

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Dalam pembelajaran informasi tidak hanya menggunakan buku sebagai sumber. Adapun sumber lain seperti media yang berupa video pembelajaran, poster, media terpadu dan lain-lain. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2011). Sementara pendapat Miarso (1993) dalam Sanaky (2011) yang menjabarkan pembelajaran sebagai usaha yang disengaja untuk melakukan pendidikan dengan dan proses tertentu. Media pembelajaran menjadi salah satu perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pada mata pelajaran tertentu. Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang digunakan pada saat proses pembelajaran baik di kelas ataupun di luar kelas yang disesuaikan dan ditujukan untuk menciptakan suasana belajar baru sehingga timbul stimulus-stimulus baru pada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan pendapat Boove (1997) dalam Sanaky (2011) yang mengatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan secara luas bahwa media pembelajaran merupakan komponen (alat, benda, gambar, dan lain-lain) dalam konteks pembelajaran yang merangsang belajar dan digunakan

untuk menyampaikan informasi atau pesan suatu materi belajar. Konsep yang harus ada pada media belajar dari kesimpulan di atas adalah: 1) komponen baik berupa alat, bahan, dan lain-lain, 2) di dalam konteks pembelajaran, 3) memiliki fungsi, 4) merangsang untuk belajar, 5) di dalam proses pembelajaran.

a. Tujuan dan Manfaat Media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah, membantu dalam menafsirkan pembelajaran agar lebih mudah dipahami, menjaga hubungan dari materi dan tujuan pembelajaran, meningkatkan konsentrasi pembelajar. Penjelasan tujuan media pembelajaran oleh Sanaky (2011) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan aktif untuk memberikan rangsangan belajar dengan memberikan kemudahan dalam penyampaian materi ajar sehingga tujuan belajar akan mudah dicapai.

Manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut Rivai dan Sudjana (2020) yaitu, 1) dapat memotivasi siswa untuk belajar karena proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih menarik, 2) siswa akan lebih mudah memahami konteks pembelajaran karena dengan bantuan media pembelajaran dapat menjadi sarana penyalur informasi terpadu, 3) proses pembelajaran lebih bervariasi, 4) siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti mengamati, mencoba, bertanya, menjawab, menganalisis, dan lain-lain.

Proses pembelajaran di sekolah dengan melibatkan peran media dapat memberikan suasana belajar dan pengalaman baru bagi siswa. Media memiliki manfaat yang bervariasi bagi siswa dan guru sehingga adanya media tersebut komunikasi dalam kegiatan belajar menjadi saling berkaitan. Suryani dkk (2018: 14-15) menjelaskan manfaat media pembelajaran bagi siswa dan guru. Masing-masing dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Manfaat media bagi guru dan siswa

No	Pengguna Media	Manfaat Media
1	Guru	<ul style="list-style-type: none"> a) Membantu menarik perhatian motivasi siswa untuk belajar. b) Memiliki pedoman, arah dan urutan dalam pembelajaran. c) Membantu dalam daya tangkap materi belajar. d) Membantu menyajikan materi lebih sistematis. e) Memiliki variasi metode dan media pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan. f) Menciptakan suasana belajar baru. g) Membantu mengefisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi materi secara sistematis dan mudah disampaikan.
2	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar. b) Memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. c) Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran atau informasi tambahan. d) Memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan dan tidak membosankan. e) Memberikan rangsangan kepada siswa untuk melibatkan media/sumber belajar lain dalam pembelajaran.

Pendapat di atas menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suasana dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan belajar.

b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermacam-macam jenisnya, oleh karena itu diperlukan pengelompokan media pembelajaran agar memudahkan pengguna dalam pemilihan dan perawatan media. Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Rudy Brets (2004) dalam Sundayana (2018: 14) mengklasifikasikan media menjadi tujuh, yaitu:

