

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), 2003) Pendidikan dimaknai sebagai suatu upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan serta aktivitas belajar yang kondusif. Tujuannya adalah agar setiap individu didik dapat secara proaktif mengoptimalkan kapabilitas internalnya, yang mencakup pengembangan sisi rohani, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan karakter, peningkatan intelegensi, pemuliaan moral, serta penguasaan berbagai keahlian yang krusial bagi diri sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Kemajuan pesat dalam sains dan teknologi telah membawa perubahan besar pada sektor edukasi, khususnya memengaruhi cara para pendidik merancang dan melaksanakan pendekatan serta taktik dalam mengajar (Maryanti & trie Kurniawan, 2019). Mengingat peserta didik di era sekarang memiliki akses ke beragam sumber informasi dan pengetahuan selain dari pengajar, maka kualitas pembelajaran perlu dioptimalkan melalui penyesuaian peran guru. Model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai episentrum (teacher-centered) sudah tidak relevan lagi. Sebaliknya, guru kini dituntut untuk bertindak sebagai fasilitator, penghubung, dan pendamping yang mampu merancang ekosistem belajar yang memberdayakan peserta didik untuk menyusun ulang pengetahuannya secara mandiri (Marpaung, 2024). Transformasi yang terjadi menuntut para pendidik untuk lebih mengedepankan daya cipta dan pembaharuan. Daya cipta dapat dipahami sebagai kapasitas untuk menghasilkan gagasan-gagasan orisinal, sementara inovasi merupakan karakter yang berhubungan dengan implementasi sesuatu yang baru atau perbaikan. Karena seorang pendidik yang memiliki daya cipta tinggi umumnya juga menunjukkan sifat pembaharu, kedua kapabilitas ini memiliki keterkaitan erat. Dengan

demikian, dibutuhkan berbagai pendekatan untuk mengasah daya cipta serta kemampuan berinovasi tersebut (Pangestu et al., 2021).

Dalam dinamika kegiatan belajar-mengajar, sarana edukatif memegang fungsi yang signifikan. Sebagai salah satu komponen dalam strategi yang diterapkan pendidik, media ini bertujuan untuk membantu tercapainya target-target pembelajaran. Pemanfaatan alat bantu pengajaran ini dapat menyederhanakan proses transfer bahan ajar, yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap setiap topik yang dikaji (Rahmadhea, 2024). Untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik, guru dapat memanfaatkan alat bantu dalam pengajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang ada (Junaedi, 2019). Pada mata pelajaran Geografi, penggunaan media berbasis visual memegang peranan krusial. Sarana ini sangat esensial untuk mengklarifikasi berbagai gagasan yang bersifat konkret dan memfasilitasi pemahaman peserta didik mengenai alur kerja sistemik yang tidak kasat mata. Salah satu contoh konkret dari media visual yang efektif untuk tujuan tersebut dalam konteks pembelajaran Geografi adalah *motion graphic video*.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama guru geografi SMA Negeri 68 Jakarta pada tanggal 21 Juli 2025, kemampuan peserta didik dalam menganalisis data spasial seperti peta masih rendah, hal ini terbukti pada hasil tes diagnostik awal terhadap peserta didik kelas XI blok Geografi di SMA Negeri 68 Jakarta yang dilaksanakan pada tanggal 21 hingga 22 Juli 2025. Pada proses observasi ini, peserta didik diminta untuk mengerjakan tes diagnostik awal dengan soal berbentuk esai yang bertujuan untuk mengukur kemampuan mereka dalam menganalisis, mengkorelasikan, dan menyimpulkan informasi dari empat jenis peta tematik yang berkaitan dengan wilayah Provinsi DKI Jakarta. Keempat peta tersebut meliputi: peta persebaran curah hujan, peta jenis tanah, peta penggunaan lahan, dan peta

kelas ketinggian wilayah. Melalui pelaksanaan tes diagnostik awal tersebut, peserta didik diharapkan mampu menggabungkan informasi dari masing-masing peta untuk membangun pemahaman geografis yang menyeluruh, serta menarik kesimpulan berdasarkan hubungan antar data spasial yang disajikan.

