

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI “SIAGA BENCANA GUNUNG BERAPI” TERHADAP KESIAPSIAGAAN SISWA

THE EFFECT OF USING VIDEO ANIMATION “SIAGA BENCANA GUNUNG BERAPI” FOR DISASTER PREPAREDNESS

Oleh:

Ferawaty Sulistyaningrum

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Email: ferawaty26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” terhadap kesiapsiagaan siswa kelas V di SDN Kepuharjo. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimental semu, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media video animasi, sedangkan variabel terikatnya kesiapsiagaan. Subyek penelitian dalam penelitian ini kelas IV sebagai kelas kontrol sejumlah 33 siswa dan kelas V sebagai kelas eksperimen sejumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” dengan media gambar terhadap kesiapsiagaan siswa Kelas V di SDN Kepuharjo. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan *independent sample t-test* pada tabel yang menunjukkan bahwa perbandingan aspek pengetahuan dan aspek tindakan kesiapsiagaan siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen diperoleh signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Media Video Animasi, Kesiapsiagaan Bencana, Media Gambar.

Abstract

The aims of this study is to determine the effect of video animation “Siaga Bencana Gunung Berapi” usage on disaster preparedness in 5th grade students in SDN Kepuharjo. This study is a quasi experiment research, research design pretest-posttest control group design. The independent variable in this research is the usage of video animation media and dependent variable is student preparedness. The subjects of this research are class IV as a control class with 33 students and class V as experimental class with 35 students. Data collection techniques used in this study are tests, questionnaires, and documentation. The result shows there is a difference about the preparedness of disaster between the students who learning using video animation media compared pictorial media. This is proved from the results of the independent sample t-test. The result shows that the variance of cognitive comparison and attitude of student's preparedness between the control and the experimental class is obtained 0.000 significance smaller than the level of significance less than 0.05 so H_0 is rejected and H_a be accepted.

Keywords: Video Animation Media, Preparedness Of Disaster, Pictorial Media.

PENDAHULUAN

Dilihat dari segi geografis, Kabupaten Sleman merupakan daerah yang paling rentan terhadap aktivitas vulkanik dari Gunung Merapi. Aktivitas erupsi Gunung Merapi terjadi pada tahun 2010 lalu mengakibatkan banyaknya korban jiwa dan kerugian yang sangat besar. Informasi yang didapat dari Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman rekapitulasi korban meninggal perbulan Desember 2010 mencapai 277 orang. Besarnya tingkat kerentanan masyarakat terhadap ancaman bencana

tersebut tidak sebanding dengan minimnya kapasitas masyarakat dalam menangani bencana yang tentunya menyebabkan resiko korban bencana alam di Indonesia menjadi tinggi.

Merujuk pada pengalaman bencana erupsi gunung Merapi tahun 2010 lalu, dimana sekolah-sekolah di wilayah lereng Merapi mengalami kerusakan parah dari atap roboh karena kelebihan beban abu vulkanik dan bangunan sekolah yang hancur yang jumlahnya tidak sedikit. Adanya kerusakan tersebut telah mengakibatkan

terganggunya kegiatan belajar mengajar. Beberapa sekolah, harus menjalankan proses belajar mengajar di tenda darurat dikarenakan bangunan sekolah yang roboh. Sekolah dasar di wilayah lereng Merapi telah berupaya untuk meningkatkan kesiapsiagaan dengan membentuk sekolah siaga bencana. Tindakan siaga bencana diperlukan untuk menentukan tindakan dalam menghadapi bencana, dalam Undang-undang No. 24 Tahun 2007 sikap siaga bencana adalah tentang serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna.