Tabel 2. 2 Klasifikasi media oleh Rudy Brets

No	Jenis Media	Contoh Media
1	Media audiovisual gerak	Film bersuara, pita video, film televisi, televisi, dan animasi.
2	Media audiovisual diam	Film rangkai suara, halaman suara, dan <i>sound slide</i> .
3	Audio semi gerak	Tulisan jauh bersuara
4	Media visual bergerak	Film bisu
5	Media visual diam	Halaman cetak, foto. Microphone
6	Media audio	Radio telepon, pita audio
7	Media cetak	Buku, poster, bahan ajar mandiri

Setiap media memiliki karakteristiknya masing-masing dan memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh guru. Guru harus tahu bahwa media yang akan digunakan dapat benar-benar membantu dalam penyampaian informasi/materi pembelajaran agar mudah diterima siswa.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pengembangan dan penggunaan media sebaiknya mengetahui tentang cara memilih media pembelajaran sebagai sumber atau

perantara guru dalam proses belajar. Terdapat 3 (tiga) prinsip pemilihan media pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudirman N. dalam Sundayana (2018: 16-17), yaitu:

- 1) Tujuan Pemilihan. Dalam pengembangan atau penggunaan media harus mempunyai prinsip tujuan yang jelas. Apakah media itu sesuai digunakan untuk subjek, materi, jenis pembelajaran, dan lain-lain.
- 2) Alternatif pilihan. Yaitu menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaplikasikan media sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan siswa.
- 3) Kriteria pemilihan. Bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu adanya maksud dan tujuan, kemudahan dalam penggunaan, keterampilan dalam mengaplikasikan, waktu dalam mempersiapkan, dan sesuai dengan perkembangan anak.

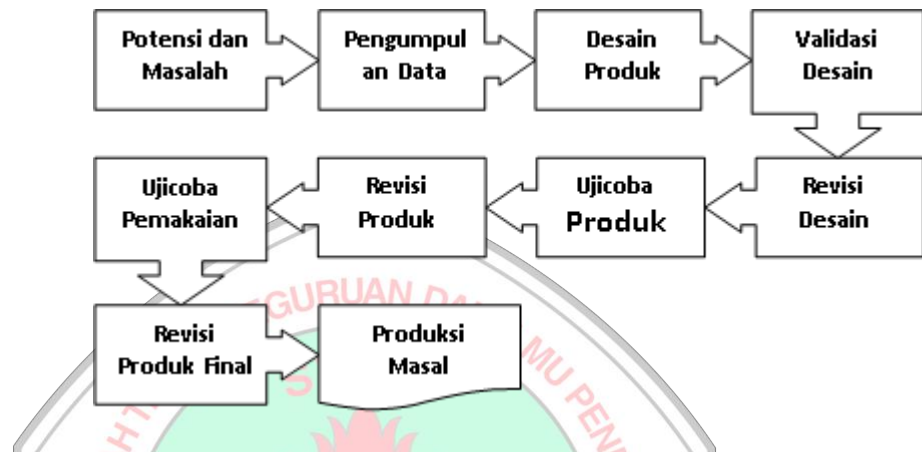
Prinsip-prinsip pemilihan media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak dapat asal dalam penggunaannya, namun juga dalam pemilihannya harus mempertimbangkan prinsip-prinsip tertentu.

d. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki beberapa model pengembangan. Model pengembangan yang paling sering digunakan untuk penelitian pengembangan suatu model atau produk sedikitnya ada tiga yang digunakan para peneliti. Seperti Gall and brog, 4D, ADDIE.

1) 10 Tahapan Gall dan Borg

Tahapan penelitian yang dikembangkan oleh Gall dan Borg (1983) dalam Sugiyono (2015) untuk mengembangkan dan menyatakan kevalidan suatu produk ada sepuluh tahapan, yang disebutkan dalam bentuk bagan seperti berikut:



Bagan 2. 1 Model pengembangan Gall dan Borg

2) Tahapan 4D

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2015) yaitu 4D (Four-D) yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap uji coba (*disseminate*).

- Tahap pendefinisian (*define*). Didalamnya terdapat analisis umum, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan rumusan tujuan pembelajaran
- Tahap perencanaan (*design*). Pada tahap ini terdapat penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan dan materi, dan pemilihan format.