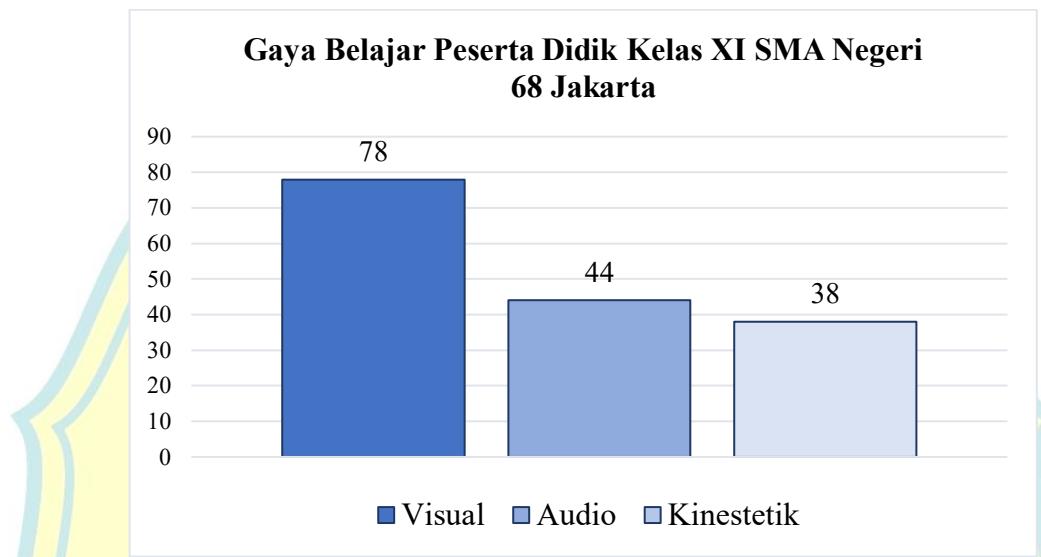
**Tabel 1.** Nilai Rata-Rata Tes Diagnostik Awal Kelas XI SMAN 68 Jakarta

No.	Kelas	Rata-rata Kelas
1.	XI.5	40,9
2.	XI.6	31,8
3.	XI.7	38,4
4.	XI.8	38,5

Sumber : Data penelitian, 2025

Berdasarkan hasil analisis terhadap jawaban peserta didik dapat diketahui bahwa 96,61% peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Temuan ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam menganalisis peta. Berdasarkan hasil kognitif peserta didik dapat disimpulkan bahwa ada masalah terhadap pembelajaran geografi pada materi peta khususnya pada sub materi analisis peta, hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti, di mana beberapa peserta didik menyatakan bahwa materi analisis peta dalam pembelajaran geografi terasa sulit dipahami. Kesulitan tersebut umumnya disebabkan oleh tingginya tingkat kompleksitas informasi yang terkandung dalam peta tematik. Peta tidak hanya menampilkan lokasi geografis, tetapi juga mencakup berbagai elemen penting seperti skala, simbol, dan legenda yang harus dipahami dengan baik (Sugiarto et al., 2024). Peserta didik menyatakan bahwa mereka mengalami kekurangan dalam hal media pembelajaran dan sumber belajar yang berkualitas. Hal ini disebabkan oleh buku teks kurikulum merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMENDIKBUDRISTEK), yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, seperti geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah, ke dalam satu buku teks. Akibatnya, pendalaman materi geografi, khususnya pada topik peta, menjadi terbatas pada aspek-aspek esensial saja.



**Gambar 1.** Gaya Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data gaya belajar peserta didik kelas XI SMAN 68 Jakarta ditemukan bahwa mayoritas peserta didik (66,7% atau 78 peserta didik) memiliki gaya belajar Visual. Data empiris ini menunjukkan bahwa "bahasa" yang paling efektif diterima otak peserta didik adalah gambar/video, bukan instruksi verbal semata. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru geografi yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2025, beliau mengatakan bahwa peserta didik mengantuk saat diajarkan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media *powerpoint*.

Untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang optimal, pengembangan media berbasis *motion graphic video* menawarkan solusi menjanjikan. Kelebihannya terletak pada kemampuannya menyajikan konten secara dinamis dan menarik, yang secara langsung dapat menaikkan pemahaman materi. Lebih jauh, visualisasi yang jelas dari media ini sangat

membantu peserta didik dalam mencerna konsep kompleks, sehingga pemahaman dan keterlibatan mereka dalam belajar pun meningkat. Selain itu, media ini dapat diakses secara fleksibel, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Studi yang dilakukan oleh (Pangestu et al., 2021) mengindikasikan bahwa pemanfaatan sarana belajar berformat video mampu mendongkrak capaian belajar peserta didik secara berarti jika dikontraskan dengan pendekatan konvensional. Berlandaskan temuan ini, perancangan media edukatif yang menggunakan *motion graphic video* dapat dipandang sebagai jawaban yang berdaya guna untuk memajukan mutu edukasi di zaman serba digital sekarang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *canva* dan *capcut* sebagai alat pengembangan media berbasis *motion graphic video*. *Canva* berfungsi sebagai alat utama untuk merancang elemen-elemen motion graphic yang menarik dan dinamis, sedangkan *capcut* digunakan untuk menambahkan elemen suara, menyatukan semua elemen tersebut menjadi satu video utuh, serta mengedit dan menyempurnakan video dengan musik, efek suara, dan transisi yang memperkaya pengalaman visual. Penggunaan *canva* sebagai alat pengembangan media telah diterapkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Amelia et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Motion Graphics Video Metode Penelitian Mata Kuliah Teknik Penulisan Karya Ilmiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” dan (Melani et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Peta Dan Komponennya”, sementara penggunaan *capcut* digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fitri et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Peserta didik Sekolah Dasar” dan (Wahyuni et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII”. Dengan demikian, penggunaan *canva* dan *capcut* terbukti

efektif dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic video*.

Dua penelitian terkini menyoroti manfaat penggunaan media berbasis *motion graphic video* dalam meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik. Pertama, studi oleh (Nandalawi, 2024) menemukan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media tersebut dengan yang tidak, terbukti dari data pra-tes dan pasca-tes. Sebelum intervensi dengan *motion graphic video*, skor rerata pra-tes peserta didik adalah 75,6 (setara 58,33%). Angka ini mengalami kenaikan setelah penggunaan media, di mana skor rerata pasca-tes pada siklus pertama mencapai 76,08 (75%), dan meningkat lebih lanjut secara substansial pada siklus kedua menjadi 87,58 (83,33%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *motion graphic video* memberikan pengaruh positif pada peningkatan prestasi akademik peserta didik.

Selaras dengan temuan tersebut, riset yang dilakukan (Meisa et al., 2024) juga mengonfirmasi dampak penting dari *motion graphic video* bergerak terhadap hasil belajar. Melalui analisis data menggunakan uji t-test untuk mengevaluasi capaian belajar, studi ini mengidentifikasi perbedaan skor yang jelas antara kelompok eksperimen yang memanfaatkan media (skor rerata 73,83) dengan kelompok kontrol (skor rerata 67,33). Penemuan ini semakin mempertegas bahwa *motion graphic video* bergerak berkontribusi pada peningkatan efektivitas proses belajar dan hasil akhir yang dicapai peserta didik.

Penggunaan alat bantu pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, termasuk dalam mata pelajaran geografi, saat ini sudah menjadi hal yang umum dilakukan, karena sifatnya yang interaktif dan presentasi visual yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Namun, penggunaan *motion graphic video* sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan yang

signifikan, terutama dalam materi kartografi untuk peserta didik kelas XI. Dengan kemampuannya untuk menggabungkan elemen-elemen grafis yang dinamis, *motion graphic video* dapat memperjelas proses yang kompleks dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Kurangnya pengembangan dan penelitian mendalam tentang media ini di pendidikan menengah, seperti yang diidentifikasi di SMAN 68 di Jakarta, menunjukkan adanya kesenjangan.

