

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah salah satunya sangat ditentukan dari capaian keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar meliputi bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Komponen yang penting dalam mempermudah peserta didik memahami materi adalah bagaimana metode pengajaran dan apa media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kedua elemen tersebut saling berhubungan dan mengisi kekurangan masing-masing (Arsyad, 2014). Metode pengajaran yang tepat didukung dengan media pembelajaran yang optimal dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Pencapaian prestasi belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh salah satu aspek kunci yang penting yaitu motivasi dalam belajar. Setyadi dan Qohar (2017) menjelaskan motivasi belajar yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadikan peserta didik lebih ulet dalam belajar, mempelajari, dan menguasai materi demi tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar peserta didik dapat didorong salah satunya dengan suasana belajar menarik yang diwujudkan agar peserta didik dapat dengan aktif mengembangkan potensinya (Ernata, 2017). Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, hidup, dan santai dalam proses belajar peserta didik adalah dengan mengajak peserta didik bermain sambil belajar (Purwanto, 2017). Saat peserta didik bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain ini peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sadiman dkk. (2018) menyatakan bahwa dalam permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan edukasi berbasis *mobile learning*.

Mobile learning merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keperluan pembelajaran. Terlebih lagi *mobile learning* memiliki keunggulan portabilitas sehingga dapat dengan mudah tersedia pada *smartphone* peserta didik. Miangah dan Nezarat (2012) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *mobile learning* peserta didik dapat diuntungkan karena dapat kapan saja dan di mana saja mempelajari materi pembelajaran. Karena dukungan pengembangan yang luas pada media *mobile learning*, media ini juga dapat menjadi media pengembangan permainan edukasi pada pembelajaran, salah satunya mata pelajaran kimia.

Kimia menjadi salah satu ilmu yang dianggap sulit dipelajari oleh peserta didik jenjang SMA. Kesulitan belajar ilmu kimia berasal dari karakteristik ilmu kimia yang memiliki representasi dalam tiga tingkatan yaitu makroskopis, sub mikroskopis, dan simbolik. Sebagai bagian ilmu pengetahuan, kimia berhubungan langsung dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Irwansyah, dkk., 2017). Banyak hal di sekitar dalam kehidupan sehari-hari yang secara kasat mata berkaitan dengan kimia, seperti garam dapur, pupuk tanaman, dan berbagai lainnya. Keterkaitannya dengan kehidupan secara langsung dapat dikatakan bahwa kimia merupakan ilmu yang kontekstual. Oleh karena itu, salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kimia adalah pendekatan pembelajaran kontekstual.

Pada pendekatan kontekstual, peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan di kelas dengan situasi nyata peserta didik dan ini dapat mendorong peserta didik untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di lingkungan kehidupannya. Pendekatan kontekstual menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuan terkait materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal di kehidupan sehari-hari (Antara & Aditya, 2019). Sehingga dalam proses belajar peserta didik akan dapat lebih memaknai dan memiliki ingatan yang tertanam erat dan tidak mudah terlupakan (Putri dkk., 2019). Salah satu materi kimia yang erat kaitannya dengan penerapan kontekstual adalah materi hidrolisis garam. Dalam pembelajaran materi hidrolisis garam ini sering dianggap sebagai konsep yang

sulit bagi siswa menengah atas karena ada banyak konsep abstrak dan saling memiliki hubungan dengan konsep-konsep pada materi sebelumnya (Ningkaula dkk., 2021).

Penelitian yang telah dilakukan Naumoska dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model permainan edukasi *escape room* dapat menghasilkan manfaat diantaranya suasana kelas yang positif, dan kepuasan peserta didik yang tinggi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Samha & Ellizar (2019) dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada materi hidrolisis kimia. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah media yang dihasilkan memiliki nilai yang tinggi dalam segi validitas dan juga praktikalitas. Hal ini menjelaskan bahwa sangat memungkinkan jika dikembangkan permainan *educational escape game* (EEG) berbasis *mobile learning* pada materi hidrolisis garam sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah menengah atas. Data yang dihasilkan dari analisis kebutuhan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 38,8% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami reaksi hidrolisis garam dan sebanyak 34,4% kurang memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Data lainnya menunjukkan bahwa 50,7% belum pernah memakai media *mobile learning* dan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media *mobile learning*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dan pengembangan media permainan edukasi *escape game* berbasis *mobile learning* pada materi hidrolisis kimia. Judul penelitian yang akan dilakukan adalah **“Pengembangan Media Permainan Edukasi “*Chemistry Escape Game*” Berbasis *Mobile Learning* Pada Materi Hidrolisis Garam”**.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus yaitu adalah mengembangkan media permainan edukasi “*Chemistry Escape Game*” berbasis *mobile learning* pada

materi hidrolisis garam sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran kimia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah utama pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media permainan edukasi “*Chemistry Escape Game*” berbasis *mobile learning* agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru pada materi hidrolisis garam?
2. Apakah media permainan edukasi “*Chemistry Escape Game*” berbasis *mobile learning* pada materi hidrolisis garam layak untuk digunakan?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian dan pengembangan media permainan edukasi “*Chemistry Escape Game*” berbasis *mobile learning* pada materi hidrolisis garam ini diantaranya adalah:

1. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam mempelajari materi kimia hidrolisis garam dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan interaksi antar peserta didik, serta dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar.
2. Bagi guru

Membantu guru dalam pembelajaran materi hidrolisis garam dan dapat digunakan sebagai pemantapan latihan soal menuju penilaian harian.
3. Bagi sekolah

Memberikan inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan di sekolah.
4. Bagi peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman selama mengembangkan media permainan edukasi dan *mobile learning* serta meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menari