

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tahun Dalam menghadapi era digital dan akses mudah terhadap internet, pemanfaatan teknologi menjadi suatu kebutuhan yang mendesak, termasuk dalam penyediaan informasi mengenai flora. MIN 1 Bantul sebagai institusi pendidikan memiliki kepentingan untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik kepada siswa dan guru terkait keanekaragaman *flora* yang ada. Pemahaman yang mendalam terhadap *flora* lokal tidak hanya mendukung pendidikan lingkungan yang berkelanjutan, tetapi juga dapat menjadi landasan untuk mengapresiasi dan melestarikan keanekaragaman hayati.

Dalam konteks ini, diperlukan sebuah media pengetahuan berbasis web yang dapat memberikan akses lebih luas dan mudah bagi pengguna, khususnya siswa dan guru di MIN 1 Bantul. Melalui media pengetahuan tersebut, diharapkan para pengguna dapat lebih mudah mengakses informasi mengenai *flora*, meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga *flora* lokal, serta mendukung upaya pelestarian lingkungan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pengetahuan berbasis *web* tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif yang lebih menarik. Pemanfaatan multimedia, visualisasi, dan integrasi berbagai sumber informasi menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pengetahuan. Oleh karena itu, pengembangan media pengetahuan berbasis web di MIN 1 Bantul diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam membentuk literasi digital siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap lingkungan, serta memupuk rasa cinta dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengembangan media pengetahuan berbasis web mengenai flora di MIN 1 Bantul, beberapa permasalahan muncul yang perlu diidentifikasi dan diatasi. Beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah:

1. Bagaimana kondisi eksisting pengajaran pengetahuan mengenai flora pada MIN 1 Bantul, dan sejauh mana pemanfaatan teknologi dapat membantu proses pengajaran terkait *flora* tersebut?
2. Bagaimana membangun media pembelajaran *encyclopedia flora* yang dapat menunjang pembelajaran *flora* pada MIN 1 bantul ?
3. Bagaimana menyertakan kerangka pembelajaran berupa kuis di dalam media pembelajaran *encyclopedia flora* berbasis web ?

Rumusan masalah ini akan menjadi landasan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pengetahuan yang lebih efektif dan informatif.

1.3 Batasan Masalah

Dalam rangka mengembangkan media pengetahuan berbasis web mengenai *flora*, perlu adanya batasan-batasan yang dapat membimbing penelitian ini. Berikut adalah batasan-batasan yang diberlakukan:

1. Lingkup *Flora*:

Penelitian ini tidak membatasi *flora* yang menjadi objek penelitian hanya pada lingkungan MIN 1 Bantul. Sebaliknya, penelitian ini akan mengeksplorasi dan mendokumentasikan beragam *flora* yang dapat ditemui di berbagai lokasi, dengan memperhatikan variasi ekosistem dan karakteristik *flora* di wilayah tersebut.

2. Pengguna Potensial:

Meskipun penelitian ini masih memfokuskan pada pengguna utama, yaitu siswa dan guru di MIN 1 Bantul, namun tidak menutup kemungkinan untuk melibatkan pengguna potensial lainnya, seperti masyarakat umum, peneliti, atau pecinta alam, dalam mengakses dan memanfaatkan media pengetahuan.

3. Aspek Interaktivitas dan Partisipasi Pengguna:

Penelitian ini akan mengeksplorasi aspek interaktivitas dan partisipasi pengguna dalam pengembangan media pengetahuan. Namun, batasan akan diterapkan untuk memastikan bahwa tingkat interaktivitas yang diimplementasikan tetap sesuai dengan tingkat literasi digital dan kebutuhan pengguna di lingkungan MIN 1 Bantul.

