

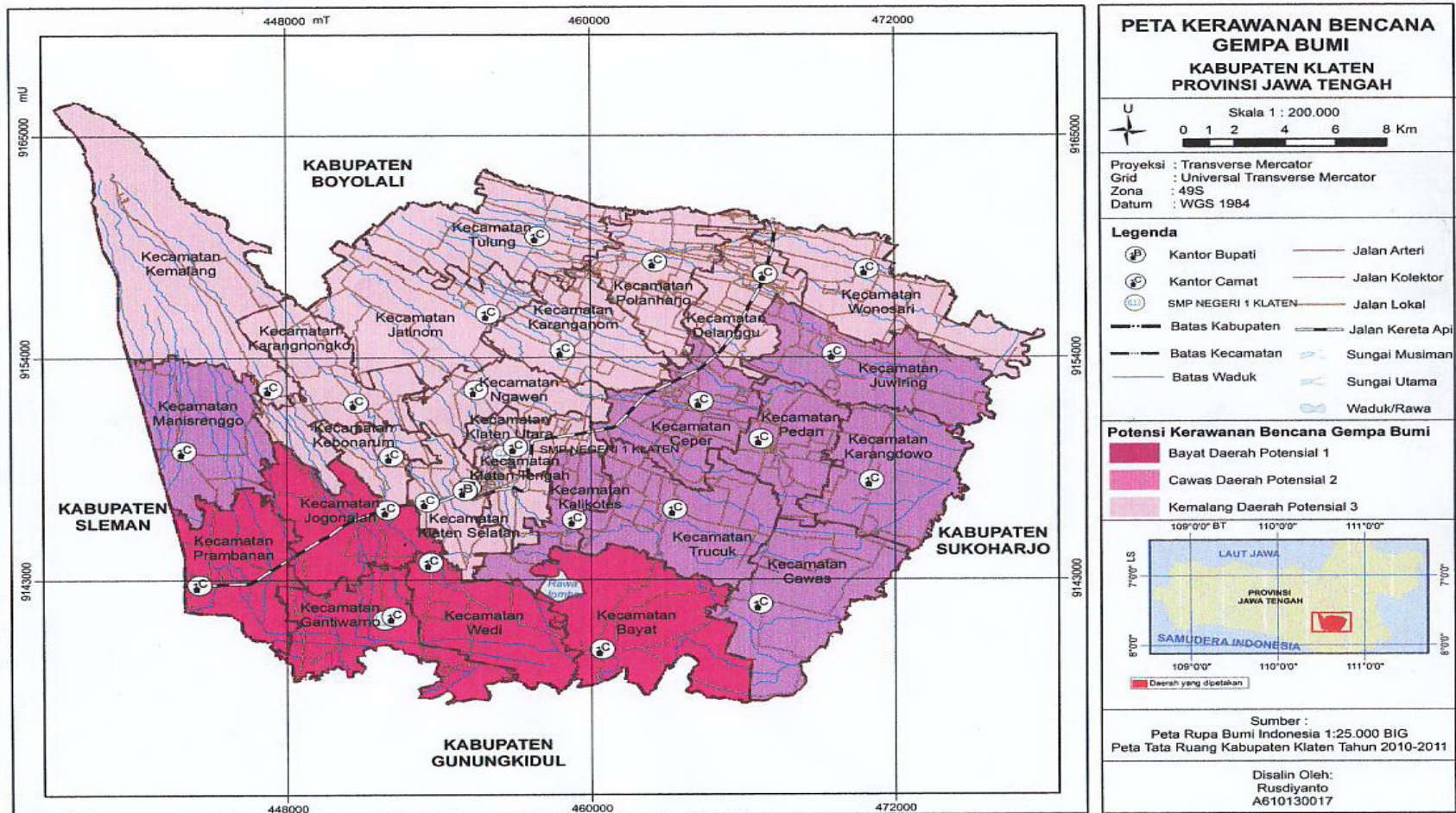
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Klaten merupakan suatu kabupaten yang terletak di wilayah Jawa Tengah dan merupakan salah satu kabupaten yang berdekatan dengan salah satu gunung berapi yang aktif yaitu gunung Merapi dan merupakan kawasan yang berada di jalur “ring of fire”. Dua potensi bencana yang telah diketahui masyarakat luas, bahkan dunia internasional, adalah letusan gunung Merapi dan gempa bumi tektonik. Wilayah kabupaten Klaten yang rentan terhadap bencana gempa bumi dibedakan menjadi tiga daerah potensial. Daerah potensial I (kerusakan bangunan >80%) adalah Kecamatan Prambanan, Kecamatan Wedi, Kecamatan Gantiwarno, Kecamatan Bayat, dan Kecamatan Jogonalan. Daerah potensial II (kerusakan bangunan >60%) yaitu Kecamatan Cawas, Kecamatan Ceper, Kecamatan Pedan dan Kecamatan Trucuk. Daerah potensial III (kerusakan bangunan 20%-60%) yaitu Kecamatan Klaten Selatan, Kecamatan Tengah, Kecamatan Klaten Utara, Kecamatan Karangnongko, Kecamatan Kemalang, Kecamatan Tulung, Kecamatan Klaten (Panduan Pembelajaran Kebencanaan di Kabupaten Klaten, 2014). Sehingga hal ini lah yang mampu menyebabkan kabupaten klaten berada pada daerah rawan akan bencana alam seperti gempa bumi. Menurut Widodo, dkk (Puturuhu, 2015) menyatakan bahwa gempa bumi merupakan gerakan tiba-tiba yang terjadi di dalam kerak atau mantel bumi bagian atas (Lihat gambar 1.1 untuk Peta Admintrasi Kabupaten Klaten dan Lihat gambar 1.2 Peta Kerawanan Bencana Gempa Bumi)





