

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.24 2007, Pasal 1 Ayat 1. Bencana merupakan peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan atau non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Bencana alam senantiasa menjadi ancaman besar diberbagai negara termasuk Indonesia, sesuai dengan pernyataan (Hermon, 2015:1) Bencana alam merupakan bencana yang terjadi akibat terganggunya keseimbangan komponen-komponen alam tanpa campur tangan manusia. Bencana alam di Indonesia disebabkan oleh karena Indonesia terletak diantara tiga pertemuan lempeng yaitu lempeng Indo-Australia yang bergerak ke utara, lempeng Eurasia yang bergerak ke selatan, dan lempeng Pasifik yang bergerak dari timur ke barat. Akibat pertemuan tiga lempeng tersebut menyebabkan terjadinya penekanan pada lapisan bawah bumi yang mengakibatkan wilayah negara kepulauan Indonesia memiliki morfologi yang bergunung-gunung dan relief yang relatif kasar. Indonesia juga dilalui oleh dua jalur pegunungan aktif di dunia yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania.

Sirkum Pasifik meliputi kepulauan di bagian utara Pulau Sulawesi dan sebagian wilayah Maluku Utara. Sirkum Mediterania terbagi menjadi dua bagian yaitu busur dalam yang masih aktif (*inner arc*) dan busur luar yang sudah tidak aktif lagi (*outer arc*). Inner arc mencakup gunung api yang terdapat pada bagian daratan Pulau Sumatera, Jawa, Bali, Lombok, Nusa Tenggara, Flores, dan sebagian Pulau Sulawesi, dan berakhir di Laut Banda. Salah satu ancaman bencana yang terjadi di Indonesia adalah persebaran gunung berapi yang aktif (MDMC, 2009).

Lebih dari 30% permukaan bumi, baik di dasar laut hingga daratan tersusun atas ribuan hingga jutaan gunung api, di Indonesia terdapat 128 gunung api aktif yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, dan sebanyak 84 diantaranya menunjukkan aktivitas eksplosifnya sejak 100 tahun terakhir (Mulyaningsih, 2015). Sesuai dengan data Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi bahwa wilayah Indonesia yang paling rawan terkena efek bencana gunungapi tipe-A adalah daerah Sumatra, Jawa dan Flores. Dari sebaran gunung berapi aktif tersebut, terdapat 70 gunung berapi yang perlu diawasi, salah satunya adalah Gunung Merapi (MDMC, 2009:58-59).

Secara geografis Kabupaten Klaten terletak di antara $110^{\circ}30'$ - $110^{\circ}45'$ Bujur Timur dan $7^{\circ}30'$ - $7^{\circ}45'$ Lintang Selatan. Luas wilayah kabupaten Klaten mencapai 655,56 km². Wilayah Kabupaten Klaten terbagi menjadi tiga dataran yakni Sebelah Utara Dataran Lereng Gunung Merapi, Sebelah Timur Membujur Dataran Rendah, Sebelah Selatan Dataran Gunung Kapur. Menurut topografi Kabupaten Klaten terletak di antara gunung Merapi dan pegunungan Seribu dengan ketinggian antara 75-160 meter di atas permukaan laut yang terbagi menjadi wilayah lereng Gunung Merapi di bagian utara areal miring, wilayah datar dan wilayah berbukit di bagian selatan.

SMP Negeri 2 Kemalang di Kabupaten Klaten berada berada di lereng gunung Merapi. Sehingga lokasi sekolah ini termasuk didalam zona rawan bencana alam letusan Gunung Merapi. Gunung Merapi adalah salah satu gunung berapi di Kabupaten Klaten yang masih sangat aktif hingga saat ini. Definisi menurut Pedoman Pembelajaran Kebencanaan di Kabupaten Klaten 2014 bahwa sejak tahun 1548, gunung ini sudah meletus sebanyak 68 kali. Letusan Gunung Merapi pada 26 Oktober 2010 menyebabkan kerusakan lingkungan secara menyeluruh baik fisik maupun non-fisik hingga awal November 2010 juga mengakibatkan 165 rumah warga hancur dan rusak parah. erupsi merapi ini menimpa Kecamatan Kemalang dengan Desa Balerante sebagai desa terparah akibat erupsi tersebut. Erupsi gunung merapi memiliki sejarah panjang dan akan berulang (BPBD Klaten, 2014).

