

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bencana alam banjir di Indonesia tampaknya dari tahun ketahun memiliki kecenderungan meningkat, begitu juga bencana banjir setiap tahun terjadi di seluruh penjuru tanah air. Banjir merupakan kejadian atau keadaan di mana suatu wilayah atau sebidang tanah tenggelam karena kenaikan permukaan air yang disebabkan oleh perubahan iklim, peningkatan frekuensi dan intensitas curah hujan yang tinggi, atau banjir yang dikirim dari daerah lain tempat yang lebih tinggi (Hapsoro, 2015). Kecenderungan meningkatnya bencana banjir di Indonesia tidak hanya luasnya saja melainkan kerugian juga ikut bertambah pula. Jika dahulunya bencana banjir hanya melanda kota-kota besar di Indonesia, akan tetapi pada saat sekarang kepelosok tanah air.

Pentingnya pendidikan sebagai faktor penentu dalam upaya pengurangan risiko bencana juga digarisbawahi. Masalah utama yang dihadapi sektor pendidikan adalah kurangnya pengetahuan dan kapasitas untuk mengimplementasikan instruksi kesiapsiagaan bencana jangka panjang yang komprehensif di sekolah. Oleh karena itu, upaya peningkatan pengetahuan dan kemampuan kesiapsiagaan banjir melalui pembelajaran kesiapsiagaan bencana di sekolah harus dilakukan. Pemahaman mahasiswa mengenai mitigasi bencana banjir dapat dilakukan melalui pendidikan di perguruan tinggi.

Perguruan tinggi dalam sistem pendidikan saat ini menggunakan kurikulum Kampus Merdeka. Sebuah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bernama Kampus Merdeka berupaya mendorong mahasiswa untuk memperoleh berbagai keilmuan yang akan mendorong mahasiswa ketika mereka memasuki dunia kerja (Simatupang & Yuhertiana, 2021).

Kurikulum yang digunakan saat ini menuntut para mahasiswa harus berperan aktif pada proses belajar mengajar. Mahasiswa dibebaskan untuk mengeluarkan pendapat dan ide kreatifitas dalam mendukung proses pendidikan. Peran pengajar hanya membimbing dan mengontrol mahasiswa agar berperan aktif. Namun kenyataannya, masih banyak metode pembelajaran seperti itu tidak terlaksana dengan yang diharapkan. Seharusnya tenaga pendidik bisa menerapkan kurikulum yang telah diatur untuk mengutamakan peran mahasiswa.

Untuk mendorong mahasiswa agar berperan aktif dalam pembelajaran tenaga pendidik dituntut agar membuat pembelajaran lebih menarik perhatian dan inovatif, sehingga mahasiswa bisa belajar secara optimal baik itu dalam belajar individual ataupun dalam proses pembelajaran di kelas. Upaya agar tercapainya pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya menggunakan media pembelajaran yang dapat dipakai oleh pendidik pada proses belajar mengajar. Media dapat dikatakan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memiliki beberapa peran, antara lain: *Pertama*, mahasiswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Dalam pendekatan ini, memasukkan media ke dalam pembelajaran di kelas

merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. *Kedua*, motivasi dan minat belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media di dalam kelas. Tidak hanya untuk menginspirasi untuk belajar, tetapi juga untuk memiliki dampak yang menguntungkan pada psikologis mereka. karena teknologi pendidikan dapat membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi. *Ketiga*, media dapat mengkaji ulang item dan peristiwa dengan berbagai cara yang sesuai dengan tuntutan keperluan (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran memiliki tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Jenis sumber belajar yang dikenal sebagai media audio visual menggunakan indera penglihatan dan suara untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang menarik dan imajinatif. Media audio-visual ini mungkin memiliki suara dan gambar. Video merupakan salah satu contoh media audio visual. Video sangat adaptif terhadap pendidikan, karena video merupakan gambar yang bisa bergerak dan bersuara yang dapat mendeskripsikan kejadian dan mempraktikkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses belajar bisa berjalan efektif dan efisien jika didukung dengan adanya media yang dapat menunjang sarana dan prasarana dalam mendukung proses interaksi yang akan dilaksanakan.

Guna dari media pembelajaran yakni sebagai alat untuk menjelaskan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik. Misalnya pada pembelajaran mitigasi bencana banjir, materi materi yang ada pada buku hanya melalui bacaan dan membuat mahasiswa sulit memahami. Buku geografi bencana tersebut tidak dapat

menyampaikan materi bencana banjir secara konkret dikarenakan materi-materi tersebut sulit dijelaskan jika hanya dengan bacaan saja. Misalnya untuk menjelaskan tentang bahaya banjir di Jakarta, pada buku tersebut hanya menjelaskan kawasan yang rentan terkena banjir bersifat abstrak tanpa adanya gambaran dari kawasan tersebut sehingga membuat mahasiswa sulit dalam memahami materinya.

Pada buku Geografi Bencana memuat informasi dan pengetahuan yang komprehensif mengenai bencana. Penulisan buku tersebut mengarah pada sebuah temuan penelitian yang dilakukan di Indonesia dan di mancanegara. Pada bagian awal buku tersebut menyajikan informasi mengenai pengetahuan tentang pengurangan risiko bencana. Bagian tersebut menekankan pemahaman mahasiswa tentang konsep dasar dalam pengurangan risiko bencana meliputi analisis bahaya, kerentanan, kapasitas dan risiko.

Pada bagian kedua buku tersebut memaparkan informasi tentang landasan filosofi kajian bencana dari perspektif geografi dan pada bagian selanjutnya memuat tentang kajian bencana banjir meliputi penyebab banjir, bahaya banjir, kerentanan banjir, risiko banjir, pengurangan risiko banjir, dan pada bagian akhir dilengkapi dengan aktivitas mahasiswa yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mendalam dalam mengurangi risiko bencana (Aksa et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Banjir Berbasis Audio Visual Pada Buku Geografi Bencana”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran dan bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran materi banjir berbasis audio visual pada buku cetak geografi bencana.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran materi banjir berbasis audio visual pada buku geografi bencana dan menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran materi banjir berbasis audio visual pada buku geografi bencana.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran materi banjir berbasis audio visual pada buku geografi bencana. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan adalah mengenai mitigasi bencana banjir yang berisi serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana banjir, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana banjir.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi bentuk MP4 .
3. Rasio pada video animasi berukuran 16:9 dengan resolusi 1080p (HD).
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *CorelDRAW12* untuk menggambar ilustrasi, *Adobe After effect* untuk menggerakkan

elemen-elemen, dan *Adobe Premier Pro* untuk pengisian suara.

5. Sasaran produk yaitu Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Saumudra.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memperluas informasi dalam menciptakan media berupa video pembelajaran audio visual pada buku geografi bencana sebagai media pembelajaran terutama bencana banjir.

2. Manfaat Praktis

- a) Peserta didik

Mempermudah proses belajar dan dapat menarik minat peserta didik terhadap pelajaran materi bencana banjir.

- b) Pendidik

Mempermudah dalam menyampaikan materi yang diberikan dalam pelajaran geografi bencana khususnya bencana banjir.

- c) Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dalam membuat video pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual materi banjir pada buku geografi bencana, ruang lingkup pengembangan dibatasi pada :

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media audio visual berupa video animasi.
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada pembelajaran materi bencana banjir.