Sekolah Siaga Bencana merupakan sekolah yang memiliki kemampuan untuk mengelola resiko dan bencana di lingkungannya. Salah satu Sekolah Siaga Bencana itu adalah SDN Kepuharjo. Sekolah tersebut menjalankan Program Sekolah Siaga Bencana dengan bantuan dari donatur LSM maupun bantuan dari luar negeri. Adanya bantuan dari luar tentunya akan sangat mendukung sekolah secara materi. Namun kondisi tersebut belumlah berjalan sesuai dengan tujuan dibentuknya Sekolah Siaga Bencana. Adanya program Sekolah Siaga Bencana ditingkat sekolah juga tidak menjadi jaminan bahwa sekolah tersebut memiliki tingkat kesiapsiagaan yang lebih tinggi. Dari hasil analisis ditemukan bahwa salah satu penyebab rendahnya kesiapsiagaan adalah tidak adanya regenerasi pada siswa. Sekolah hanya melakukan pelatihan kebencanaan satu kali, dan tidak dilakukan kembali di tahun berikutnya. Padahal siswa yang telah dilatih tersebut telah lulus, dan seharusnya perlu adanya pelatihan dari tahun ke tahun agar setiap siswa dapat mengetahui pengetahuan tentang bencana. Selain itu upaya peningkatan

kesiapsiagaan bencana seharusnya tidak hanya dilakukan selama Program Sekolah Siaga Bencana dilaksanakan, akan tetapi upaya tersebut harus dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan. Upaya kesiapsiagaan yang tidak berkesinambungan atau hanya dilakukan dalam satu periode saja akan mengakibatkan tingkat kesiapsiagaan di sekolah tersebut menurun.

Dalam observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Kepuharjo Cangkringan, khususnya di kelas V diperoleh data bahwa peneliti tidak menemukan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kesiapsiagaan para siswa. Hal ini tentu saja menjadi salah satu faktor mengapa kesiapsiagaan di sekolah tersebut belum maksimal. Dikatakan belum maksimal karena banyak siswa kelas V yang masih belum mengetahui dan memahami tentang kesiapsiagaan baik dari aspek pengetahuan maupun aspek tindakan dalam menghadapi bencana erupsi gunung berapi.

Teknologi Pendidikan Teknologi pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Hal ini didukung dalam definisi teknologi pendidikan dalam AECT tahun 2008 yang mengemukakan Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski dan Molenda, 2008). Salah satu media yang cukup relevan dalam menumbuhkan rasa kesiapsiagaan adalah dengan video animasi.

Video animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Dina Utami (2011) mengungkapkan animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan membaca buku teks karena pesan berbentuk audio visual dan gerakan pada video animasi ini memberikan kesan impresif bagi penontonnya dan disukai oleh siswa. Muhammad Rahmatullah (2011:179) menjelaskan bahwa video animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan dalam peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Selain memiliki kelebihan tersebut, media animasi banyak disukai oleh anak karena tampilannya yang menarik, namun belum terdapat penelitian mengenai pengaruh media ini terhadap kesiapsiagaan siswa. Penyajian media animasi yang berisi tentang kesiapsiagaan menghadapi bencana erupsi gunung api baik dari pra bencana hingga pasca bencana diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan maupun tindakan menghadapi bencana erupsi gunung berapi. Penggunaan media animasi ini dapat dilakukan di suatu bidang mata pelajaran IPS dalam materi yang memuat tentang kenampakan alam dan ada kaitannya dengan aktivitas gunung berapi maupun dalam pembelajaran muatan lokal, sehingga siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan guru juga dapat memanfaatkan media animasi tersebut untuk pembelajaran yang ada kaitannya dengan kegunungapian. Dengan demikian, pemilihan dan

penggunaan media yang efektif dan efisien menjadi sangat vital dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Pemilihan video pembelajaran yang berupa media animasi dapat dijadikan pilihan yang tepat, dengan media animasi maka pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan akan lebih mudah, menarik dan menyenangkan.

Media video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” ini telah dirancang dan dikembangkan berdasarkan dengan permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana erupsi gunung berapi. Selain itu media animasi ini telah melewati tahap validasi ahli materi dan juga ahli media. Media video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” memiliki karakteristik belajar yang menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar. Cara penggunaan media video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” ini cukup mudah dan materi yang diberikan dikemas secara sederhana sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari kesiapsiagaan terhadap bencana.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” terhadap kesiapsiagaan siswa kelas V di SD Negeri Kepuharjo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experiment*, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2010: 77) menyatakan bahwa *quasi experiment* merupakan

jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dianggap dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Dalam desain ini terdapat dua kelompok atau kelas, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dari masing-masing kelas. Dua kelas yaitu terdiri dari kelas kontrol (KK) yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa media gambar dan kelas eksperimen (KE) yang diberi perlakuan (*treatment*) yang berupa media video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi”.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2017. Lokasi penelitian berada di SD Negeri Kepuharjo Cangkringan Sleman.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Kepuharjo yang berjumlah sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen, dan sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap pra eksperimen, *treatment*, dan tahap pasca eksperimen. Tahap pra eksperimen meliputi kegiatan observasi awal, pembuatan instrumen penelitian persiapan eksperimen dan melaksanakan *pretest*.