- c) Tahap pengembangan (*develop*). Kemudian tahap ini memiliki validasi perangkat oleh ahli/praktisi dan uji coba pengembangan.
- d) Tahap penyebaran (*disseminate*). Tujuannya adalah mengetahui penggunaan perangkat dan menguji efektifitas.

3) Tahapan ADDIE

ADDIE merupakan kependekan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), *Evaluate* (evaluasi). ADDIE didefinisikan sebagai model atau sebuah pendekatan sistem pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendesain, membuat, dan mengembangkan aktifitas pendidikan yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016) ADDIE dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda (1990) dan dikembangkan oleh Dick & Carrey (1996) dalam Kustandi dan Darmawan (2020).

Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan dengan singkat.

- a) Tahap *Analysis* (menganalisis) terdiri dari penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, tugas, konteks, tujuan dan analisis keterampilan.
- b) *Design* (merencanakan) terdiri dari pengembangan tujuan, instrument tes, dan strategi pembelajaran.
- c) *Development* (pengembangan) terdiri dari persiapan bahan pengajaran. Seperti tujuan instruksional, analisa tugas, dan kriteria penilaian sesuai dengan bahan ajar kemudian peneliti juga

perlu menentukan setting penelitian, subjek uji coba, ahli materi, pembelajaran, penugasan dan ahli desain media.

d) *Implementation* (menerapkan) yaitu menerapkan hasil desain produk yang sudah jadi melalui beberapa ujicoba baik ahli, materi, lapangan.

e) *Evaluation* (mengevaluasi) mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

2. Poster

a. Pengertian poster dan penggunaannya

Poster merupakan gabungan visual dari beberapa komponen kuat yang dirancang dengan warna, dan pesan yang bertujuan untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya (Rivai dan Sujana, 2010) dalam bidang pendidikan, sajian atau tampilan poster berupa teks dan gambar yang saling memiliki keterkaitan arti dalam menjelaskan materi. Poster kebencanaan memiliki tampilan serupa dengan pendidikan karena mengandung suatu materi yang ingin disampaikan ke khalayak umum. Media poster yang dicetak harus dalam ukuran yang dapat dijangkau oleh pengelihatannya, cukup jelas, dan dapat dibaca serta informatif.

Poster prinsipnya adalah sebuah gagasan yang dituangkan dalam bentuk desain grafis yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar dan bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotifasi atau mengedukasi tentang apa yang akan disampaikan. Desain yang ada

pada poster harus memiliki keseimbangan dinamika materi, kesederhanaan desain serta beberapa warna yang mencolok dan kontras (Sudjana dan Rivai, 2010)

Lebih lanjut, untuk menggunakan poster, guru harus mempertimbangkan beberapa hal, menurut Sudjana dan Rivai (2010) hal yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan poster sebagai berikut.

- 1) Poster digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar baru. Misalnya untuk menciptakan diskusi antara guru dan juga siswa dan melatih cara menyampaikan pendapat atas poster dalam makna gambar, makna kalimat, makna peringatan dan lain-lain.
- 2) Sebagai peringatan atau tindak kesadaran terhadap sebuah materi. Poster digunakan untuk menyatakan tindakan penyadaran ataupun peringatan bahwa ada yang perlu diperhatikan siswa karena berbahaya, sebagai tindakan pencegahan, atau pemeliharaan terhadap sebuah materi.
- 3) Memberikan pengalaman. Poster dapat dijadikan contoh untuk siswa dalam menciptakan karya dalam bentuk dan materi lain supaya menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman baru terhadap sebuah materi baru sehingga dapat memberikan pengalaman baru untuk membuat, menciptakan, dan mengkaryakan dalam bentuk poster jenis lain.

b. Prinsip Desain Poster Bidang Seni Rupa

Penggunaan poster tidak serta merta tanpa adanya prinsip dalam pembuatannya. Sudjana dan Rivai (2010) menyebutkan prinsip-prinsip desain poster bidang seni rupa yaitu:

