

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak pada pertemuan tiga lempeng tektonik aktif dunia yaitu Lempeng Eurasia, Lempeng Indo-Australia dan Lempeng Pasifik yang bergerak satu sama lainnya. Kondisi ini menjadikan Indonesia sebagai daerah tektonik aktif dengan tingkat seismisitas atau kegempaan yang tinggi. Lokasi tektonik aktif di Indonesia secara sepintas sudah dapat dipastikan berada diperbatasan lempeng tektonik. Namun efeknya bisa dirasakan pada jarak tertentu tergantung pada Keseluruhan energi dan geologi setempat (Ihsan, 2012).

Kabupaten Sukoharjo adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang mana dibagian selatan berbatasan dengan Klaten dan Daerah Istimewa Yogyakarta, kabupaten ini mempunyai luas wilayah 444.666 km². Pada tanggal 27 Mei 2006, gempa bumi mengguncang DIY dan sekitarnya yang berpusat di Samudera Hindia pada jarak 33 kilometer di selatan Kabupaten Bantul, gempa ini mencapai 5,9 pada Skala Richter yang berlangsung selama 52 detik. Gempa berasal dari kedalaman yang relatif dangkal yaitu 33 Kilometer dibawah tanah, guncangan dipermukaan lebih dahsyat daripada gempa yang terjadi pada lapisan yang lebih dalam dengan kekuatan gempa yang sama, maka terjadi kehancuran besar, khususnya di Kabupaten Bantul di Provinsi Yogyakarta, Klaten, sedangkan untuk daerah sekitar seperti Kabupaten Sukoharjo dan Kota Surakarta mendapat dampak kerusakan yang ringan. Penyebab gempa ini adalah adanya pergeseran Sesar Opak yang membentang dari pesisir pantai Bantul hingga ke Prambanan. Gempa tersebut mempunyai daya rusak yang cukup kuat karena beberapa faktor, yaitu antara lain kekuatan gempa, jenis gempa, kondisi tanah yang dilewati gempa (Sulaiman, 2008)

Sebagai salah satu calon pendidik bangsa, maka wajib memberikan pengetahuan tentang bencana gempa bumi. Dalam hal ini peneliti memilih

daerah Sukoharjo agar para siswa siap menjadi manusia tahan bencana, lebih tepatnya di Kecamatan Kartasura yang merupakan daerah yang rawan bencana gempa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar disekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Media pembelajaran adalah salah satu contoh eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbukaan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya (Sukmadinata, 2010).

Media pembelajaran yang dapat digunakan merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan , merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar (Tarigan, 2015). Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan materi yang diajarkan dan sarana mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi. Media video juga mempunyai kemampuan yang cukup baik untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan observasi di lapangan SMP Negeri 2 Kartasura 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 karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera.

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik, *flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi. Berdasarkan latar belakang diatas saya akan melakukan penelitian berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MATERI BENCANA GEMPA BUMI DI SMP NEGERI 2 KARTASURA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran guru lebih memilih mengajar dengan metode ceramah karena dirasa itu lebih gampang dan tidak ribet.
2. Kabupaten Sukoharjo mendapatkan dampak yang ringan yang dihasilkan oleh gempa Sesar Opak pada tahun 2006.
3. 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 ini ditekankan pada pengembangan media ajar pada materi gempa bumi.
2. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan media ajar pada materi gempa bumi.

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 gempa bumi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura mengenai bencana gempa bumi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis (*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 mengenai materi bencana gempa bumi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura mengenai bencana gempa bumi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Flash*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pustaka yang dapat di gunakan untuk kepentingan ilmiah yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

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 2 Kartasura.

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 2 Kartasura

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.