BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang


Ancaman Gunung Merapi yang telah menimbulkan bencana, serangkaian erupsi Gunung Merapi yang diawali pada tanggal 26 Oktober 2010 sampai 5 November 2010 menyebabkan kerusakan kerusakan dan kerugian yang sangat besar di empat kabupaten yaitu Magelang, Boyolali, Klaten dan Sleman yang menelan korban sebanyak 386 jiwa dan 399.408 mengungsi (BNPB, 2010).
Gambar 1. Peta radius zona ancaman gunung Merapi di Kabupaten Klaten
Klaten harus terus siaga terhadap ancaman erupsi gunung berapi seperti Gunung Merapi. Sebagai langkah kesiapsiagaan bencana erupsi Gunung Merapi berupa peningkatan pengetahuan tentang bencana erupsi gunung berapi, kebijakan, Rencana keadaan darurat, sistem peringatan dini, dan kemampuan mobilisasi.

Siswa sebagai agen perubahan diharapkan memberikan kontribusi di masyarakat perlu ditanamkan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana seperti bencana erupsi gunung berapi. Teknologi pendidikan diperlukan untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan kreatif dalam upaya penanaman kesiapsiagaan gunung berapi.


Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Media sebagai alat untuk menyampaikan atau sebagai alat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan sebuah materi atau


Komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar 2011:7). Masalah mengenai bencana erupsi gunung berapi dapat disajikan dalam bentuk komik, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih memahami apa yang ada dalam masalah tersebut. Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan diharapkan akan memberikan pengetahuan siswa tentang erupsi gunung berapi. Siswa menjadi lebih aktif dan isi materi maupun masalah tetap akan tersampaikan dengan jelas.
Sebagai upaya membuat media untuk meningkatkan kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media komik dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KESIAPSIAGAAN BENCANA ERUPSI GUNUNG BERAPI MODEL KOMIK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas dapat diindentifikasi berbagai masalah, yaitu

1. Kurangnya media pembelajaran dalam menghadapi bencana erupsi gunung berapi;
2. Kurangnya sosialisasi tentang bencana erupsi gunung berapi di sekolah; dan
3. Diperlukannya media yang menarik seperti komik untuk pembelajaran kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang sebagaimana terkait dengan judul di atas sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat dijangkau dan diselesaikan. Keterbatasan peneliti juga menjadi hambatan untuk menjangkau semua permasalahan yang ada, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah agar permasalahan yang diteliti jelas dan menghindari terjadinya kesalahan pahaman. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP.
2. Tingkat kerawanan dibatasi hanya di lingkungan sekolah saja.

3. Pembuatan media komik berdasarkan lima parameter kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi.

4. Tingkat kesiapsiagaan dibatasi oleh kegiatan yang dilakukan oleh siswa kelas VII dalam menghadapi bencana erupsi gunung berapi, dengan media komik.

D. Rumusan Masalah

1. Berdasarkan analisis guru dan siswa, kebutuhan media pembelajaran kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi seperti apa yang diperlukan?

2. Bagaimanakah media pembelajaran kesiapsiagaan model komik yang dapat dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi berdasarkan analisis guru dan siswa.

2. Mengetahui media pembelajaran kesiapsiagaan model komik yang dapat dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi;

   b. Mengetahui media pembelajaran kesiapsiagaan model komik yang dapat dikembangkan;
c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi pihak sekolah, agar dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengetahui tingkat kesiapsiagaan siswa mengenai bencana erupsi gunung berapi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam bidang studi Geografi agar dapat menggunakan media komik untuk meningkatkan kesiapsiagaan siswa terhadap bencana erupsi gunung berapi.

c. Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai pengetahuan siswa dalam menghadapi bencana erupsi gunung berapi.

d. Bagi Peneliti

1) Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru geografi untuk belajar menerapkan media komik sebagai sarana pembelajaran yang tepat.

2) Menerapkan ilmu yang telah diterima di bangku kuliah khususnya yang bersangkutan dengan pendidikan dan geografi.

3) Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di Fakultas Pendidikan Geografi Universitas Muhammadiyah Surakarta.