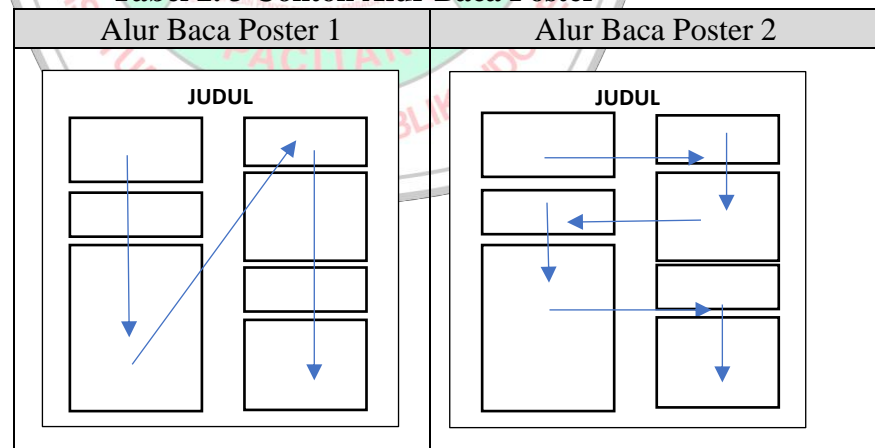
1) Keseimbangan

Keseimbangan dalam prinsip pembuatan poster merupakan nilai yang mengutamakan keselarasan dalam unsur-unsur yang ada di dalam poster. Sehingga keseimbangan tersebut menghindari adanya kesan berat sebelah dalam tata letak desain tersebut. Tata letak dapat dibedakan menjadi a) tata letak desain simetris/formal dan b) tata letak desain tidak simetris/arsimetris/ non-formal.

2) Alur Baca (*Movement*)

Alur baca digunakan untuk mengarahkan mata pembaca dalam mencari informasi dari satu bagian ke bagian lain. Contoh alur baca:

Tabel 2. 3 Contoh Alur Baca Poster



3) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan komponen atau unsur poster dapat dicapai dengan perbandingan ukuran, latar belakang yang kontras dengan tulisan

tulisan atau gambar, perbedaan warna yang mencolok, memanfaatkan bidang kosong, dan perbedaan dari (jenis, ukuran, dan warna/huruf).

4) Kesatuan/*(Unity)*

Informasi dalam poster harus digabung atau dipisah sedemikian rupa menjadi kelompok-kelompok informasi. Sehingga kesatuan dapat dicapai dengan mendekatkan beberapa elemen desain, dibuat berkelompok, memanfaatkan garis pemisah atau tanda, perbedaan warna latar belakang.

5) Kesan (*Specific Appeal*)

Perancangan poster untuk keperluan khusus berdasarkan tema per poster. Hal ini bertujuan untuk memberikan “kesan” dan sentuhan berbeda pada setiap tema produk, kegiatan, atau layanan.

c. Syarat Poster

Syarat pembuatan poster menurut Rivai (2010) ada 6 syarat yaitu sederhana, menyajikan suatu ide, mencapai tujuan pokok, berwarna, slogannya ringkas dan jitu, tulisannya jelas, motif dan desain bervariasi.

3. Kesiapsiagaan Bencana

Kesiapsiagaan dapat diartikan sebagai usaha atau tindakan untuk mengantisipasi sesuatu. Kesiapsiagaan bencana adalah upaya-upaya yang memungkinkan masyarakat (individu, kelompok, organisasi) dapat mengatasi bahaya peristiwa alam, melalui pembentukan struktur dan mekanisme tanggap darurat yang sistematis (Purnama, 2017). Dapat disimpulkan bahwa kesiapsiagaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk

mencegah dan mengatasi peristiwa bencana alam yang dilakukan secara sistematis oleh masyarakat baik individu, kelompok, dan organisasi. Tujuan upaya kesiapsiagaan bencana adalah untuk meminimalkan korban jiwa dan kerusakan sarana-sarana pelayanan umum. Kesiapsiagaan bukan menjadi indikator tidak adanya korban atau kerugian namun dengan upaya ini diharapkan akan mengurangi bahkan meminimkan jumlah korban dan kerusakan akibat bencana.

