

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kepulauan Indonesia merupakan "*The Ring of Fire*" di Samudera Hindia, karena terdiri atas rangkaian gunung api yang muncul di dasar samudera sebagai akibat terlipatnya lempengan samudera. Adanya cincin ini menyebabkan potensi bencana alam cukup tinggi karena berada diantara wilayah lintasan dua jalur pegunungan yaitu pegunungan Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania. Hal ini menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung berapi yang masih aktif maupun yang tidak aktif lagi. Rangkaian gunung api dimulai dari Sumatera, Jawa, Bali, Nusa Tenggara, bagian utara Sulawesi serta Maluku. Dari banyaknya gunungapi yang tersebar di Indonesia 90 diantaranya merupakan gunung api yang masih aktif.

Kabupaten Boyolali mempunyai dua gunung yaitu Merapi dan Merbabu yang menyebabkan kondisi topografinya menjadi berbukit-bukit dengan ketinggian rata-rata 700 meter di atas permukaan laut. Titik tertinggi Kabupaten Boyolali berada pada 1.500 mdpl yaitu di Kecamatan Selo dan terendah pada 75 mdpl di Kecamatan Banyudono (BPS, Boyolali Dalam Angka: 2015)

Kondisi geologis Kecamatan Selo yang terletak di lereng Gunung Merapi dan Merabu menyebabkan tingginya ancaman bencana di kecamatan ini. Dua potensi bencana yang sudah diketahui masyarakat luas adalah erupsi gunung api dan juga gempa bumi vulkanik yang tidak hanya menyebabkan kerugian material tetapi juga korban jiwa.

Terdapat dua desa di kecamatan Selo yang berada di punggung gunung Merapi dan Merbabu. Kedua pemukiman ini hanya berjarak kurang lebih 6 Km dari puncak gunung Merapi dan Merbabu. Pemukiman terakhir di punggung gunung Merapi adalah desa Lencoh yang berjarak hanya 3 Km saja. Sedangkan di punggung gunung merbabu pemukiman terakhir berada pada desa Selo yang juga merupakan jalur pendakian gunung merbabu berjarak hanya 4 Km. Jika ditinjau dari lokasi pemukiman ini, akan banyak sekali potensi ancaman bencana

yang ada di kedua desa ini. Terlebih lagi status gunung Merapi yang masih aktif yang akan saja bisa terjadi erupsi.

Erupsi Merapi memiliki sejarah yang panjang dan akan berulang, tercatat erupsi kecil terjadi setiap 2 – 3 tahun dan erupsi besar terjadi sekitar 10 – 15 tahun, dimana erupsi pada tahun 2010 silam termasuk erupsi terbesar dengan luncuran awan panas mencapai kurang lebih 15 Km. Bahkan pada erupsi tahun 1930 telah menghancurkan 13 desa dengan korban jiwa sekitar 1.400 jiwa. Erupsi besar terakhir yang terjadi pada awal Oktober sampai November 2010 silam menyebabkan sedikitnya 410.388 warga mengungsi, dengan jumlah korban meninggal sebanyak 337 jiwa serta ratusan rumah warga hancur dan rusak parah (Badan Geologi Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana: 2014).

Erupsi besar terakhir Gunung Merapi menyebabkan aktivitas penduduk lumpuh total mulai dari pendidikan, per-ekonomian, transportasi dan lain-lain. Seluruh penduduk disekitar lereng gunung Merapi di evakuasi ke tempat yang lebih aman untuk menghindari meningkatnya jumlah korban yang terkena material erupsi. Karena dalam radius 10 Km sudah tidak memungkinkan untuk ditinggali. Di sektor pendidikan, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara darurat di tenda-tenda pengungsian. Masing-masing guru dari sekolah mencari muridnya untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meskipun semua murid tidak bisa terkumpul karena berada di pengungsian yang terpisah.

Melihat ancaman bencana yang ada di Kecamatan Selo perlu diadakan upaya peningkatan pengetahuan bencana sejak dini, terutama di bangku sekolah. Alasan kenapa pengetahuan bencana perlu ditingkatkan melalui bangku sekolah karena sekolah merupakan jalur formal bagi anak untuk memperoleh informasi. Dan dilihat dari lingkungan sekolah, lebih efektif dilakukan kegiatan berupa pembelajaran yang mendukung perubahan seorang anak baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Selain itu di bangku sekolah siswa mengalami proses pembelajaran yang akan mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Proses belajar di bangku sekolah dijalankan berdasarkan kurikulum dan program pembelajaran yang telah disusun secara sistematis (Arsyad 2006:1).