Berbeda dengan riset terdahulu oleh (Melani et al., 2024) yang menggunakan model perancangan 4D untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik kelas IV (fase B) SD Negeri Talun melalui pendekatan sederhana yang selaras dengan kapasitas kognitif mereka, studi saat ini mengambil setting pada tingkatan pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 68 Jakarta, melibatkan peserta didik kelas XI (Fase F) sebagai responden, yang secara inheren memiliki perkembangan intelektual, keperluan belajar, serta kerumitan materi yang lebih advanced, khususnya pada topik Geografi meliputi pemetaan, teknologi penginderaan jarak jauh, dan sistem informasi spasial. Oleh karena itu, kerangka kerja perancangan Dick and Carey, yang lebih metodis dan berkerangka jelas, dipilih dalam riset ini karena dianggap lebih tepat untuk mendesain media edukatif yang kompleks dan relevan dengan kebutuhan peserta didik SMA. Mengingat adanya perbedaan signifikan dalam hal jenjang pendidikan, ciri khas peserta didik, dan model pengembangan yang diaplikasikan, penelitian ini bertujuan menjembatani kesenjangan yang ada dengan menyajikan sarana belajar terobosan yang berkesesuaian bagi pelajar Fase F melalui metodologi Dick and Carey, spesifiknya untuk pengajaran Geografi di kelas XI.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berkenaan dengan uraian konteks permasalahan yang telah dijelaskan di atas, beberapa permasalahan yang secara khusus teridentifikasi di SMA Negeri 68 Jakarta akan dijelaskan di bawah ini :

1. Penerapan sistem blok semester yang tidak merata (tiga bulan di blok A dan dua bulan di blok B) pada kelas X di SMA Negeri 68 di Jakarta berdampak pada tidak meratanya distribusi materi pelajaran. Akibatnya, materi yang disampaikan menjadi terbatas pada materi-materi esensial, sehingga kedalaman pemahaman peserta didik menjadi kurang optimal.
2. Nilai rata-rata seluruh kelas yang berada di bawah angka 50 pada hasil tes kognitif awal menunjukkan bahwa peserta didik masih belum memahami materi analisis peta dengan baik. Kondisi ini menggambarkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menafsirkan simbol, membaca skala, serta menghubungkan informasi dari berbagai jenis peta tematik masih rendah. Rendahnya capaian tersebut juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mendukung penguasaan konsep spasial secara mendalam, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual untuk membantu peserta didik dalam memahami materi analisis peta secara komprehensif
3. Integrasi beberapa mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah kedalam satu buku teks kurikulum merdeka yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMENDIKBUDRISTEK), menyebabkan konsep-konsep fundamental seperti interpretasi data visual dan korelasi data spasial tidak dibahas secara mendalam, yang diduga berkontribusi langsung pada rendahnya skor tes diagnostik awal peserta didik dalam menganalisis peta tematik.

### C. Pembatasan Penelitian

Merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, fokus studi ini akan dipersempit pada aspek-aspek berikut:

1. Penelitian ini akan terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic video* khusus untuk materi analisis peta dalam mata pelajaran geografi di SMAN 68 Jakarta. Materi peta yang dimaksud adalah analisis peta.
2. Penelitian ini hanya akan mempertimbangkan kondisi lingkungan di SMA Negeri 68 Jakarta, sehingga hasil yang diperoleh tidak dapat digeneralisasi untuk sekolah lain tanpa penelitian lebih lanjut.

### D. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, pertanyaan penelitian yang akan dijawab sehubungan dengan perancangan media pembelajaran berbasis *motion graphic video* untuk topik pemetaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *motion graphic video* sebagai media serta sumber belajar di SMA Negeri 68 Jakarta khususnya pada materi peta?

