

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Bencana alam silih berganti melanda di Indonesia pada tiap tahunnya. Bencana yang datang seperti tanah longsor, gempa bumi, erupsi gunung api, tsunami, banjir dan lain sebagainya merusak pemukiman warga hingga fasilitas umum. Bencana tersebut terjadi hampir di berbagai wilayah Indonesia tak terkecuali di Surakarta. Berdasarkan Indeks Resiko Bencana Indonesia yang dirilis oleh BNPB pada tahun 2013, Kota Surakarta menempati urutan ke 490 nasional dengan skor 80, dan termasuk dalam kelas resiko sedang (BNPB. 2014). Kota Surakarta memiliki resiko rawan bencana gempa bumi dan banjir, selain itu terdapat bencana gunung meletus yang terjadi pada beberapa tahun terakhir. Wilayah Kota Surakarta tidak jauh dari gunung merapi yang ada di Boyolali. Kota Surakarta terkena dampak dari letusan Gunung Merapi. Berdasarkan berita liputan6 yang dihimpun pada 31 Oktober 2010, menyatakan bahwa letusan Gunung Merapi berupa luncuran awan panas yang terjadi pada Ahad, 31 Oktober 2010 petang, mengakibatkan hujan abu melanda wilayah Solo, Jawa Tengah pukul 18.00. Berdampak pada sejumlah pengguna kendaraan bermotor pun menggunakan masker saat bepergian ke luar rumah demi mengantisipasi gangguan pernapasan, selain itu hujan abu turut mempengaruhi jarak pandang pengendara berkendara ([www.liputan6.com](http://www.liputan6.com), 2010). Bencana tersebut tidak menimbulkan dampak yang signifikan bagi Kota Surakarta, sehingga bukan termasuk pada wilayah rawan bencana gunung meletus.

Kota Surakarta yang tidak jauh dari Gunung Merapi juga memerlukan pengetahuan tentang bencana gunung meletus untuk menambah pengetahuan baru terkait kebencanaan. Perlunya pengetahuan kebencanaan sebagai langkah untuk meminimalisir korban yang berjatuhan. Pengetahuan tersebut sangat diperlukan oleh siapapun termasuk siswa. Pengetahuan tersebut diperoleh dari lingkungan sekitar maupun sekolah. Setiap sekolah yang terletak pada wilayah rawan bencana maupun yang tidak rawan bencana

memerlukan pengetahuan bencana sebagai antisipasi dalam menghadapi bencana. MAN 1 Surakarta terletak di Kota Surakarta tepatnya di jalan Sumpah Pemuda No.25, Kadipiro, Surakarta. Proses belajar mengajar di MAN 1 Surakarta memiliki fasilitas yang lengkap, hal tersebut dapat dilihat dalam penggunaan media komputer dan *LCD* yang digunakan sebagai sumber media pembelajaran. Berbagai fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik pada saat penyampaian pembelajaran khususnya mata pelajaran geografi. Pengajar atau guru masih menggunakan media cetak seperti LKS dan buku panduan serta teknik ceramah. Dalam proses pembelajaran para guru di MAN 1 Surakarta sebagian besar tidak menggunakan media video dalam proses belajar mengajar didalam kelas, sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi.

Mata pelajaran geografi yang memiliki banyak materi perlu dipahami dengan baik. Perlunya video animasi dalam pembelajaran tersebut untuk menyajikan materi yang menarik sehingga siswa dapat memahami mata pelajaran tersebut dengan baik. Belum adanya video yang menyajikan materi geografi khususnya vulkanisme yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, sebagai salah satu faktor mengapa guru belum memanfaatkan peran media video dalam pembelajaran. Terbatasnya pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi geografi khususnya vulkanisme juga memengaruhi pemanfaatan fasilitas dan media untuk pembelajaran materi tersebut dikelas yang tidak maksimal. Peran media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu perlunya video pembelajaran geografi dan pengembangan media pembelajaran materi vulkanisme penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran geografi di MAN 1 Surakarta.

Perkembangan era digital saat ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pada dunia pendidikan. Pendidikan memerlukan penggunaan media pembelajaran sebagai penyampain materi sesuai dengan perkembangan zaman. Penyampaian materi harus dilakukan secara inovatif supaya dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Pramono, 2013).

Menurut Asep Saefuddin (2003), pendidikan yang relatif masih konvensional (tatap muka), sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pendidikan untuk peserta didik yang semakin kompleks, sehingga memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya.

Menurut Arief S. Sadiman (2009), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan, yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal dapat juga mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar, film dan sebagainya. Menurut Mahmudah dan Yudha (2013), media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan (Kusantati, Marlina dan Wiwin, 2013).

Kemampuan teknologi informasi semakin besar dan beragam. Bentuk informasi grafis, video, animasi, suara, dan lain-lain dengan mudah dihasilkan dengan mutu yang cukup baik. Misalnya video kamera berfungsi merekam video yang diinginkan untuk kemudian ditransfer dan digabungkan dengan animasi, grafik, dan teks yang dihasilkan oleh komputer (Arsyad, A. 2014).

Peran guru dalam pembelajaran ialah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala peserta didik melalui perannya menyiapkan *scaffolding* dan *guiding*, sehingga siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya (Perdana, 2016).

Video adalah alat atau media visual atau audio-visual yang dapat menunjukkan contoh benda nyata, yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak yang dapat memberikan ilusi/fantasi yang menarik peserta didik. Peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan melihat, mendengar penjelasan yang ada di video dengan gambar dan suara

yang menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasa atau dengan metode ceramah.

MAN 1 Surakarta yang terletak di Kota Surakarta tidak jauh dengan gunung api aktif, yaitu Gunung Merapi. Walaupun demikian perlunya pengetahuan kebencanaan untuk mengantisipasinya. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk menggunakan media video pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Keperluan analisis tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI VULKANISME SEBAGAI DASAR PENGETAHUAN KEBENCANAAN DI MAN 1 SURAKARTA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian:

1. Belum adanya video pembelajaran geografi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.
2. Pengembangan media pembelajaran materi vulkanisme berbasis media interaktif masih sangat terbatas untuk siswa MAN 1 Surakarta.
3. Kurangnya pemanfaatan media teknologi yang ada.
4. Belum diketahui efektivitas video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Belum adanya video pembelajaran geografi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.
2. Belum diketahui efektivitas video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi materi vulkanisme pada pembelajaran di MAN 1 Surakarta?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi vulkanisme di MAN 1 Surakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan video animasi materi vulkanisme pada pembelajaran di MAN 1 Surakarta.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi vulkanisme di MAN 1 Surakarta.

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

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Penggunaan media pembelajaran video animasi di MAN 1 Surakarta kelas X pada mata pelajaran Geografi materi vulkanisme.
- b. Media video animasi dalam proses pembelajaran akan lebih efektif digunakan pada sub materi vulkanisme.

##### **2. Secara Praktis**

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran karena ada kemudahan mempelajari sub materi vulkanisme.
- b. Sebagai alat bantu mengajar pada mata pelajaran Geografi
- c. Menambah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

**3. Bagi siswa**

- a. Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar-mengajar.
- b. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar.
- c. Memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

**4. Bagi guru**

- a. Memberi referensi alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

**5. Bagi sekolah**

- a. Menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas maupun secara individu
- b. Memberi referensi dan pertimbangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari teknik konvensional.

**6. Bagi Peneliti**

- a. Mengetahui bagaimana prosedur penggunaan media pembelajaran berupa video.
- b. Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.