Contoh tindakan kesiapsiagaan bencana secara sederhana adalah 1) membuat system peringatan diri yang dapat mengakses dan berfungsi sebagai peringatan bahwa terjadi bencana, 2) membuat sistem informasi pemantauan bencana berkala, 3) melakukan publikasi penyebaran peringatan ancaman bencana, 4) melakukan latihan upaya penyelamatan diri dari bencana, 5) menentukan tempat evakuasi baik jalur evakuasi hingga titik kumpul evakuasi, 6) menyusun rencana darurat bencana, 7) melakukan dan mengikuti pendidikan/sosialisasi/pelatihan upaya penyelamatan diri dari bencana.

a. Siaga Bencana Gempa Bumi

Gempa bumi adalah bencana alam yang paling sering terjadi di Indonesia dan belum ada indikasi untuk mengetahui tanda-tanda terjadinya gempa. Namun yang paling penting adalah mengetahui skala besarnya guncangan. jika guncangan cukup besar atau sangat besar maka potensi kerusakan dan juga potensi bencana tsunami akan semakin besar.

b. Siaga Bencana Tsunami

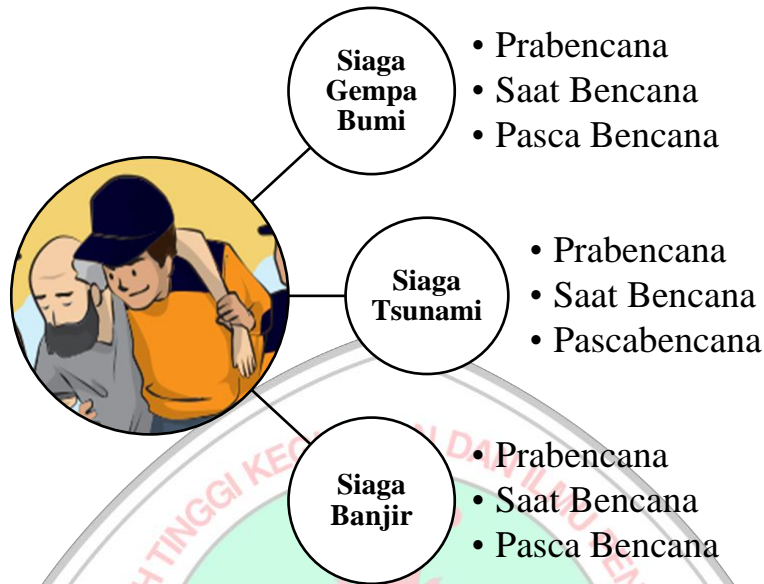
Guncangan gempa bumi yang cukup besar dapat memicu terjadinya tsunami. Bencana tsunami masih dalam rangkaian dari bencana alam gempa bumi. Pada skala guncangan tertentu dan mencapai variabel acuan maka potensi bencana tsunami akan sangat mungkin terjadi. Namun, faktor terjadinya tsunami ini juga bukan hanya dari gempa bumi yang terjadi di dasar laut. Faktor lainnya yaitu adanya patahan, maupun letusan gunung berapi di dasar laut.

c. Siaga Bencana Banjir

Selain gempa bumi dan tsunami, bencana alam yang sering terjadi di Kabupaten Pacitan adalah banjir (Nurita, 2017). Banjir disebabkan karena berbagai penyebab. Seperti penurunan dataran, banjir rob yang sering melanda kawasan pesisir, kemudian banjir yang disebabkan oleh intensitas hujan tinggi, dan banjir karena sumbatan sampah di aliran sungai dan sebagainya. Banjir secara umum adalah peristiwa menggenangnya air di suatu daerah, kawasan, tempat yang biasanya tidak pernah terjadi genangan dan pada waktu tertentu. (BNPB, 2017).

Upaya siaga bencana yang diuraikan di atas adalah serangkaian tindakan dengan memperhatikan tahapan-tahapan dan dilakukan secara terorganisir. Baik saat bencana gempa bumi, tsunami, dan banjir, semua dilakukan dengan upaya penanganan dan tindakan sesuai dengan arahan. Upaya tersebut guna mengurangi adanya korban dan kerusakan materiil yang besar sehingga pencegahan tersebut dilakukan dengan menggunakan pelatihan, memperbanyak literasi, dan melakukan kesiapsiagaan tersebut. Untuk itu penting bagi masyarakat tau terkait pendidikan kebencanaan.