Gambar 1.2. Peta Kerawanan Bencana Gempa Bumi

Dalam permasalahan inilah pemerintah kabupaten klaten melakukan pengurangan resiko bencana terutama pada sektor pendidikan. Dimana dalam pendidikan ini diharapkan mampu mengenalkan dan memahami bentuk, jenis dan dampak dari bencana alam, sehingga para pelajar mampu menghadapi bencana apabila sedang terjadi dalam situasi darurat bencana alam. Pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting bagi seluruh manusia terutama pendidikan yang berada pada siswa-siswi sekolah menengah pertama. Terutama di Indonesia, tanpa sebuah pendidikan sebuah bangsa akan bermasalah untuk memajukan sebuah negaranya. Dalam zaman sekarang ini kemajuan teknologi juga masuk dalam bidang pendidikan, diantaranya dengan fasilitas komputer, LCD proyektor sebagai alat untuk mempermudah penerimaan materi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Kamdi (Annurahman, 2008) pembelajaran merupakan sebuah proses yang berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual yang berlangsung secara sosial dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri dalam konteks sosial dan belajar dimulai dari pengetahuan awal dan prespektif budaya.

Data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*) tentang kualitas pendidikan di Indonesia “sangat memprihatinkan” yaitu di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-120 (1996), ke 105 (1998), dan ke 109 (1999). Data yang dilaporkan *The World Economic Forum* Swedia (2002), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke 37 dari 57 negara yang di survei di dunia (Subadi, 2009: 89). Kurangnya daya saing di Indonesia merupakan sebuah masalah di dunia pendidikan di Negara Indonesia, adapun masalah-masalah yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam pendidikan yaitu : masalah yang berhubungan dengan bahan pelajaran, masalah metode mengajar, alat pelajaran pada sistem kelas menjadi penting, organisasi situasi belajar mengajar menjadi penting, tidak semua murid menjadi aktif dalam sistem kelas (Suardi, 1984). Proses pembelajaran, merupakan proses membangun pengetahuan melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi sosial seseorang. Interaksi yang terus menerus menimbulkan pengalaman-

pengalaman dan keinginan untuk memahami sesuatu yang baru, yang belum dipahami, atau yang belum dialami (Yamin, 2013: 157). Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pembelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran (Darmansyah, 2010). Sehingga guru sebaiknya telah menyiapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang telah disiapkan.

Berdasarkan potensi bencana yang berada di Kabupaten Klaten, dibuatnya Peraturan Bupati Klaten Nomor 6 Tahun 2014 tentang Panduan Pembelajaran Kebencanaan di Kabupaten Klaten. Wujud dari realisasi peraturan tersebut ialah kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) untuk meningkatkan kesiapsiagaan dan ketangguhan terutama bagi komunitas sekolah

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Briggs : 1970, Sadiman :2002). Media hendaknya dapat dimanupulasi, dapat dilihat, didengar dan di baca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*Teaching Aids*). Alat bantu yang dimaksud disini adalah alat bantu visual yaitu gambar, model, objek, media dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Media itu sendiri terlalu memusatkan pada bentuk visualnya tanpa memperhatikan bentuk desainnya.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan- kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam kata-kata tertulis dan lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya konsep yang luas (gempabumi, gunung meletus, banjir, iklim dan lain- lain) serta dapat di visualisasikan dan untuk film, gambar animasi,

maupun media lainnya. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat merangsang minat siswa sehingga dalam proses belajar mengajar siswa tidak terlalu jenuh dan bisa lebih aktif dan dapat menimbulkan gairah untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan dan mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis dan berurutan yang mampu mempermudah guru dalam menerangkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa mampu memahami materi yang diajarkan dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Pemilihan materi dalam bentuk media pembelajaran ditentukan sesuai dengan potensi bencana yang berada di kabupaten klaten, terutama di SMP Negeri 1 KLATEN yaitu bencana gempa bumi akibat tenaga endogen yaitu patahan. Dimana bencana gempa bumi yang diakibatkan oleh tenaga endogen terjadi dikarenakan pergerakan lempeng tektonik yang berada di dalam tanah. Pergerakan lempeng ini terjadi dikarenakan terjadinya patahan dan lipatan pada lempeng bumi.

