BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia secara geografis merupakan negara kepulauan dan memiliki luasan laut yang lebih besar dari pada daratan, berada pada tiga pertemuan lempeng yaitu lempeng pasifik, indo-australia dan eurasia. Pergerakan lempeng inilah yang memicu terjadinya gempa bumi, tsunami dan juga aktivitas gunung api yang ada di Indonesia. Secara geologi Indonesia berada pada *ring of fire,* yaitu jalur gunung berapi yang membentang mengelilingi cekungan pasifik. Jalur ini ditandai dengan deretan gunung berapi yang ada di Sumatera hingga Jawa dan Sulawesi, sehingga di Indonesia sering terjadi bencana (Kompasiana, 2019).

Berdasarkan Indeks Risiko Bencana Indonesia yang dilrilis oleh BNPB pada tahun 2011, kota Surakarta menempati urutan ke 207 dengan skor 60 yang termasuk dalam kelas risiko tinggi (BNPB, 2011). Kota Surakarta termasuk daerah rawan bencana gempa bumi dan banjir, selain itu juga terdapat ancaman bencana gunung meletus. Secara lokasi Kota Surakarta dekat dengan gunung merapi, berdasarkan www.detiknews.com (2018), saat gunung merapi meletus hasil letusan gunung merapi berupa abu vulkanik terbawa angin ke arah barat dan timur menuju Kota Surakarta. Menyebabkan hujan abu yang melanda wilyah Kota Surakarta.

Kondisi ancaman bencana gunung meletus ini seharusnya disadari oleh masyarakat di Kota Surakarta. Guna meningkatkan kesadaran masyarakat, salah satunya dengan cara mempelajari pendidikan bencana di sekolah. Pendidikan kebencanaan itu penting, tidak hanya diberikan di daerah yang rawan bencana saja, melainkan juga daerah yang tidak rawan seperti Kota Surakarta ini. Masih banyak siswa yang tidak mengerti tentang pendidikan kebencanaan. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang harus terpenuhi dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, dan kemauannya.

Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi suatu bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil. Hal ini sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terncana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirimya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas pasal 1, 2018).

Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potansi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas pasal 3, 2018).

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilihat dari keberhasilan guru dalam mengembangkan potensi peserta didik, maka guru memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan guru lebih banyak memposisikan diri sebagai fasilitator, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam menggali dan memecahkan masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari. Salah satu keberhasilan guru ketika mengajar bergantung pada keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Ketika guru mampu menyampaikan materi dengan baik maka sangat memungkinkan peserta didik dapat menerima materi dengan baik pula (Fauzi, 2018).

Permasalahan yang sering terjadi didalam pembelajaran adalah guru terlalu monoton dalam menjelaskan materi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif. Dengan kata lain pembelajaran menjadi tidak terarah sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri tidak tercapai (Yani, dkk, 2017). Penggunaan

media pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang mengakibatkan materi kurang dipahami, dan menjadikan pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar (Wijanarko, 2017).

Penggunaan media pembelajaran di SMA Islam 1 Surakarta dirasa kurang, hal ini dapat dilihat dari guru yang hanya menggunakan satu buah media buku dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun penggunaan media buku dirasa masih konvensional dan tidak inovatif diera global ini. Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Suprihatin, 2015). Salah satunya dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif. Menurut Falahudin (2014), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga penting untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan menambah variasinya, terutama untuk mata pelajaran Geografi yang mempunyai cakupan materi luas.

Media visual sangat penting dan besar pengaruhnya dalam pembelajaran geografi. Media visual dapat pula menumbuhkan minat belajar peserta didik karena menggambarkan hakikat suatu pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan sebenarnya (Widalatika, 2014). Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pembelajaran yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta

didik dalam pembelajaranya. Sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan mengunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk mau membacanya (Ulva, 2016).

Adapun kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dan budaya popular (Ambaryani, 2017). Melalui komik, materi vulkanisme dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur yang jelas. Untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi, maka peneliti dalam penelitian ini berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "**PENGEMBANGAN BUKU KOMIK MATERI VULKANISME SEBAGAI DASAR PENGETAHUAN BENCANA KELAS X DI SMA ISLAM 1 SURAKARTA".**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap ancaman bencana gunung meletus.
2. Kurangnya media pembelajaran peserta didik materi vulkanisme kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran pada materi vulkanisme di kelas X SMA Islam 1 Surakarta.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan pembatasan pada penelitian ini yaitu: kurangnya media belajar peserta didik pada materi vulkanisme pada kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku komik siswa sebagai media pembelajaran pada materi vulkanisme kelas X di SMA Islam 1 Surakarta?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan buku komik siswa sebagai media pembelajaran pada materi vulkanisme kelas X di SMA Islam 1 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan buku komik siswa sebagai media pembelajaran pada materi vulkanisme kelas X di SMA Islam 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan buku komik siswa sebagai media pembelajaran pada materi svulkanisme kelas X di SMA Islam 1 Surakarta?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi peserta didik
      1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi vulkanisme.

2) Meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik

b. Bagi guru
1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi vulkanisme.
2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengmbangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan reverensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaran lain.