desain pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan analisis, dalam hal ini adalah studi lapangan dan studi pustaka.

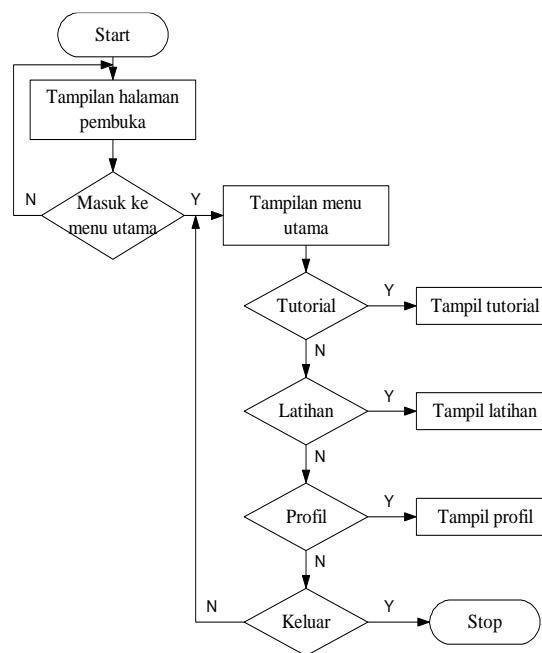
III. ANALISIS MASALAH

Pada tahap ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran peracikan jamu di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan peracikan jamu yang masih menggunakan cara manual untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan di ketahui permasalahan berikut :

1. Tutorial pembelajaran peracikan jamu sehat sering didapati masih menggunakan sifat yang manual dan sederhana, dan penggunaan sering didapati menggunakan cara

tersebut, maka diadakannya pembelajaran peracikan jamu agar dapat mempermudah peracikan jamu yang diinginkan.

2. Simulasi proses pembelajaran peracikan jamu diramu dengan menggunakan apotik tanaman herbal, seperti jahe, kunyit, lengkuas, bawang putih, kencur, sambiloto, gula merah, dilakukan permbubukan agar proses bahan menjadi halus dilakukan dengan simulasi menggunakan program macromedia flash.
3. Pembelajaran yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan prestasi dalam meningkatkan kesehatan dengan menggunakan peracikan jamu sehat khususnya materi pengenalan peracikan jamu.



Gambar 2 : Desain struktur pembelajaran peracikan jamu

IV. IMPLEMENTASI

Aplikasi pembelajaran cara peracikan jamu sehat dengan menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) yang telah dirancang merupakan aplikasi berbasis desktop. Aplikasi pembelajaran cara peracikan jamu sehat dibuat dengan menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) menggunakan pemrograman macromedia flash 8.

Berikut ini hasil dari implementasi program visualisasi benda pusaka asli Indonesia yang telah dirancang penulis:

a. Halaman Pembuka

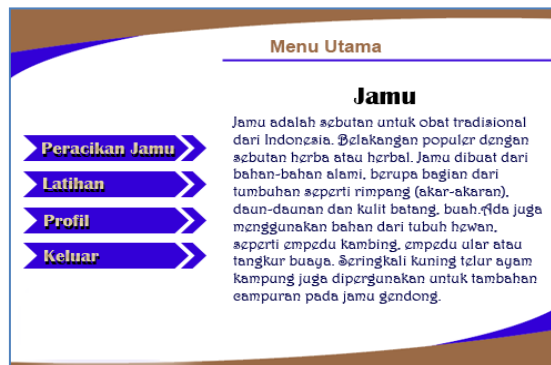
Halaman pembuka merupakan tampilan awal pada saat aplikasi dijalankan. Halaman pembuka dapat dikatakan sebagai antar muka (user interface) antara user dan program. Pada halaman pembuka terdapat tombol masuk yang berguna untuk membawa pengguna pada halaman selanjutnya. Gambar untuk tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Pembuka

b. Tampilan Menu Utama

Menu utama dapat dikatakan sebagai antar muka (user interface) antara user dan program. Menu utama menampilkan pilihan menu yang tersedia pada program. Pada menu utama terdapat peracikan jamu, latihan, profil dan keluar. Gambar untuk tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4 Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Pilihan Menu

Pada tampilan pilihan menu berisikan beberapa opsi untuk memilih materi peracikan jamu yang akan dipelajari. Setiap pilihan menu akan membawa pengguna pada halaman peracikan jamu yang dipilih. Gambar untuk tampilan pilihan menu dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5 Tampilan Pilihan Menu

d. Tampilan Detail Peracikan Jamu

Pada tampilan ini akan membahas peracikan jamu secara detail. Gambar untuk tampilan about dapat dilihat pada gambar 6