Bentuk rencana kesiapsiagaan yang diuraikan diatas dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Alternatif Siaga Bencana

Penting bagi peneliti menjadikan materi pendidikan kebencanaan tentang kesiapsiagaan bencana sebagai materi yang dikemas dalam media pembelajaran. Selanjutnya untuk melakukan tindakan pengembangan, perlu adanya pengetahuan terkait dengan cara mengembangkannya melalui model pengembangan media pembelajaran.

4. Bencana

Indonesia merupakan wilayah negara kepulauan. Adanya kondisi alam di setiap daerah yang berbeda-beda membuat potensi bencana di negara tersebut juga banyak. Jenis-jenis bencana ada 3 menurut (BNPB, 2017), 1) Bencana alam, peristiwa kerusakan alam yang terjadi karena alam itu sendiri, contohnya gempa bumi, tsunami, erupsi dan gunung

meletus, dan lain sebagainya; 2) bencana non-alam, sebuah peristiwa bencana yang disebabkan oleh faktor non alam itu sendiri, seperti kegagalan teknologi, wabah, epidemi, dan lain sebagainya; dan 3) bencana sosial, merupakan salah satu bencana yang disebabkan manusia. Bencana ini meliputi permasalahan sosial skala besar, konflik antar kelompok hingga menyebabkan peperangan dan lain sebagainya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang dianggap oleh peneliti relevan adalah penelitian yang memuat tentang penelitian dan pengembangan media pembelajaran poster edukasi kesiapsiagaan dan mitigasi bencana.

1. Kajian penelitian relevan yang pertama adalah penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Evi Yunita Resti tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesiapsiagaan Bencana Angin Putting Beliung Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana SMP Negeri 1 Karangdowo”. Hasil penelitian ini nilai rata-rata pre test adalah 6,2 dan post test 8,25 artinya terdapat peningkatan nilai setelah menggunakan media pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tercapainya tujuan penelitian dan penggunaan media pembelajaran media poster dapat membantu guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Penelitian ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek coba. Subjek coba pada penelitian terdahulu adalah siswa SMP sedangkan pada penelitian ini

sasaran pengguna media adalah siswa SD. Pada penelitian terdahulu materi kebencanaan hanya terbatas pada materi bencana angin puting beliung sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan materi yang akan disampaikan adalah bencana banjir, gempa bumi dan tsunami.

2. Kajian penelitian relevan yang kedua adalah penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Irfan Rustanto tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Poster Pada Pembelajaran Materi Bencana Gempa Bumi di SMP N 3 Gantiwarno, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah”. Dengan hasil penelitian media dinyatakan layak sebagai media pembelajaran tentang bencana gempa bumi berdasarkan hasil validasi ahli didapatkan nilai 95 dari total 140 skor. Pada produk poster yang dikembangkan, setelah digunakan sebagai media pembelajaran dalam uji coba lapangan diketahui pengetahuan siswa cukup tinggi dari 30 siswa sebanyak 25 siswa mendapat nilai tinggi, dan hanya 5 siswa yang memiliki nilai sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengetahuan siswa tentang bencana gempa bumi dengan baik. Penelitian ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek coba. Subjek coba pada penelitian terdahulu adalah siswa SMP sedangkan pada penelitian ini sasaran pengguna media adalah siswa SD. Pada penelitian terdahulu materi kebencanaan hanya terbatas pada materi gempa bumi sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan materi yang akan disampaikan adalah bencana banjir, gempa bumi dan tsunami.

3. Kajian penelitian relevan yang kegiatan adalah penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Burhanuddin tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Materi Bencana Kekeringan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ekstrakurikuler SSB SMP Negeri 1 Delangu”. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media poster layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tentang bencana kekeringan berdasarkan hasil validasi ahli didapatkan rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu 44,81 dan *post-test* siswa 84,07. Uji normalitas data menunjukkan hasil data *Pretest* dan *post-test* normal yaitu 0,06. Uji homogenitas menunjukkan angka 0,53 yang berarti signifikan. Penelitian ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek coba. Subjek coba pada penelitian terdahulu adalah siswa SMP sedangkan pada penelitian ini sasaran pengguna media adalah siswa SD. Pada penelitian terdahulu materi kebencanaan hanya terbatas pada materi kekeringan sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan materi yang akan disampaikan adalah bencana banjir, gempa bumi dan tsunami.

