

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012:93). Komponen pembelajaran adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Komponen pembelajaran atau bisa disebut dengan alat pendidikan adalah hal yang tidak saja membuat kondisi-kondisi yang memungkinkan terlaksanannya pekerjaan mendidik, tetapi juga mewujudkan diri sebagai perbuatan atau situasi yang membantu pencapaian tujuan pendidikan. Menurut fungsinya alat pendidikan dibedakan menjadi dua yaitu *software* berupa program dan *hardware* berupa material atau benda (Djumali, 2013:143)

Salah satu komponen terpenting dan harus diperhatikan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Sebab, media pembelajaran merupakan saran atau alat yang menjadi jembatan atau penghubung antara pendidik atau guru dengan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Ibrahim dalam Sukmadinata, (2015:3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contohnya gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya.

Menurut Rusman (2012:140) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat terutama bila media tersebut digunakan sesuai dengan kondisi yang ada.

Fungsi media pembelajaran tidak hanya membantu guru melainkan sebaga pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Sukmadinata, 2015:10). Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang berikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Peraturan Bupati Klaten No. 6 Tahun 2014 tentang Panduan Pembelajaran Kebencanaan Kabupaten Klaten merupakan bentuk usaha untuk meningkatkan pengetahuan kebencanaan dan kesiapsiagaan dalam menghadapi ancaman maupun risiko bencana yang dapat terjadi. Berkaitan dengan hal tersebut, SMP Negeri 2 Wonosari Klaten yang di Desa Kingkang, Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten memberikan pembelajaran kebencanaan melalui kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana. Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bencana, meningkatkan kesiapsiagaan dan membentuk ketangguhan siswa. SMP Negeri 2 Wonosari berdasarkan aspek sosial kebencanaan masuk ke dalam daerah potensi III rawan terhadap bencana gempa bumi. Pengetahuan dan pembelajaran sangat penting diberikan kepada masyarakat yang tinggal di lokasi yang rawan terhadap bencana. Komponen masyarakat yang rentan terhadap bencana adalah anak-anak, Anak-anak menjadi salah satu subjek yang rentan terhadap bencana karena mereka kurang memiliki pengetahuan dan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Daerah-daerah yang rawan akan bencana pada kesiapsiagaan melalui pendidikan pengurangan risiko bencana diantaranya dengan penyediaan materi ajar (Sunarhadi, dkk:2012)

Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi kenyataanya, media sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan berbagai alasan lain (Sukmadinata, 2015:11). Hal tersebut sesuai dengan kondisi pembelajaran pada ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut kurang dalam

penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran di ekstrakurikuler tersebut didominasi oleh guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Ketidak efektifan dalam pembelajaran tersebut dapat dilihat dari tingkah siswa saat kegiatan pembelajaran. Seperti siswa mengobrol dengan teman, melamun dan bahkan tidur. Akibatnya, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru baik materi teori maupun materi praktik. Berdasarkan kondisi tersebut, salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri2 Wonosari adalah *flipchart*.

Media *flipchart* adalah media yang berisi bahan pelajaran atau materi ajar yang dicetak pada beberapa lembar kertas berukuran A3 yang tersusun sesuai kompetensi kemudian disatukan dengan jilid spiral. Penggunaan media *flipchart* yakni dengan dibalik satu per satu seperti membuka kalender. Kelebihan *flipchart* ialah menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dimana siswa tidak mengetahui materi apa yang akan muncul pada lembar berikutnya. Sehingga akan timbul pertanyaan dari siswa kepada guru dan terjadi interaksi atau diskusi dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi menggunakan *flipchart* yang dilakukan secara bertahap sehingga memungkinkan siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Pengembangan media pembelajaran sebagai alat yang dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat perlu dilakukan di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten khususnya untuk pembelajaran ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *flipchart* pada materi bencana gempa bumi untuk ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten. Pengembangan media pembelajaran *flipchart* diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan dan dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul

“PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP BENCANA GEMPABUMI DI SMP NEGERI 2 WONOSARI KABUPATEN KLATEN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini ialah:

1. Pembelajaran ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana tidak didukung dengan media pembelajaran yang sesuai.
2. Kurangnya semangat belajar siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana karena media pembelajaran yang kurang variatif.
3. Kegiatan pembelajaran pada ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana masih didominasi oleh guru dalam menyampaikan materi dengan metode ceramah sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru .

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah akan dilakukan agar penelitian lebih terfokus pada tujuan dan sasaran yang diharapkan. Pembatasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subyek penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana SMP Negeri 2 Wonosari Klaten.
2. Media yang dibuat ialah media pembelajaran berjenis media cetak yaitu *flipchart*.
3. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran *flipchart* adalah materi bencana gempa bumi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipchart* pada materi bencana gempa bumi untuk siswa ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten ?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *flipchart* materi bencana gempa bumi pada siswa ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *flipchart* materi bencana gempa bumi untuk siswa ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *flipchart* materi bencana gempa bumi pada siswa ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 2 Wonosari Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *flipchart* diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan tentang pengembangan pengembangan media pembelajaran *flipchart*
 - b. Memberikan informasi dan pengetahuan yang dapat lebih mudah dipahami melalui pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan mewujudkan pembelajaran yang efektif.
- 2) Memberikan alternatif bagi guru dalam menginovasi media ajar.

b. Bagi Siswa:

- 1) Membantu siswa lebih mudah memahami dan menerima materi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar juga memuaskan.
- 2) Menjadikan media pembelajaran *fipchart* sebagai salah satu sumber belajar.
- 3) Menjadikan pembelajaran menarik dengan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Bagi pelaku pendidikan secara umum media pembelajaran yang sudah akan lebih jika dikembangkan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien.

d. Bagi pembaca penelitian ini sebagai penambah wawasan pentingnya pengembangan media pembelajaran.