

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Sugiyono, 2015).

Kegiatan belajar mengajar secara formal hampir setiap hari dialami oleh siswa dan guru di sekolah. Sekolah menjadi rumah kedua bagi para siswa karena sebagian besar waktu mereka habiskan di tempat ini. Keberlangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator sekaligus teladan bagi para siswa, sehingga guru harus memahami bagaimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajar yang dilakukan. Guru mampu memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru mampu menentukan strategi pembelajaran yang tepat pula bagi siswa. Hal ini dikarenakan sangat pentingnya pendidikan bagi para siswa. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas pula, namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran atau proses belajar mengajar sering kali tidak tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan terdapat berbagai kendala dalam pembelajaran. Berbagai kendala tersebut diantaranya kecenderungan menyampaikan materi secara verbal saja, kurangnya minat, gairah belajar, dan lain-lain.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kendala tersebut. (Riyana, 2012) Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus serta meningkatkan keserasian terutama dalam penerimaan informasi, sehingga media juga berfungsi sebagai perantara. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, dan

diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam pembelajaran adalah media *Audio Visual*. Media *Audio Visual* juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. *Audio Visual* pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat di edit (diperbaiki) setiap saat.

Media audio visual dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar (Riyana, 2012). Berdasarkan pengembangan pembelajaran, media audio visual dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru dan anak. Materi pelajaran dapat diurutkan penyajiannya, serta bersifat tetap, pasti, dan juga dapat digunakan untuk media instruksional belajar secara mandiri (Anderson, 1987). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya.

Indonesia tidak pernah terlepas dari bencana, salah satunya adalah bencana Gempabumi yang sering terjadi karena wilayah Indonesia yang berada di pertemuan tiga lempeng yaitu lempeng Indo-australia, lempeng eurasia dan lempeng pasifik sehingga membentuk jalur *Ring Of Fire* atau rangkaian gunung api, Adanya tiga lempeng di Indonesia yang terus bergerak mengakibatkan bencana gempabumi secara terus-menerus setiap tahunnya, sehingga menyebabkan banyak korban jiwa dan kerugian yang dialami masyarakat.

Secara geologis Kepulauan Indonesia berada pada jalur penunjaman lempeng bumi, seperti penunjaman Lempeng Samudra Indo-Australia dengan Lempeng Benua Eurasia yang memanjang dari pantai barat Sumatera hingga

pantai selatan Jawa terus ke timur sampai Nusa Tenggara. Adanya proses penunjaman ini Kepulauan Indonesia terdapat deretan gunung api terutama dari Sumatera, Jawa hingga Nusa Tenggara. Keterdapatannya deretan gunung api tersebut memberikan keuntungan bahwa tanah disekitarnya akan menjadi subur dan produktif. Namun juga adanya gunung api yang masih aktif tersebut bahaya letusan gunung api juga harus diwaspadai. Selain itu bahaya banjir lahar dingin terutama pada musim hujan juga tidak boleh dilupakan.

Jalur penunjaman lempeng bumi di wilayah Kepulauan Indonesia merupakan jalur penyebab gempa tektonik yang mana bersifat regional dan umumnya kerusakan yang ditimbulkan sangat parah. Jalur gempa tersebut secara geologis berdampingan dengan jalur gempabumi. Sebagian jalur gempabumi tersebut berada di laut sehingga sangat berpotensi menimbulkan bencana tsunami.

Gempabumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi dan dirasakan dipermukaan bumi yang berasal dari dalam struktur bumi. Gempabumi terjadi karena gesekan antara lempeng-lempeng tektonik dibawah permukaan bumi. Gempabumi merupakan salah satu fenomena alam yang sering terjadi di bumi dimana makhluk hidup ciptaan-Nya melangsungkan perikehidupan sesuai dengan habitat masing-masing termasuk di Indonesia sangat sering mengalaminya. Gempabumi terjadi kapan saja, dimana saja merupakan salah satu bencana alam (Christanto 2011).

Materi gempabumi yang sulit dipahami oleh peserta didik dengan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik perlu dilakukan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dan mempunyai keefektifitasan guna dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah materi Gempabumi, untuk itu dengan memanfaatkan teknologi dalam hal ini adalah pemanfaatan *Audio Visual* diharapkan pembelajaran pada materi gempabumi yang diakibatkan oleh pergerakan lempeng dapat disampaikan dengan lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan peserta didik. Melalui *Audio Visual* pembelajaran dapat lebih interaktif

dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* (lalu lintas dua arah) dalam proses pembelajaran.

Dari latar belakang masalah diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa cara mengajar guru di sekolah kurang memanfaatkan teknologi dan kurang efektif, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pelapisan Bumi Sebagai Dasar Pengetahuan Bencana Gempabumi Di Kabupaten Kendal**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Proses pembelajaran materi gempabumi belum menggunakan media pembelajaran video animasi tetapi masih menggunakan metode ceramah.
2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Kurangnya pemahaman guru terhadap media audio visual.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka terdapat pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di lingkungan sekolah sebagai bahan pembelajaran pengetahuan tentang bencana gempabumi.
2. Penelitian ini ditekankan pada tingkat pengetahuan guru tentang bencana gempa yang diakibatkan pergerakan lempeng.
3. Penelitian ini ditekankan dalam pembuatan video animasi pada bencana gempabumi yang diakibatkan pergerakan lempeng.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pelapisan bumi terhadap Guru Geografi di Kabupaten Kendal?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi animasi pelapisan bumi terhadap Guru Geografi di Kabupaten Kendal?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pelapisan bumi terhadap Guru Geografi dengan materi bencana gempa bumi akibat dari pergerakan lempeng.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Geografi materi bencana gempa bumi akibat dari pergerakan lempeng.

#### **F. Manfaat penelitian**

Dari permasalahan yang dibahas di atas dapat diambil manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis  
Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti  
Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
  - b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadikan masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media alternatif di sekolah.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediakan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.