4. Kajian penelitian relevan yang keempat adalah penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Cindy Larasati tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Terhadap Bencana Gempa Bumi Di SMP Negeri 3 Gantiwarno”. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media poster layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan

nilai rata-rata *pre-test* yaitu 55,69 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 85,21, sehingga ada peningkatan hasil belajar siswa. persamaan penelitian terdahulu adalah sama-sama melakukan pengembangan terhadap model pengembangan namun model yang digunakan berbeda. Pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4D sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan model ADDIE. Perbedaan selanjutnya adalah subjek coba, subjek coba pada penelitian terdahulu adalah siswa SMP sedangkan pada penelitian ini sasaran pengguna media adalah siswa SD. Pada penelitian terdahulu materi kebencanaan hanya terbatas pada materi gempa bumi sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan materi yang akan disampaikan adalah bencana banjir, gempa bumi dan tsunami.

5. Kajian penelitian relevan yang kegiatan adalah penelitian terhadap media yang dilakukan oleh Marsiatun tahun 2016 yang berjudul "Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Banjir Melalui Media Poster Bagi Siswa Sekolah Dasar". Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media poster layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase uji kelayakan oleh 2 validator guru dan dosen ahli yaitu 73,86% dan dapat meningkatkan hasil belajar baik dari aspek afektif, kognitif, maupun aspek psikomotorik. Hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD) dari aspek kognitif dilakukan dengan pemberian pretest dan *post-test*. Dimana nilai rata-rata hasil posttest lebih tinggi dibanding nilai rata-rata hasil *pretest*. Media poster dikatakan sangat efektif dengan skor 133 yang didapat dari tanggapan guru yang berjumlah 4 responden yaitu diperoleh presentase akhir yaitu 92,361%. Penelitian terdahulu yang meneliti penggunaan

media poster pada proses belajar menguatkan bahwa media poster layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan kesiapsiagaan bencana.

6. Kajian penelitian relevan yang kegiatan adalah penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Annisa Purwani, Lara Firdani, dan Fahrurrozi tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Banjir”. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media grafis efektif digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya perbedaan kesiagaan pada anak sebelum dan sesudah penggunaan media grafis. Media yang digunakan peneliti terdahulu merupakan gabungan dari berbagai jenis media grafis berupa gambar, media chart, media kartun, dan media poster. Penelitian ini menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran materi kebencanaan dengan menggunakan poster sebagai produk yang dikembangkan.