Selanjutnya tahapan *treatment* yang merupakan tahap dimana perlakuan diberikan. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan yang berupa penggunaan media video animasi “Siaga Benana Gunung Berapi”. Sedangkan pada kelas kontrol

pembelajaran *treatment* yang digunakan adalah dengan memanfaatkan media bergambar. Langkah terakhir dalam penelitian eksperimen ini adalah pengukuran kemampuan setelah diberikan perlakuan yang disebut juga dengan *posttest*. *Posttest* dimaksudkan untuk mengumpulkan data hasil pelaksanaan penelitian baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Pembuatan kisi-kisi instrumen kesiapsiagaan yang telah dikembangkan peneliti berupa angket dan tes telah divalidasi secara konstruk oleh *expert judgement*. Dua aspek kesiapsiagaan yang diteliti adalah pengetahuan dan tindakan terhadap bencana erupsi gunung berapi. Kisi-kisi instrumen dapat disajikan sebagai berikut:

Kisi-kisi Instrumen Kesiapsiagaan Bencana Berdasarkan Aspek Pengetahuan

Variabel	Sub variable	Indikator
Kesiapsiagaan terhadap bencana erupsi Gunung Merapi	Pengetahuan	Mengetahui
	tentang	jenis-jenis
	kesiapsiagaan	bencana alam
	bencana erupsi	yang ada di
	Gunung Merapi	sekitar Gunung Merapi
		Mengetahui
		akibat yang
		ditimbulkan dari
		bencana yang ada
		di sekitar Gunung
		Merapi

Berikut ini kisi-kisi instrumen kesiapsiagaan bencana berdasarkan aspek tindakan:

Kisi-kisi Instrumen Kesiapsiagaan Bencana Berdasarkan Aspek Tindakan

Variabel	Sub variable	Indikator
Kesiapsiagaan terhadap bencana erupsi Gunung Merapi	Tindakan terhadap bencana erupsi Gunung Merapi	Jenis tindakan tanggap darurat sebelum bencana erupsi Gunung Merapi
		Jenis tindakan tanggap darurat setelah bencana erupsi Gunung Merapi

Dalam aspek pengetahuan instrumen yang digunakan peneliti dalam menggali kesiapsiagaan siswa terhadap bencana erupsi gunung berapi menggunakan tes. Tes dalam penelitian ini berupa tes benar salah atau *true-false test*. Jumlah pernyataan pada tes ini sebanyak dua puluh butir. Sedangkan dalam aspek tindakan, peneliti menggunakan instrumen angket yang berjumlah sepuluh butir pernyataan tindakan sebelum terjadinya bencana erupsi, dan sepuluh butir pernyataan tindakan setelah terjadinya bencana erupsi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik uji-t mencakup uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikasi pada aspek pengetahuan kelas eksperimen 0,390 dan kelas kontrol 0,130 sedangkan pada aspek tindakan diperoleh nilai signifikasi 0,867 kelas eksperimen dan 0,776 kelas kontrol untuk data *pretest*. Signifikasi aspek pengetahuan *posttest* diperoleh nilai 0,113 untuk kelas eksperimen dan 0,211 untuk kelas kontrol., sedangkan pada aspek tindakan diperoleh nilai signifikasi 0,564 kelas eksperimen dan 0,854 kelas kontrol untuk data *posttest*. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* normal karena memiliki nilai signifikansi $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

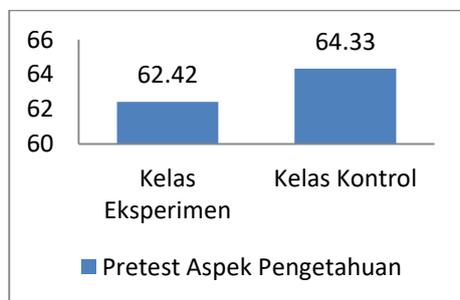
Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *ANOVA* diperoleh nilai signifikasi data *pretest* aspek pengetahuan sebesar 0,062 dan aspek tindakan 0,661. Sedangkan *posttest* aspek pengetahuan sebesar 0,074 dan aspek tindakan 0,505.

