

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Howard L. Kingsley dalam Nidawati (2013:15) "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*", yang artinya bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan melalui praktek dan latihan. Dengan belajar anak didik melakukan perubahan-perubahan kualitatif sehingga tingkah lakunya berkembang. Pembelajaran yang efektif merupakan sebuah komunikasi antara siswa, guru dan sumber belajar.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Penyampaian materi yang monoton (metode ceramah) akan membuat siswa merasa bosan. Siswa yang tidak tertarik dengan proses pembelajaran di dalam kelas akan memecahkan konsentrasi mereka dalam memahami penjelasan dari guru sehingga pemahaman pada konsep materi yang disampaikan kurang. Salah satu hal yang dapat membantu guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien yaitu dengan media pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dan penggunaan model pembelajaran kooperatif mampu merangsang keaktifan siswa serta memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, SMP Negeri 1 Delanggu belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan guru masih sering menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar siswa masih rendah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami dan kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Prastowo (2012:19) mengatakan bahwa mutu pembelajaran menjadi lebih rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar konvensional tanpa adanya kreatifitas dan inovasi dari pendidik.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah besar pengaruhnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah monopoli. Media permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat dirancang untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran secara mendalam melalui pengalaman-pengalaman belajar yang dapat diambil dari permainan monopoli. Media permainan monopoli juga diharapkan mampu merangsang daya pikir siswa menjadi inovatif, kreatif, dan kritis sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan oleh pendidik. Respon-respon positif yang ditimbulkan oleh siswa secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

Penggunaan media permainan monopoli perlu diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) di SMP Negeri 1 Delanggu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam meningkatkan pengetahuan bencana. Penyampaian pengetahuan kebencanaan perlu dilakukan di daerah yang memiliki ancaman bencana khususnya penyampaian pengetahuan bencana kepada anak-anak dikarenakan anak-anak merupakan subjek yang rentan terhadap bencana. Kerentanan pada anak-anak disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan kesiapsiagaan dalam menghadapi ancaman bencana. Sekolah sebagai sarana penyampaian pengetahuan dan informasi terkait pendidikan kebencanaan. Salah satu wujud penyampaian pengetahuan kebencanaan adalah dengan dibentuknya Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) di Kabupaten Klaten. Klaten merupakan Kabupaten yang terletak diantara gunung Merapi dan pegunungan Seribu sehingga memiliki potensi terkena dampak aktivitas yang ditimbulkan Gunung Merapi. Pada akhir Oktober hingga awal November 2010, telah terjadi erupsi Gunung Merapi di Klaten yang mengakibatkan 165 rumah warga hancur dan rusak parah (BNPB, 2010).

SMP Negeri 1 Delanggu merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Klaten, dimana sekolah tersebut terkena dampak langsung dari erupsi Gunung Merapi. Berkaitan dengan hal tersebut, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Kabupaten Klaten memberikan pembelajaran kebencanaan melalui kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB).

Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana (SSB) diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan terhadap bencana, meningkatkan kesiapsiagaan dan membentuk ketangguhan siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengajukan solusi dengan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Permainan Monopoli Materi Erupsi Gunung Berapi Terhadap Tingkat Pengetahuan Bencana Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Delanggu.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terbatasnya media permainan mitigasi bencana yang inovatif dan layak digunakan dalam pembelajaran
2. Kurangnya kemauan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terfokus maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di SMP Negeri 1 Delanggu Klaten
2. Penelitian ini ditekankan pada efektivitas media permainan monopoli materi erupsi gunung berapi dalam meningkatkan pengetahuan bencana

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan media permainan monopoli materi erupsi gunung berapi?
2. Apakah media permainan monopoli erupsi gunung berapi efektif terhadap tingkat pengetahuan bencana pada ekstrakurikuler sekolah siaga bencana di SMP Negeri 1 Delanggu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk pembuatan media permainan monopoli materi erupsi gunung berapi.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan monopoli materi erupsi gunung berapi terhadap tingkat pengetahuan bencana pada ekstrakurikuler sekolah siaga bencana di SMP Negeri 1 Delanggu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan dan menjadi salah satu rujukan atau panduan dalam penelitian selanjutnya khususnya terkait media pembelajaran yang diterapkan disekolah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi sekolah memberikan motivasi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan
- b. Bagi guru penelitian ini memberikan alternatif untuk menggunakan media yang tepat digunakan pada proses belajar mengajar.
- c. Bagi siswa penelitian ini menciptakan suasana belajar yang mengesankan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan bencana erupsi gunung berapi.