

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia tidak pernah terlepas dari bencana, salah satunya bencana letusan gunungapi yang sering terjadi karena wilayah Indonesia yang berada di pertemuan tiga lempeng yaitu lempeng Indo-australia, lempeng eurasia dan lempeng pasifik sehingga membentuk jalur *Ring Of Fire* atau rangkaian gunung api, Adanya tiga lempeng di Indonesia yang terus bergerak mengakibatkan bencana letusan gunungapi, sehingga menyebabkan banyak korban jiwa dan kerugian yang dialami masyarakat.

Bencana letusan gunungapi merupakan peristiwa yang terjadi akibat endapan magma didalam perut bumi yang didorong keluar oleh gas yang bertekanan tinggi. Magma adalah cairan pijar yang terdapat didalam lapisan bumi dengan suhu yang sangat tinggi, yakni diperkirakan lebih dari 1000 °C. Cairan magma yang keluar dari dalam bumi disebut lava. Suhu lava yang dikeluarkan bisa mencapai 700-1.200 °C. Bahaya letusan gunungapi terdiri atas bahaya primer dan bahaya sekunder, bahaya primer adalah bahaya yang secara langsung dialami masyarakat atau penduduk ketika letusan gunungapi terjadi, sebagai contohnya yaitu awan panas, hujan abu, lontaran material berukuran blok (bom) hingga kerikil. Sedangkan bahaya sekunder merupakan bahaya yang terjadi secara tidak langsung dan umumnya berlangsung setelah letusan gunungapi terjadi, contohnya seperti lahar dingin yang dapat menyebabkan rusaknya lahan dan pemukiman. Salah satu contoh letusan gunungapi yaitu letusan gunung merapi pada tahun 2010 yang terletak di Kabupaten Boyolali dan yang terbaru terjadi pada Juni 2018, letusan gunung merapi yang terjadi pada tahun 2010 yang mengakibatkan pemukiman, gedung perkantoran dan salah satunya SMP Negeri 1 Nogosari di selimuti hujan abu.

Berdasarkan observasi dilapangan, SMP Negeri 1 Nogosari belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga dalam menyampaikan materi masih tergantung pada guru. Guru masih menggunakan

metode ceramah dalam menyampaikan materi. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memahami dan kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar Malapu (2015), pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Nogosari untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Santoso (2002), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran biasanya sudah dituangkan dalam garis-garis besar perencanaan pengajaran (GBPP), yang dimaksudkan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar-mengajar. Secara umum ada dua penggolongan media pembelajaran, yakni penggolongan media pembelajaran berdasarkan persepsi indra dan penggunaannya Prasetyo (2015), media pembelajaran berdasarkan indera meliputi media audio yang berupa radio dan cassette tape recorder, media visual meliputi gambar, *insectarium* dan tiruan rangka manusia dan media audio visual yang berupa video *adobe flash*, film bersuara, dan televisi. Berdasarkan penggolongan tersebut *adobe flash* merupakan jenis media audio visual karena dapat bergerak. *Adobe flash* merupakan sebuah program yang didisain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik, *adobe flash* didisain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga *adobe flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi.

Penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai bencana letusan Gunung Merapi, seharusnya pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Nogosari untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Bencana Letusan Gunungapi di SMP Negeri 1 Nogosari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. SMP Negeri 1 Nogosari belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga dalam menyampaikan materi masih tergantung pada guru.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.
3. Hal tersebut membuat peserta didik kurang memahami dan kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMP Negeri 1 Nogosari mengenai bencana letusan gunungapi.
2. Penelitian hanya ditekankan pada pengembangan media pembelajaran video animasi (*adobe flash*) dalam memahami materi letusan gunungapi di SMP Negeri 1 Nogosari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi mengenai materi bencana letusan gunungapi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali?
2. Bagaimana peningkatan pengetahuan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali mengenai bencana letusan gunungapi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi (*Adobe Flash*)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi (*Adobe Flash*) mengenai bencana letusan gunungapi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali.
2. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali mengenai bencana letusan gunungapi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi (*Adobe Flash*).

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai bencana letusan gunungapi pada siswa di SMP Negeri 1 Nogosari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Di harapkan agar media pembelajaran video animasi (*adobe flash*) ini dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Nogosari.

b. Bagi Siswa

Di harapkan dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk belajar, dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran video animasi (*adobe flash*) di SMP Negeri 1 Nogosari.

d. Bagi FKIP Geografi

Dapat menambah pengalaman dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tentunya bisa diterapkan dalam proses mengajar.

e. Bagi Universitas

Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan lembaga dan dapat menunjang dalam kemajuan pendidik.