Artinya, kelas yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelas yang homogen atau kedua kelas mempunyai varian yang sama karena $p > 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

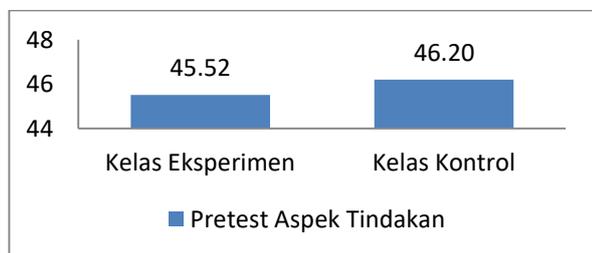
Pada penelitian ini ingin menguji hipotesis “apakah ada perbedaan yang signifikan tentang kesiapsiagaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi dan media gambar terhadap kesiapsiagaan siswa Kelas V di SD Negeri Kepuharjo”. Berdasarkan hasil *pretest* aspek pengetahuan kesiapsiagaan pada

kelas kontrol maupun kelas eksperimen bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa memperoleh nilai rata-rata 62,42. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 64,33.



Gambar 1. Diagram *Pretest* Kesiapsiagaan Siswa Berdasarkan Aspek Pengetahuan

Diketahui bahwa kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen selisih rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,91 pada aspek pengetahuan. Hasil *pretest* kesiapsiagaan siswa pada aspek tindakan dengan jumlah 33 siswa memiliki nilai rata-rata 45,52. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa memiliki nilai rata-rata 46,20. Berdasarkan hasil *pretest* aspek tindakan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelas eksperimen selisih rata-rata keduanya adalah 0,68.



Gambar 2. Diagram *Pretest* Kesiapsiagaan Siswa Berdasarkan Aspek Tindakan

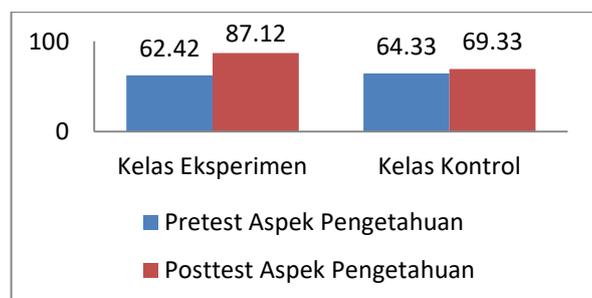
Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi

baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

Salah satu media yang cukup relevan dalam menumbuhkan rasa kesiapsiagaan adalah dengan video animasi. Video animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan membaca buku teks karena pesan berbentuk audio visual dan gerakan pada video animasi ini memberikan kesan impresif bagi penontonnya dan media animasi umumnya disukai oleh siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan tindakan kesiapsiagaan siswa adalah dengan penyajian media animasi yang berisi tentang kesiagaan menghadapi bencana erupsi gunung api baik dari pra bencana hingga pasca bencana. Penggunaan media animasi ini dapat dilakukan di suatu bidang mata pelajaran IPS dalam materi yang memuat tentang kenampakan alam dan ada kaitannya dengan

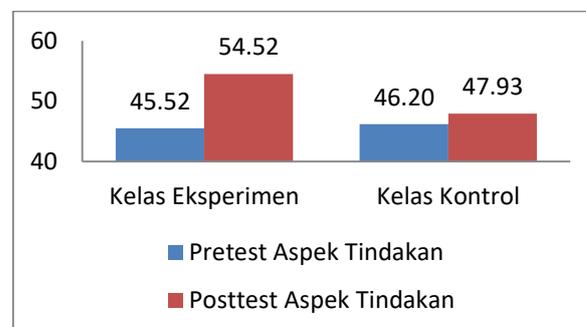
aktivitas gunung berapi, sehingga siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan guru juga dapat memanfaatkan media animasi tersebut untuk pembelajaran yang ada kaitannya dengan kegunungpian.

