

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari sekitar 17.508 pulau dengan total panjang garis pantai kurang lebih 81.000 km dengan luas perairan di laut 5,8 juta km² yang terdiri dari perairan kepulauan dan teritorial seluas 3,1 juta km² serta perairan Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia (ZEEI) seluas 2,7 juta km² (Nontji, 2005). Wilayah yang kaya dengan perairan laut menyebabkan Indonesia menjadi salah satu wilayah pesisir dan lautnya yang terkenal dengan kekayaan dan keanekaragaman sumber daya alamnya akan tetapi ancaman bencana laut juga akan terjadi pada wilayah Indonesia. Menurut Islam dkk (2014) Indonesia sebagai negara kepulauan secara geologis rentan terhadap bencana alam pesisir. Badai, abrasi, banjir dan tsunami adalah bencana yang senantiasa mengancam penduduk pesisir.

Bencana Tsunami yang pernah terjadi di Indonesia antara lain pada 26 Desember 2004 pada pukul 07:59 WIB di Aceh dengan kekuatan 8,9 skala Richter (Jokowinarno, 2011) dan yang terbaru gempa disusul oleh tsunami yakni terjadi di Palu dengan kekuatan 7,4 manglitud. Bencana tersebut memakan korban cukup banyak, kurangnya pengetahuan mengenai bencana menyebabkan jatuhnya banyak korban. Mitigasi bencana sangat diperlukan untuk meminimalisir terjadinya banyak korban saat bencana, tidak hanya untuk masyarakat yang berada pada wilayah rentan akan tetapi pengetahuan bencana juga perlu disosialisasikan pada siswa di sekolah. Siswa disekolah juga perlu mengetahui ancaman bencana yang berada pada tempat mereka tinggal.

Pemahaman bencana pada siswa dilakukan melalui sosialisasi mitigasi bencana atau juga dapat melalui pembelajaran yang terkait dengan materi bencana alam. Sosialisasi melalui pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran agar mempermudah pemahaman siswa, misalnya dengan menciptakan media pembelajaran mandiri yang menarik dan terintegrasi pada mitigasi bencana. Faktor penentu pada keberhasilan media

ditentukan pada faktor pendidik, pendidik dituntut kreatif menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. media bukan hanya untuk menambah pengetahuan kebencanaan siswa, media juga harus dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas. Media juga harus mengacu pada kurikulum yang berlaku untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Materi pembelajaran akan mudah tersampaikan jika didukung adanya media pembelajaran yang cocok. Media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi akan tetapi media pembelajaran membantu menyampaikan materi yang kurang jelas atau yang susah dijelaskan. Demikian media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Menurut Untari dan Saputra (2016) komik sangat digemari oleh anak-anak pada zaman sekarang, tidak hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa pun sekarang banyak yang menggemari komik karena sifatnya yang menarik dan mudah di pahami. Komik merupakan buku bacaan yang berisi cerita yang disajikan dalam bentuk animasi bergambar yang dapat menarik perhatian pembaca. Buku komik dianggap menarik dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru. Tidak hanya menarik, komik juga dianggap media pembelajaran yang cocok untuk pendidikan setara sekolah menengah atas yang akan dikemas sesuai umur siswa.

Animasi yang ada pada buku komik akan menjadi perhatian siswa dengan begitu dapat memberi semangat siswa agar membaca dan belajar materi yang telah disajikan. Pembelajaran dengan menggunakan buku komik diharapkan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dalam memahami materi perairan laut dan menambah pengetahuan kebencanaan. Penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada proses belajar mengajar. Komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik karena akan meningkatkan minat baca siswa dan memotivasi belajar siswa. motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran karena tanpa adanya motivasi maka

tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Motivasi sebagai salah satu faktor yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, maka diperlukan usaha konkrit guru untuk memunculkan motivasi belajar siswa salah satu usahanya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik (Utariyanti, dkk: 2015).

Pembelajaran mengenai pengetahuan bencana dapat menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Komik yang berisi tentang pengetahuan bencana dan mitigasi bencananya dapat menjadi dasar pengetahuan kebencanaan bagi siswa. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan masalah yang terjadi pada bidang pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui proses pembelajaran yang menarik yakni dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik minat siswa agar lebih maksimal dalam belajar maka peneliti tertarik mengadakan penelitian mengenai **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PERAIRAN LAUT SEBAGAI DASAR PENGETAHUAN KEBENCANAAN PADA MATERI DINAMIKA HIDROLOGI DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN DI SMA NEGERI KEMERAMAT**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya guru dalam memanfaatkan media dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
2. Belum memadainya media pembelajaran siswa sebagai panduan pembelajaran di sekolah pada materi perairan laut.
3. Efektifitas dari pengembangan media pembelajaran sebagai dasar pengetahuan materi kebencanaan masih sangat rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah agar peneliti terarah dan tepat waktu maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
2. Belum memadainya media pembelajaran siswa sebagai panduan pembelajaran di sekolah pada materi perairan laut.
3. Efektifitas dari pengembangan media pembelajaran sebagai dasar pengetahuan materi kebencanaan masih sangat rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku komik perairan laut pada pembelajaran di SMA Negeri Kebakkramat?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan pengembangan media pembelajaran buku komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi perairan laut?

E. Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media ajar buku komik perairan laut pada materi hidrologi dan dampaknya terhadap kehidupan.
2. Mengetahui efektifitas peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pengembangan media pembelajaran buku komik.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Pemahaman pembelajaran perairan laut pada materi hidrologi dan dampaknya terhadap kehidupan.
 - b. Peningkatan hasil belajar siswa mengenai perairan laut pada materi hidrologi dan dampaknya bagi kehidupan.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi pendidik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat mengenai pengembangan bahan ajar bagi pembelajaran di sekolah
 - b. Bagi peserta didik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran perairan laut.
 - c. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat memberikan dukungan penyediaan layanan fasilitas yang berkaitan dengan pengembangan media ajar.