C. Kerangka Berpikir

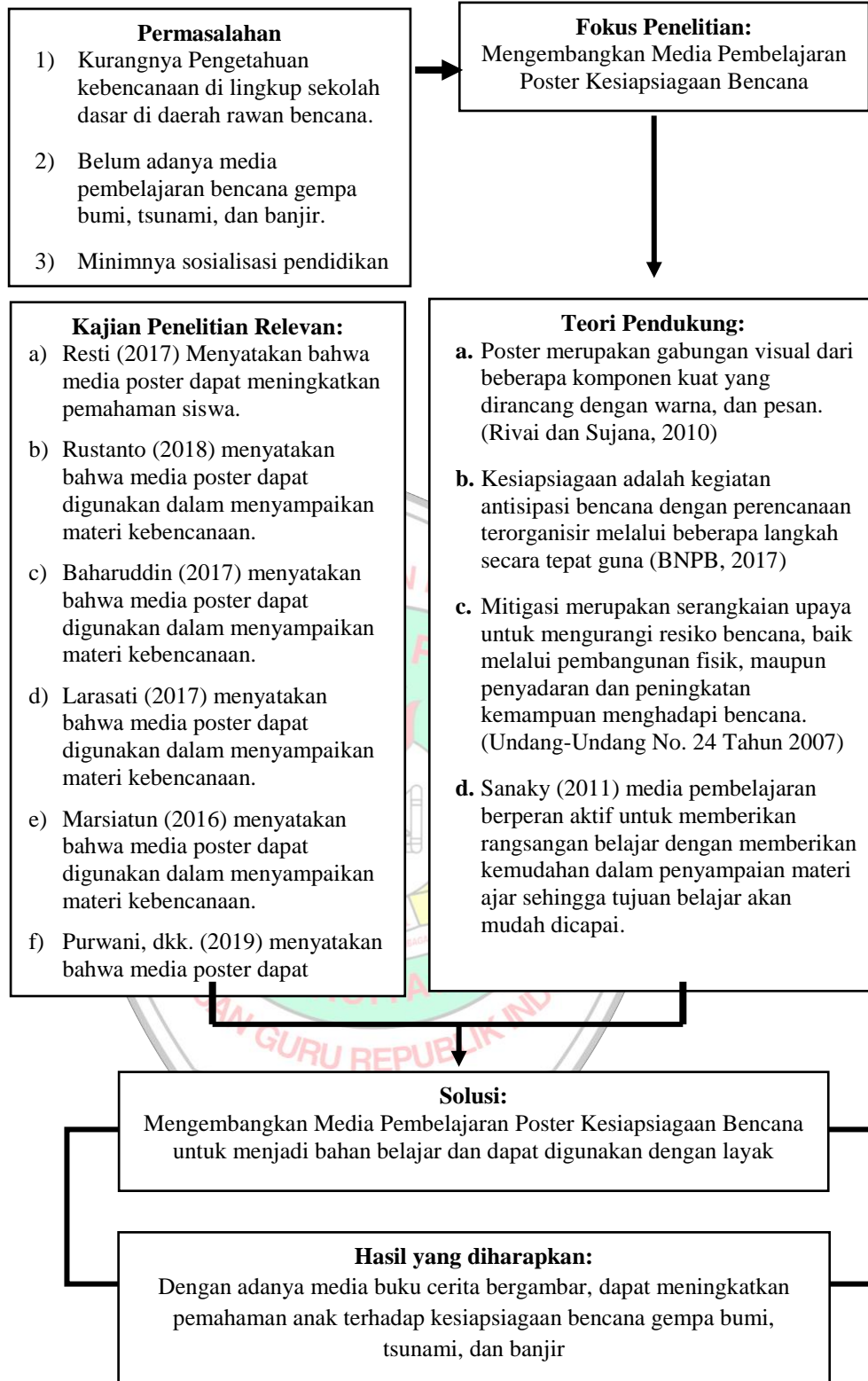
Resiko sebagai masyarakat yang tinggal dalam daerah rawan bencana harusnya tidak awam dengan upaya kesiapsiagaan. Namun minimnya kesadaran dan juga sosialisasi dari pihak terkait seperti BPBD daerah Kabupaten Pacitan yang masih belum menyelenggarakan kegiatan sosialisasi secara umum dan merata.

Dengan banyaknya potensi akan bencana gempa bumi, tsunami, juga maraknya banjir di sejumlah wilayah di kabupaten Pacitan ini masyarakat perlu adanya edukasi secara bertahap dan merata. Sasaran pada penelitian ini

merupakan siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan kebanyakan dari korban bencana didominasi dengan anak yang mengalami trauma disebabkan oleh minimnya pendidikan kebencanaan.

Pendidikan kesiapsiagaan bencana perlu ditingkatkan kembali terkait dengan pengetahuan dasar kebencanaan di sekolah. Sekolah menjadi salah satu penyedia sarana belajar. Dalam menyampaikan materi terkait bencana perlu adanya media dalam menyampaikan materi bencana. Media poster edukasi bergambar terkait edukasi bencana gempa bumi, tsunami, dan banjir menjadi salah satu bahan belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik mengembangkan penelitian terhadap media Poster pendidikan Kesiapsiagaan bencana. Dibawah ini merupakan bagan dari kerangka berfikir dari penelitian ini.





Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Poster Kesiapsiagaan Bencana?
2. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran poster Kesiapsiagaan Bencana?

