BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Pendahuluan

Pendidikan dimaknai sebagai salah satu tindakan menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. (Ki Hajar Dewantoro dalam Abu ahmadi&nur uhbiyati:69). Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus didesain guna memberikan kenyamanan kepada siswa dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru. Adanya kecenderungan bahwa siswa mengeluhkan kurang menariknya proses pembelajaran mengakibatkan mereka merasa bosan terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebagai dampaknya, siswa akan sulit termotivasi dalam mengikuti pelajaran dan prestasi belajar siswa tidak akan mengalami peningkatan, sedangkan mendidik dalam pendidikan memiliki makna sebagai pengaruh, bantuan atau tuntunan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada anak didik (Abu ahmadi&nur uhbiyati:71). Maka kita sebagai guru harus bisa membuat kegiatan belajar semenarik mungkin, agar apa yang disampaikan dapat memberikan manfaat secara efektif dan efisien salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari proses komunikasi. Media diartikan sebagai alat komunikasi dalam hubungannya dengan pembelajaran, media diartikan sebagai "sarana fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa" (gagne & Raiser, dalam Abdul Gafur, 2012). Media pembelajaran merupakan komponen penting

dalam perencanaan, pelasanaan, dan evaluasi pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua meteri pembelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut harus dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus memiliki memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan media pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat, para guru akan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mudah dan efektif. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah alat perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, alat perantara tersebut bisa berupa media pembelajaran. Media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah dan karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru professional. Dengan adanya media, proses komunikasi dalam pembelajaran akan berlangsung lebih optimal, menyenangkan dan lebih efisien.

Seorang guru mempunyai peran besar dalam menciptakan desain pembelajaran menarik. Guru harus yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan metode, mengaplikasikan penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat terhadap peserta didik. Proses pembelajaran yang berlangsung secara optimal akan mewujudkan hasil belajar yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas memerlukan tenaga pendidik yang professional. Dampak perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terhadap proses pembelajaran adalah munculnya berbagai macam inovasi bahan dan media pembelajaran, seperti buku teks, audio visual, media presentasi, media grafis, media komputer dan web. Hadirnya berbagai macam bentuk inovasi dari media pembelajaran diharapkan mampu memberikan kesan menarik dari siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan

oleh guru, sehingga menimbulkan motivasi belajar bagi siswa. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, proses penyampaian informasi, memperjelas materi belajar, membuat penyajian informasi yang lebih menarik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan bentuk yang sering dijumpai untuk mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah media grafis yang dituangkan dalam bentuk komik. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011). Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena memiliki perpaduan kalimat narasi, susunan gambar dan alur cerita menyenangkan, yang disatukan dalam satu media. Komik dapat berperan sabagai media yang menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang menghibur. Komik dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat memicu timbulnya motivasi belajar siswa dan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan variasi belajar yang menarik. Komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir. Isi pesan dari komik itu sendiri adalah sebuah kunci yang amat penting dalam penyampaian materi.

Salah satu materi pada pelajaran Geografi kelas X Sekolah Menengah Atas adalah materi tentang Proses seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan. Materi ini mencakup berbagai jenis dampak yang ditimbulkan dari semua proses yang berasal dari dalam bumi, seperti aktivitas tektonik, dampak yang ditimbulkan bisa berupa bencana tanah longsor, gempa bumi, tsunami, akan tetapi penulis hanya memfokuskan tentang bencana gempa serta penanggulangannya. Lingkungan hidup kita, khususnya di pulau jawa makin hari makin terpuruk dan nampak

"sangat peka" terhadap gangguan-gangguan proses alami. Provinsi Jawa Tengah sendiri memiliki nilai indeks risiko bencana sebesar 158 dan termasuk dalam kategori risiko bencana tinggi (Indeks Risiko Bencana Indonesia, 2013). Hal tersebut menunjukkan bahwa wilayah-wilayah di Provinsi Jawa Tengah berpotensi besar untuk terjadi bencana (Siti Hidayati, 2019:2). Salah satu kabupaten dijawa merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa tengah yang mengalami tingkat kebencanaan tinggi di tahun 2017 (Rahmat Randy,2019:2). misalnya curah hujan tinggi disertai angin kencang, badai yang semakin sering muncul diwalayah D.I.Y, jawa tengah bagian selatam maupun jalur pantura (sudibyakto, 2011).