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada kemajuan ilmu pendidikan, khususnya dalam ranah pembelajaran Geografi, melalui inovasi media berbasis *motion graphic video*. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang baru ini, studi ini berpotensi memperkaya korpus teori pembelajaran multimedia dan memberikan pemahaman lebih komprehensif mengenai efektivitas *motion graphic video* untuk meningkatkan penguasaan materi analisis peta oleh peserta

didik. Selain itu, riset ini juga bertujuan memperkuat landasan teori terkait pembelajaran visual dan interaktif, yang menunjukkan bahwa presentasi informasi yang dinamis dapat meningkatkan partisipasi aktif serta dorongan belajar peserta didik. Karenanya, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, maupun pengembang kurikulum dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta memotivasi kajian lebih lanjut tentang aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Manfaat praktis dari penelitian ini bagi SMAN 68 Jakarta adalah optimalisasi kualitas pembelajaran Geografi melalui adopsi media berbasis *motion graphic video*, yang dirancang untuk membantu peserta didik mencerna materi analisis peta dengan lebih efektif dan menarik. Ketersediaan media ini memungkinkan guru menyajikan informasi rumit secara lebih interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan tidak lagi hanya sebagai pendengar pasif. Di samping itu, pemanfaatan *motion graphic video* dapat mengatasi defisit sumber belajar yang ada, sekaligus menawarkan alternatif inovatif yang sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini. Penerapan media ini diharapkan meningkatkan motivasi serta minat belajar Geografi, dan berujung pada pemahaman konsep peta yang lebih solid. Dengan demikian, SMAN 68 Jakarta dapat mewujudkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, responsif terhadap kebutuhan peserta didik, dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik Geografi.

### b. Bagi Peserta Didik

Secara praktis, pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic video* untuk mata pelajaran Geografi, khususnya

materi analisis peta, memberikan manfaat bagi peserta didik berupa peningkatan pemahaman dan keterlibatan dalam proses belajar. Dengan menyaksikan penjelasan yang disajikan secara visual dan dinamis melalui video ini, peserta didik dapat lebih mudah dan menyenangkan dalam memahami konsep-konsep peta seperti skala, simbol, dan cara membacanya. Media ini juga memungkinkan mereka belajar sesuai kecepatan individual, serta mengulang materi yang dirasa sulit. Lebih lanjut, pengalaman belajar yang interaktif dan menarik ini berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga mereka lebih antusias mengikuti pelajaran Geografi. Oleh karena itu, pemanfaatan sarana belajar inovatif ini tidak hanya memperkaya pengalaman edukatif peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada perbaikan hasil belajar dan pemahaman yang lebih solid mengenai materi analisis peta.

### c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, implikasi nyata dari pengembangan media edukatif *motion graphic video* ini adalah pengasahan pengetahuan dan keahlian di domain penelitian pendidikan dan teknologi instruksional. Keterlibatan dalam tahapan perancangan, produksi, dan evaluasi media ini memberikan pengalaman empiris yang berharga, termasuk pemahaman mendalam mengenai problematika dan strategi penanganan dalam penerapan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Studi ini juga menyumbangkan pemikiran bagi pengembangan metodologi penelitian yang relevan untuk investigasi mendatang dan menambah literatur ilmiah mengenai penggunaan media video dalam pengajaran Geografi. Pada akhirnya, peneliti tidak hanya menciptakan keluaran yang bermanfaat bagi ekosistem sekolah tetapi juga secara signifikan mengoptimalkan kapabilitas profesional dan keilmuannya.

## F. Spesifikasi Produk

**Tabel 2.** Spesifikasi produk media pembelajaran *motion graphic video*.

No.	Spesifikasi Produk	Detail
1.	Judul Video	Media Pembelajaran Geografi: Materi Peta Kelas XI
2.	Durasi Video	12 menit
3.	Format Video	MP4
4.	Resolusi	1080p (Full HD)
5.	Bahasa	Bahasa Indonesia
6.	Target Audiens	Peserta didik kelas XI SMAN 68 Jakarta
7.	Konten Video	Analisis Peta
8.	Gaya Penyampaian	Narasi yang jelas dan ringkas, disertai dengan animasi dan grafik yang menarik
9.	Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latihan soal di akhir video</li> <li>- Pertanyaan reflektif</li> </ul>
10.	Penggunaan Musik dan Efek Suara	Musik latar yang mendukung suasana belajar, efek suara untuk menekankan poin penting
11.	Evaluasi Pembelajaran	Latihan soal di akhir video untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menonton video.
12.	Aksesibilitas	Dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, dan smartphone.
13.	Alat Pengembangan	<i>Canva</i> dan <i>Capcut</i>