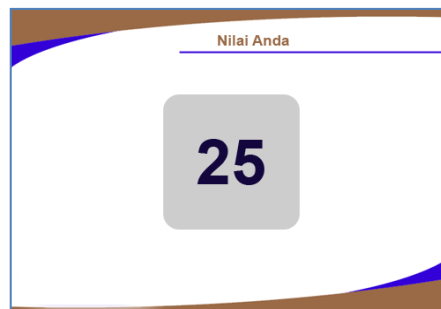
Gambar 6 Tampilan Detail Peracikan Jamu

e. Tampilan Latihan

Pada tampilan ini akan menampilkan beberapa soal yang akan digunakan untuk menjadi tolak ukur apakah pengguna telah menguasai cara meracik jamu sehat yang ada pada materi aplikasi. Gambar untuk tampilan latihan dapat dilihat pada gambar 7

f. Tampilan Nilai

Pada tampilan ini akan menampilkan nilai yang diperoleh pengguna sesuai dengan jawaban ketika menjawab pertanyaan pada latihan sebelumnya. Semakin besar nilai maka akan semakin baik. Karna nilai tersebut merupakan nilai setiap jawaban yang benar. Sehingga jika nilai semakin besar maka pengguna telah menguasai materi peracikan jamu sehat dengan baik.



Gambar 8 Tampilan Nilai

g. Tampilan Simulasi

Pada tampilan ini pengguna dapat melakukan beberapa simulasi meracik jamu. Berikut tampilan halaman simulasi pada gambar 9 di bawah ini:



Gambar 9 Tampilan Simulasi

h. Tampilan Profil

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat beberapa informasi mengenai profil pembuat aplikasi. Informasi yang ditampilkan adalah nama, alamat, jenis kelamin, hobby. Berikut tampilan halaman profil pada gambar 10 di bawah ini:



Gambar 10 Tampilan Profil

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran dasar-dasar meracik jamu maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, proses peracikan jamu sehat dapat dilakukan dengan beberapa bahan-bahan yang biasanya didapatkan dari tanaman seperti : temulawak, jahe, kunyit, sambiloto, kayu manis dan tanaman obat lainnya.
2. Penerapan metode CBI (Computer Based Instruction) dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dimana bentuk pembelajaran lebih terurut dan mudah untuk diakses.
3. Pecancangan aplikasi pembelajaran peracikan jamu sehat dengan menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) yang telah dirancang merupakan aplikasi berbasis desktop. Aplikasi pembelajaran cara peracikan jamu sehat dibuat dengan menggunakan metode Computer Based Instruction (CBI) menggunakan pemrograman macromedia flash 8.

5.2 Saran

Penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dianggap perlu adanya saran yang penulis sampaikan kepada penulis selanjutnya agar penelitian ini tidak berhenti sampai pada tahap ini melainkan akan terus dilanjutkan sebagai konsep penelitian yang ilmiah antara lain:

1. Dalam penelitian selanjutnya materi pembelajaran yang dibahas lebih luas.
2. Untuk pembangunan aplikasi pembelajaran peracikan jamu sehat kedepan sebaiknya dalam terdapat forum untuk diskusi peserta.
3. Ada baiknya pada penelitian selanjutnya menambahkan beberapa animasi yang berhubungan dengan pembelajaran, ini bertujuan untuk membuat bentuk pembelajaran lebih menarik dan pemahaman materi lebih mudah.
4. Diharapkan media pembelajaran dikembangkan dengan beberapa metode pembelajaran lainnya yang lebih bagus lagi, misalnya : CAI, CAL, CBL dan metode lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Syifaun Nafisah, 2005 : 2. "Perancangan", Dikutip dalam jurnal "Perancangan aplikasi pembelajaran statistika dengan computer based instruction"
2. Meode Computer Based Instruction : Sumber : Dr.Rusman,M.Pd(Belajar dan pembelajaran berbasis komputer;2013 hal : 186-189)

3. "Media pembelajaran", [http://belajarpsikologi.com /pengertian-media-pembelajaran/](http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/), tanggal diakses 22/05/2014
4. "Jenis - Jenis Tanaman Obat Untuk Jamu dan Fungsinya. [http://www.satwa.net/880 /ciri-ciri-jenis-dan-manfaatobat jamu](http://www.satwa.net/880/ciri-ciri-jenis-dan-manfaatobat-jamu).
5. "(Unified Modeling Language)". [http:// Unifiedmodelinglanguage](http://Unifiedmodelinglanguage). Tanggal diakses 10-Juni-2014.
6. [http://www. macromedi aflash.com](http://www.macromedi aflash.com) tanggal diakses 22 juni 2014.