Indonesia merupakan negara yang memiliki resiko bencana alam paling tinggi didunia menurut United Nations Internasional strategy for disaster reduction (UNISDR) atau badan PBB untuk strategi internasional penggurangan resiko bencana. Hal ini dikarenakan tingginya jumlah penduduk yang terpapar atau memiliki resiko tertinggi terhadap bencana (kumalawati, 2015). Disinilah tugas kita bersama untuk melakukan sosialisasi kepada masyarakat bahwa ancaman bencana gempabumi dizaman kuater akan semakin nyata. Kapan selesainya gempa bumi secara teori tidak akan berhenti sampai terjadinya keseimbangan antara lempeng-lempeng tektonik yang ada, tentu memerlukan umur jutaan tahun lagi. Dengan demikian hanya dengan menyiapkan masyarakat yang sadar bahwa hidup didaerah rawan gempa bumi dan bagaimana seharusnya yang harus kita lakukan bila gempabumi melanda rumah kita maupun sekolah kita. Dan seharusnya sebagai kosekuensi amanat UU No. 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana, maka pemda harus membentuk badan penanggulangan bencana daerah yang dapat segera merealisasikan program aksi daerah reduksi bencana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan komik sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa SMA kelas X. Peneliti bermaksud mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian dengan tujuan penelitian yaitu mendiskripsikan kelayakan teoritis media komik Geografi sebagai media pembelajaran pada materi Proses seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan berdasarkan penilaian oleh validator serta mendiskripsikan kriteria media komik sebagai media pembelajaran pada materi tentang Proses seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan berdasarkan respon siswa.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian yang telah disebutkan dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasikan permasalahan dari penelitian ini, yaitu :

- a. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa yang dapat menimbulkan pengaruh terhadap perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada SMA kelas X mata pelajaran Geografi, karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
- b. Belum terdapat media pembelajaran mitigasi bencana yang dapat menarik perhatian peserta didik, Media pembelajaran berupa komik yang berisikan cerita narasi singkat tentang apa yang harus dilakukan saat terjadi gempa, diharapkan mampu memberikan pengalaman atau kesan membaca sehingga informasi yang mereka dapatkan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media komik pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan media dalam materi

mitigasi bencana gempa serta penangganannya sebagai tambahan siswa untuk materi pembelajaran geografi.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran untuk kelas X tentang kesiapsiagaan bencana gempa pada mata pelajaran Geografi pada materi tentang seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan?
- b. Bagaimana cara menganalisis hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Geografi materi tentang seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan dengan menggunakan media Komik?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mendiskripsikan :

- 1. Pengembangkan media pembelajaran komik kelas X tentang kesiapsiagaan bencana gempa pada mata pelajaran Geografi materi tentang seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan.
- Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Geografi materi tentang seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan menggunakana media Komik.

C. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang :

- a. Pengembangkan media pembelajaran komik kelas X tentang kesiapsiagaan bencana untuk tambahan mata pelajaran Geografi materi tentang seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan.
- b. Untuk meningkatan minat siswa dalam pembelajaran Geografi materi tentang Proses seisme dan pengaruhnya terhadap kehidupan menggunakana media Komik.

2. Secara Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang :

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran Geografi.
- b. Sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran Geografi.
- c. Memberikan informasi lebih kepada siswa untuk lebih mengatisipasi datangnya bencana serta penangannya apa saja yang dilakukan apabila terjadi gempa.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti manfaat dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang:

- a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berupa komik.
- b. Mengetahui bagaimana prosedur yang tepat saat terjadi gempa dengan media pembelajaran berupa komik.
- c. Dapat menjadi media mengajar tambahan bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.
- 4. Bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi pendidikan geografi
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana gempa bagi peserta didik sesuai dengan visi misi pendidikan geografi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam penyelenggaraan pendidikan untuk peneliti selanjutnya.