Berdasarkan keterkaitan media pembelajaran yang diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengembangan media pembelajaran dan penerapan analog dalam Buku Panduan Pembelajaran Kebencanaan Kabupaten Klaten yang sudah disiapkan oleh Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Klaten yang ditujukan untuk peserta didik yang mengikuti Pengembangan Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) di SMP Negeri 1 Klaten. Sehingga penelitian ini dapat mengetahui tingkat pengetahuan siswa berkaitan dengan bencana gempa bumi dan penanggulangannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Analog Tentang Patahan Pada Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana Di Smp Negeri 1 Klaten”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Tingkat kerawanan SMP Negeri 1 Klaten terhadap bencana gempa bumi
2. Rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap mitigasi bencana gempa bumi
3. Rendahnya ketangguhan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi
4. Terbatasnya media pembelajaran mitigasi bencana yang inovatif dan interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran
5. Kurangnya kemauan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media untuk pembelajaran
6. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa menjadi jenuh dan kurang tertarik dalam pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan media pembelajaran media analog sebagai pembelajaran pendidikan mitigasi bencana gempa bumi pada ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 1 Klaten. Media analog dipilih karena memiliki kombinasi visual, warna, dan daya tarik yang mencolok untuk mendapatkan perhatian siswa tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Rendahnya pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler SSB terhadap mitigasi bencana gempa bumi maka peneliti tergerak untuk memberikan pemahaman mengenai mitigasi bencana gempa bumi

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada peningkatan dan perbedaaan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran kebencanaan menggunakan media pembelajaran analog tentang patahan untuk bencana gempa bumi pada ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 1 Klaten?

2. Apakah media pembelajaran analog pada bencana gempa bumi efektif digunakan pada pembelajaran ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) di SMP Negeri 1 Klaten?

#### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Supaya siswa mampu mendiskripsikan tentang bencana gempa bumi
2. Supaya siswa mampu menjelaskan mitigasi bencana dan dampak yang ditimbulkan
3. Untuk mengetahui peningkatan dan perbedaan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran kebencanaan menggunakan media analog tentang patahan pada bencana gempa bumi di SMP Negeri 1 Klaten dengan menggunakan media analog.
4. Untuk mengetahui perkembangan peserta didik melalui media pembelajaran tentang patahan pada bencana gempa bumi di SMP Negeri 1 Klaten dengan menggunakan media analog.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan terhadap hasil penelitian, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) tentang patahan pada bencana gempabumi menggunakan media pembelajaran analog pada Buku Panduan Pembelajaran Kebencanaan Kabupaten Klaten dengan menggunakan media analog.

2. Manfaat Praktis

Manfaat selanjutnya dari penelitian ini adalah manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut:



a. Bagi Peserta Didik

- 1) Melalui penelitian ini peserta didik mampu meningkatkan pemahaman materi tentang kebencanaan.
- 2) Melalui penelitian ini peserta didik dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran, serta mampu bekerja sama dalam kelompok dan bertanggung jawab secara mandiri.
- 3) Melalui penelitian ini peserta didik dapat mengetahui kendala mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat memperbaiki kekurangan peserta didik dalam memahami materi.
- 4) Memberikan suasana baru dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi supaya peserta didik dapat lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan, serta menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Sebagai referensi guru untuk dapat menerapkan media analog dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat mengatasi kesulitan guru dalam penyampaian materi di kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menggunakan metode pembelajaran kooperatif dalam menyampaikan materi, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Memotivasi guru untuk membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga semangat peserta didik dalam pembelajaran menjadi sangat tinggi.

d. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengalaman bagi peneliti dalam melakukan riset atau penelitian.
- 2) Mengetahui pengembangan bahan ajar sehingga dapat diaplikasikan kepada peserta didik.

e. Bagi Universitas

- 1) Mampu menjadi rujukan untuk penelitian yang akan datang mengenai media dan metode yang digunakan.
- 2) Sebagai hasil dari dokumentasi untuk universitas guna menambah referensi yang ada.