Hal yang sudah pasti disorot oleh orang banyak keberadaan tenaga pendidik atau guru yang akan membantu siswa dalam memperoleh informasi. Di bangku sekolah peran guru disekolah sangat penting dalam memberikan informasi kepada peserta didiknya. Karena guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam mencari informasi dilingkungan sekitar. Dalam hal ini, guru sebagai penyampai pesan pembelajaran harus pandai memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswanya.

Majunya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat saat ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya memberikan materi kepada siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, et.al., 2001 dalam Prita). Konsep lingkungan yang dimaksud adalah tempat belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih mudah untuk siswa. Dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah makin banyaknya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, slide, web dan sebagainya.

Oemar Hamalik dalam Syukur (2005: 125) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah (Musfiqon 2012: 27). Heinich dan kawan-kawan (1982) dalam Arsyad (2002) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran (Musfiqon 2012: 36).

Upaya peningkatan pengetahuan tentang bencana, film atau video pembelajaran merupakan salah satu media yang dirasa efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Karena tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai

dengan kebutuhan. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung.

Video sebagai media pembelajaran dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan ini dapat memberi daya tarik tersendiri meskipun pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan tetapi video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Arsyad 2002: 49).

Melihat permasalahan yang telah diuraikan, maka dipilih SMP Negeri 1 Selo untuk dilakukan penelitian. SMP Negeri 1 Selo terletak di Jalan Ki Hajar Saloka Km 1 Desa Gebyog, Selo. Dalam letusan terakhir gunung Merapi pada tahun 2010, SMP Negeri 1 Selo terkena dampak berupa hujan abu vulkanik yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar dihentikan. Selain itu gemuruh yang berasal dari gunung Merapi semakin membuat kegiatan belajar mengajar sangat tidak memungkinkan. Selama erupsi gunung Merapi proses belajar mengajar dilakukan di Boyolali, dikarenakan semua warga dievakuasi ke posko pengungsian. Berdasarkan latar belakang diatas, maka judul yang dipilih adalah “Pengembangan Video Pembelajaran Erupsi Gunung Api untuk Meningkatkan Pengetahuan pada Subtema Kondisi Alam Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 1 Selo Boyolali”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Belum adanya pembelajaran tentang bencana di SMP Negeri 1 Selo.
2. Tingkat pengetahuan bencana di SMP Negeri 1 Selo Boyolali masih rendah.
3. Pemilihan media yang kurang tepat sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Belum optimalnya penggunaan video pembelajaran oleh guru dalam menumbuhkan motivasi siswa saat proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan tersebut pada :

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan populasi dan sampel penelitian adalah dari kelas VII SMP Negeri 1 Selo Boyolali.
2. Penelitian dan pengembangan ini hanya mengembangkan media pembelajaran berupa video erupsi gunung api.
3. Penelitian dan pengembangan ini hanya mengukur tingkat pengetahuan bencana siswa SMP Negeri 1 Selo Boyolali.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran erupsi gunung api di SMP Negeri 1 Selo Boyolali?
2. Bagaimana efektifitas video pembelajaran erupsi gunung api dalam meningkatkan pengetahuan bencana di SMP Negeri 1 Selo Boyolali?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan video pembelajaran pada materi erupsi gunung api.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran erupsi gunung api dalam meningkatkan pengetahuan bencana.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoristis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama mengenai pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan bencana di bangku sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi sekolah

Sekolah dapat mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan bencana siswa, terutama sekolah-sekolah yang ada di daerah dengan ancaman bencana yang tinggi.

### b. Bagi guru

Sebagai referensi untuk mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan bencana maupun meningkatkan hasil belajar.

### c. Bagi siswa

Membantu siswa memahami materi erupsi gunung api dan meningkatkan pengetahuan bencana.

### d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dalam bidang penelitian dan mengetahui cara mengembangkan video pembelajaran yang baik dan benar sehingga dapat membantu proses pembelajaran.