Penelitian kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi yang dilakukan di SD Negeri Kepuharjo ini dilakukan pada kelas V sebagai kelas eksperimen dan kelas IV sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan media gambar sedangkan pada kelas eksperimen memberikan pembelajaran dengan media video animasi. Berdasarkan hasil *posttest* video animasi lebih signifikan dan efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan siswa kelas V SDN Kepuharjo dibandingkan dengan media gambar terhadap kesiapsiagaan siswa. Hasil *posttest* kesiapsiagaan siswa pada aspek pengetahuan dapat diperoleh informasi bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa rata-rata 87,12 mengalami peningkatan sebesar 24,70 dibandingkan dengan *pretest*. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa memiliki nilai rata-rata 69,33 mengalami peningkatan. Aspek pengetahuan lebih efektif menggunakan media animasi dibandingkan dengan media gambar.



Gambar 3. Diagram *Posttest* Kesiapsiagaan Siswa Berdasarkan Aspek Pengetahuan

Hal ini juga tidak jauh berbeda dengan hasil *posttest* dari aspek tindakan berupa pernyataan berisi tentang tindakan yang dilakukan baik sebelum dan sesudah bencana erupsi Gunung Merapi terjadi.



Gambar 4. Diagram *Pretest-Posttest* Kesiapsiagaan Siswa Berdasarkan Aspek Tindakan

Hasil *posttest* kesiapsiagaan siswa pada aspek tindakan diatas dapat diperoleh informasi bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa memiliki nilai rata-rata 54,52 mengalami peningkatan 9,00 dari nilai rata-rata kelas *pretest*. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa memiliki nilai rata-rata 47,93 mengalami peningkatan 1,73 tampak peningkatan aspek tindakan lebih efektif menggunakan media animasi dibandingkan dengan media gambar.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ika Wahyu Wiranti pada tahun 2015 mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar pada anak kelompok B TK Islam Tunas Melati Yogyakarta juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar pada anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan media animasi lebih efektif sesuai dengan teori menurut Harun dan Zaidatun (2004) bahwa dengan media

animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik; menarik perhatian pebelajar dengan mudah; menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding pengguna media yang lain; menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pebelajar yang lebih berkesan; memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis diterima bahwa ada perbedaan yang signifikan tentang kesiapsiagaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi dan media gambar terhadap kesiapsiagaan siswa Kelas V di SD Negeri Kepuharjo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: ada pengaruh penggunaan video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” dengan media gambar terhadap kesiapsiagaan siswa Kelas V di SD Negeri Kepuharjo. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan *independent sample t-test* pada tabel menunjukkan bahwa varians perbandingan pengetahuan dan tindakan kesiapsiagaan siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen diperoleh signifikansi 0,000. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan terhadap pengetahuan dan tindakan kesiapsiagaan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi dengan media gambar.

Saran

Bagi Peneliti lebih lanjut

Sebaiknya diadakan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan dan pemanfaatan media animasi terhadap aspek pembelajaran yang lain karena fokus penelitian ini hanya terbatas pada variabel kesiapsiagaan siswa.

Bagi Guru

Guru hendaknya memfasilitasi siswa dengan menggunakan media dan metode tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana erupsi gunung merapi sejak dini.

Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas, sarana dan prasarana serta memberikan dukungan terhadap Program Sekolah Siaga Bencana dalam bentuk kegiatan kesiapsiagaan yang dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan. Selain itu, video animasi “Siaga Bencana Gunung Berapi” ini juga dapat diimplementasikan untuk sekolah-sekolah lainnya yang tidak mengikuti Sekolah Siaga Bencana agar kesiapsiagaan siswa terhadap bencana meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dina Utami (2011) Dina Utami. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*. Online. <http://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212/2692>. Diakses pada 11 Januari 2017 pukul 11.00 WIB.
- Harun dan Zaidatun. (2004). *Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan*. Online. <Http://www.cfl.utm.my/publication/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses pada 10 Februari 2017 pukul 10.00 WIB.
- Januszewski & Molenda. (2008). *Educational Technology A Definition with Commentary*. Mahwah , New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.

Mohammad Rahmatullah. (2011). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS*. Disertasi, tidak dipublikasikan. UPI.

Sugiyono (2010: 77) Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.