Batasan-batasan ini akan membantu penelitian tetap fokus pada pengembangan media pengetahuan berbasis *web* yang inklusif dan dapat memberikan kontribusi lebih luas terhadap pemahaman tentang keanekaragaman *flora*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merumuskan dan mengembangkan media pengetahuan berbasis *web* yang menyajikan informasi *flora* dengan pendekatan inklusif dan informatif. Secara khusus, tujuan penelitian ini mencakup:

1. Menganalisis Kondisi Eksisting:

Menilai dan menganalisis tingkat pengetahuan saat ini mengenai *flora*, baik di sekitar MIN 1 Bantul maupun wilayah-wilayah yang relevan, untuk memberikan landasan yang kuat dalam pengembangan media pengetahuan.

2. Mengidentifikasi Kendala dan Kebutuhan Pengguna:

Mengidentifikasi hambatan dan kebutuhan pengguna, khususnya siswa dan guru di MIN 1 Bantul, terkait akses dan pemahaman informasi flora melalui media pengetahuan berbasis *web*.

3. Mengevaluasi Konten *Flora* yang Ada:

Melakukan evaluasi terhadap konten *flora* yang sudah ada, termasuk akurasi, relevansi, dan daya saingnya, guna menentukan area perbaikan dan pengembangan.

4. Mengembangkan Media Pengetahuan Berbasis Web:

Merancang dan mengembangkan media pengetahuan berbasis *web* yang interaktif, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan fokus pada pengguna MIN 1 Bantul.

5. Mendukung Tujuan Pelestarian Lingkungan:

Memberikan kontribusi positif terhadap tujuan pelestarian lingkungan di MIN 1 Bantul dengan meningkatkan kesadaran dan keterlibatan dalam menjaga keanekaragaman *flora*.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti dalam memperkaya pengetahuan, meningkatkan literasi digital, dan mendukung upaya pelestarian lingkungan di kalangan pengguna MIN 1 Bantul dan masyarakat umum.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat positif, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi berbagai pihak yang terlibat. Manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Bagi MIN 1 Bantul:

- a. Peningkatan Pendidikan Lingkungan: Media pengetahuan berbasis web dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan guru mengenai

keanekaragaman *flora* di sekitar sekolah, memberikan kontribusi positif pada kurikulum pendidikan lingkungan di MIN 1 Bantul.

2. Manfaat Bagi Pengguna Media Pengetahuan:
 - a. Akses Informasi Lebih Mudah: Siswa, guru, dan pengguna potensial lainnya akan mendapatkan kemudahan akses informasi mengenai *flora*, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan pengetahuan sehari-hari.
 - b. Peningkatan Kesadaran Lingkungan: Melalui media pengetahuan ini, diharapkan pengguna akan lebih sadar akan keberagaman *flora* dan dampak positifnya terhadap pelestarian lingkungan.
3. Manfaat Bagi Penelitian Selanjutnya:
 - a. Kontribusi Terhadap Pengembangan Metodologi: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan metodologi pengembangan media pengetahuan berbasis web dengan pendekatan inklusif dan informatif.
4. Manfaat Bagi Pelestarian Lingkungan:
 - a. Peningkatan Kesadaran dan Tanggung Jawab: Dengan meningkatkan pemahaman dan kesadaran pengguna terhadap *flora* lokal, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada upaya pelestarian dan keberlanjutan lingkungan.

Melalui manfaat-manfaat ini, penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada tingkat lokal di MIN 1 Bantul, tetapi juga dapat mempengaruhi pemahaman, literasi, dan tindakan positif terhadap pelestarian lingkungan di tingkat yang lebih luas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas tugas skripsi ini, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan keaslian penelitian dengan menunjukkan parameter-parameter penelitian yang terukur.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi beserta penelitian terkait.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi bagaimana Penulis dapat membuat penelitian penulis seperti halnya lokasi penelitian, sarana pendukung, teknik pengumpulan data, dan diagram alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan analisa, perancangan dan implementasi yang meliputi analisa sistem berjalan, perancangan UML, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan keluaran, implementasi basis data, implementasi hasil keluaran, implementasi pengujian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses pengembangan yang telah dilakukan peneliti dan beberapa saran untuk perbaikan sistem dimasa mendatang.