

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam perkembangan zaman menuju *Society 5.0*, dunia pendidikan sedang mengalami pergeseran paradigma yang menempatkan manusia sebagai pusat dari inovasi teknologi. Berdasarkan laporan dari National Research Council (2006), masyarakat masa depan diharapkan mampu mengintegrasikan ruang siber dan ruang fisik secara harmonis untuk menciptakan nilai-nilai baru serta solusi atas berbagai tantangan sosial. Dalam konteks ini, peserta didik tidak lagi hanya dituntut untuk mahir mengoperasikan perangkat digital, melainkan harus memiliki kecakapan dalam mengolah data kompleks menjadi informasi yang bermanfaat bagi kehidupan nyata. Sejalan dengan visi tersebut, disiplin ilmu geografi memegang peranan vital melalui pengembangan kemampuan berpikir spasial sebagai salah satu literasi dasar di abad ke-21.

Urgensi mengenai kemampuan ini dipertegas oleh National Research Council (2006), yang mendefinisikan berpikir spasial bukan sekadar aktivitas navigasi biasa, melainkan sebuah proses kognitif tingkat tinggi yang melibatkan perpaduan konstruktif antara pemahaman konsep ruang, penggunaan alat, dan proses penalaran strategis. Melalui integrasi ketiga elemen tersebut, peserta didik dapat melakukan visualisasi, interpretasi, dan analisis terhadap struktur serta distribusi fenomena di permukaan bumi secara sistematis. Kemampuan untuk mengenali pola dan hubungan keruangan ini merupakan modal esensial bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir yang kritis dan solutif di tengah dinamika arus globalisasi yang semakin dinamis (Febrianto et al., 2021)

Namun, harapan besar tersebut masih berbenturan dengan realita yang ditemukan di lapangan. Berbagai penelitian mengungkap bahwa kemampuan berpikir spasial peserta didik di Indonesia secara umum masih tergolong rendah (Nurchahyo & Winanti, 2021). Kondisi tersebut turut ditemukan pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada beberapa pertemuan mata pelajaran Geografi

kelas XII SMAN 11 Jakarta, khususnya pada materi konsep wilayah dalam perencanaan tata ruang. Proses pembelajaran yang teramati masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab dengan media PowerPoint serta infografis yang belum memuat representasi keruangan secara eksplisit, seperti peta, pola, maupun hierarki wilayah. Kondisi ini turut diperkuat oleh minimnya sarana visualisasi keruangan, di antaranya tidak tersedianya peta dinding di ruang kelas. Akibatnya, peserta didik secara konsisten menunjukkan kesulitan dalam menentukan arah mata angin, mengidentifikasi pola keruangan, melakukan analogi keruangan, serta membaca peta dan grafik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran geografi yang cenderung monoton dan minim stimulasi visual membuat peserta didik kesulitan dalam mengonstruksi peta mental serta memahami fenomena keruangan yang abstrak. Kesenjangan antara tuntutan zaman dan kondisi nyata di kelas ini menciptakan urgensi akan adanya inovasi media pembelajaran memberikan visual yang interaktif dan dinamis dari konsep yang sebelumnya sederhana dan abstrak (Bagus & Astawa, 2022).

Menurut Sadiman dalam (Pikoli & Lukum, 2021), dalam perkembangan teknologi yang semakin maju, media pembelajaran berbasis digital hadir untuk mentransformasi cara peserta didik memahami ruang. Hal ini menjadi sangat krusial karena metode konvensional yang bersifat tekstual seringkali gagal menghadirkan visualisasi fenomena geografis yang dinamis, sehingga menghambat proses berpikir tingkat tinggi. Salah satu inovasi yang efektif untuk menjembatani hambatan tersebut adalah video pembelajaran dalam bentuk Animasi. Animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi rangkaian gerakan yang sistematis, sehingga memudahkan otak dalam mengenali pola, hubungan, dan distribusi ruang. Melalui perpaduan antara ilustrasi, grafik, dan narasi yang bergerak, media ini secara aktif memandu logika berpikir peserta didik untuk melakukan penalaran spasial secara lebih konkret. Dengan demikian, animasi tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik visual untuk mengatasi kejenuhan, tetapi juga bertindak sebagai instrumen kognitif yang menstimulasi kemampuan peserta didik dalam memahami struktur dan dinamika keruangan yang kompleks (Siswati, 2022).

Penerapan media animasi pada materi Pembangunan Wilayah dan Revolusi Industri ini dirancang sebagai instrumen strategis untuk menstimulasi delapan indikator berpikir spasial Gersmehl pada peserta didik. Melalui penyajian visual yang dinamis, media ini memandu peserta didik di SMAN 11 Jakarta dalam mengasah ketajaman analisis keruangan secara sistematis. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem belajar yang efektif dalam membangun nalar spasial yang kritis dan adaptif terhadap kompleksitas fenomena geografis modern.

B. Identifikasi Masalah

Melalui Uraian latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas XII Geografi 2 SMAN 11 Jakarta menunjukkan sejumlah kesulitan dalam menentukan arah mata angin, mengidentifikasi pola keruangan, melakukan analogi keruangan, serta membaca peta dan grafik pada materi konsep wilayah dalam perencanaan tata ruang, sebagaimana teridentifikasi dari hasil observasi awal pada beberapa pertemuan pembelajaran. Mengingat materi tersebut merupakan materi prasyarat bagi materi Pembangunan Wilayah dan Revolusi Industri, kesulitan yang teridentifikasi berpotensi turut memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi lanjutan tersebut..
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa PowerPoint dan infografis tanpa representasi keruangan eksplisit (peta, pola, hierarki wilayah dan lain lain), serta tidak didukung sarana visualisasi keruangan seperti peta dinding, sehingga belum mampu menstimulasi kedelapan indikator berpikir spasial Gersmehl secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini direncanakan hanya pada improvisasi keterkaitan materi Pembangunan Wilayah Dan Revolusi Industri yang divisualisasikan menjadi animasi infografis dan diuji coba kelayakannya pada peserta didik di SMAN 11 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Melalui uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir spasial peserta didik kelas XII Geografi SMAN 11 Jakarta setelah menggunakan media animasi infografis pada materi pengembangan wilayah dan revolusi industri?

E. Manfaat Penelitian

Hasil akhir dari penelitian ini diproyeksikan mampu membawa manfaat bagi siapapun yang memerlukan. Adapun rincian mengenai kemanfaatan yang ditawarkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Praktis

- a. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman mengenai implementasi media animasi infografis dalam pembelajaran geografi, serta mengetahui peningkatan kemampuan berpikir spasial peserta didik kelas XII Geografi SMAN 11 Jakarta setelah menggunakan media animasi infografis pada materi pengembangan wilayah dan revolusi industri. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti dalam menciptakan inovasi media pembelajaran berbasis digital yang aplikatif di sekolah
- b. Bagi guru, Penelitian ini menawarkan media pembelajaran tambahan agar peserta didik tidak mudah bosan, dapat mengerti dan memahami materi dengan lebih baik.

2. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan baik peneliti maupun orang banyak dan diharapkan dapat memahami teori Pembangunan Wilayah Dan Revolusi Industri.