Sekolah merupakan lingkungan artifisial yang sengaja diciptakan untuk membina anak-anak kearah tujuan tertentu, khususnya untuk memberikan kemampuan dan ketrampilan sebagai bekal kehidupannya di kemudian hari (Sunarto, 2002). Berkaitan dengan kerawanan bencana maka sekolah memiliki ancaman bahaya bagi siswa ketika terjadi letusan Gunung berapi terlebih jika letusan mengakibatkan hujan abu lebat disertai angin kencang dan bangunan roboh, maka akan mendatangkan korban jiwa.

Berdasarkan kerawanan bencana tersebut maka perlu penyampaian materi pembelajaran tentang bencana Gunung berapi pada kegiatan Ekstrakurikuler diluar aktifitas mata pelajaran yang bepedoman membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (BPBD Klaten, 2014).

Kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar siswa mempunyai pengetahuan dan kesiapan menghadapi suatu benca yang harus dilakukan serta tindakan yang dilakukan sebelum dan sesudah bencana terjadi dikuatkan oleh pendapat (Arsyad, 2003:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang

meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi Hamalik menyatakan pada buku (Arsyad, 2003) :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Seluk-beluk proses belajar.
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2003:2-6).

Media pembelajaran untuk menyampaikan materi bencana gunung berapi selain menyalurkan informasi berupa pesan- pesan pembelajaran kepada penerima pesan dan membantu mendorong kemauan belajar serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal diatas sesuai dengan pendapat Rusman dalam Miarso (2004:458) bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu media visual, media audio, dan audio visual dalam menerapkan media pembelajaran tersebut yang dirasa sesuai dan efektif dalam menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media audio visual yang mencakup perpaduan antara audio suara dan visual gambar. Penggunaan media video memiliki keterbatasan sesuai dengan pernyataan Arsyad (2003:50) mengungkapkan beberapa keterbatasan media film dan video dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan keterbatasan media video tersebut membuat prestasi belajar siswa kurang berkembang dan tidak optimal. Oleh sebab itu berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti memberikan solusi yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengadakan penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO MATERI BENCANA GUNUNG BERAPI PADA EKSTRAKULIKULER SIAGA BENCANA DI SEKOLAH SMP NEGERI 2 KEMALANG .”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. SMP Negeri 2 Kemalang memiliki ancaman bahaya ketika terjadi letusan Gunung berapi.

2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam suatu proses pembelajaran.
3. Pengembangan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 2 Kemalang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan pada program kegiatan ekstrakurikuler sekolah siaga bencana SMP Negeri 2 Kemalang.
2. Penelitian ditekankan pada penggunaan media pembelajaran video materi bencana gunung berapi.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti untuk memberikan penjelasan mengenai arah penelitian dari latar belakang yang dirumuskan, adalah sebagai berikut:

1. Apa kriteria yang digunakan untuk mengembangkan media video pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB?
2. Bagaimana teknik pembuatan pengembangan media video pembelajaran pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB materi bencana gunung berapi?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kriteria yang digunakan untuk mengembangkan media video pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB.
2. Untuk mendeskripsikan teknik pembuatan media video pembelajaran pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB materi bencana gunung berapi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini sebagai sumber informasi yang dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi bencana Gunung berapi pada program kegiatan ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 2 Kemalang.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Sekolah:

Sebagai tambahan referensi pengetahuan tentang bencana gunung berapi bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar pengetahuan tentang bencana siswa lebih meningkat.

b. Bagi Siswa:

Meningkatkan pengetahuan dan keaktifan siswa pada program kegiatan ekstrakurikuler sekolah siaga bencana .

c. Bagi Peneliti:

Sebagai sarana pengembangan Ilmu Pengetahuan dan menambah wawasan melalui kegiatan penelitian mengenai materi bencana Gunung berapi SMP Negeri 2 Kemalang.

d. Bagi Kampus:

Mendorong serta memotivasi mahasiswa lain untuk meningkatkan imajenasi membuat suatu karya ilmiah yang berkualitas dan bebas plagiat karya orang lain.