

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum adalah pedoman utama dalam pelaksanaan pembelajaran di institusi pendidikan yang disesuaikan dengan ketentuan yang ditetapkan oleh pemerintah melalui Peraturan No. 56 Tahun 2022 tentang Panduan Implementasi Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya (Usman, 2022). Keputusan terbaru dari Kemendikbud Ristek Nomor 162/M/2021 telah menetapkan perubahan dalam kebijakan kurikulum pendidikan, terutama terkait dengan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah-sekolah penggerak. Kurikulum ini merupakan opsi terakhir yang dapat digunakan di institusi pendidikan selama periode 2022-2024 (Kemendikbud Ristek, 2022). Dengan adanya kurikulum merdeka, diharapkan proses pembelajaran bisa lebih bermakna, lebih dalam, tidak terburu-buru, asik, dan bisa sukses. Kurikulum merdeka fokusnya pada materi-materi penting dan pengembangan kemampuan peserta didik di setiap fasenya (Erihadiana, M, 2022).

Kesuksesan dalam proses pembelajaran di sekolah seringkali bergantung pada pencapaian peserta didik dalam belajar. Pencapaian ini mencakup seberapa baik peserta didik mengerti materi yang diajarkan. Salah satu tanda keberhasilan dalam suatu proses belajar adalah hasil akhir yang dicapai oleh peserta didik. Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 88 Jakarta dalam mata pelajaran kimia menunjukkan bahwa hanya 46% dari mereka yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Faktor-faktor yang beragam, seperti perbedaan dalam gaya belajar di antara peserta didik, dan kecenderungan peserta didik untuk hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal ketika guru memberikan informasi mungkin menjadi penyebab dari fenomena ini. SMA Negeri 88 Jakarta dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan data LTMPT tahun 2022 yang menunjukkan bahwa sekolah ini berada dalam kategori rendah, tepatnya di urutan ke-4 dari lima SMA Negeri di Kecamatan Pasar Rebo. Pemilihan ini

didasarkan pada posisi strategis sekolah dalam hal prestasi akademik serta potensi untuk peningkatan lebih lanjut melalui intervensi pendidikan. Menurut Matheson (1996) pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh beragam faktor, seperti kualitas pengajar, motivasi peserta didik, keefektifan kurikulum, serta ketersediaan fasilitas pendukung dalam proses belajar-mengajar. Untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran perlu melibatkan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah disusun oleh guru melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Yektyastuti, 2015). Salah satu komponen utama dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran adalah pemilihan metode pengajaran dan media pembelajaran yang tepat. Keduanya saling terkait dan dapat melengkapi kekurangan satu sama lain (Arsyad, 2014). Penggunaan metode pengajaran yang sesuai dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dapat menciptakan pengalaman belajar yang baik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, yang kemudian berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penciptaan suasana belajar yang menarik, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya (Ernata, 2017). Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan santai dalam proses belajar peserta didik adalah dengan melibatkan mereka dalam kegiatan bermain sambil belajar (Purwanto, 2017). Ketika peserta didik sedang bermain, secara tidak langsung mereka juga sedang belajar. Dengan bermain, mereka bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *cooperative learning* (Muzaemah, 2020).

Cooperative learning adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas secara efektif demi mencapai tujuan yang diinginkan (Hasanah, Z. 2021). Selain itu, metode ini

juga memprioritaskan proses pencarian pengetahuan daripada transfer pengetahuan. Menurut Prasetyawati, V (2021) selain untuk mengajarkan peserta didik tentang pentingnya menerima perbedaan dan mengembangkan kemampuan sosial mereka, model pembelajaran tipe kooperatif ini juga bertujuan untuk menaikkan hasil belajar akademik peserta didik. Salah satu tipe pembelajaran model *cooperative learning* adalah *Teams Games-Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mengurangi rasa bosan, karena dalam model TGT terdapat elemen permainan atau turnamen di kelas di mana pemenangnya akan mendapatkan penghargaan, dengan demikian, para peserta didik akan terdorong untuk mencapai prestasi yang optimal. (Hikmah, dkk., 2018). Model pembelajaran TGT di kelas mengharuskan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional, guna mencapai hasil belajar yang maksimal (Astuti1 & Kristin, 2017).

Salah satu opsi yang relevan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran adalah permainan edukatif berbasis *mobile learning*. *Mobile learning*, yang disebut juga sebagai *m-learning*, telah terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Kelebihan utama *mobile learning* adalah kemampuan portabilitasnya yang memungkinkannya mudah diakses melalui *smartphone* peserta didik. David (2023) menguraikan bahwa penggunaan *mobile learning* akan memberikan keuntungan bagi peserta didik karena mereka dapat belajar materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun dengan cara yang praktis, menarik, dan sederhana. Salah satu jenis permainan yang memiliki aturan yang cukup fleksibel, sehingga bisa dimainkan baik secara individu maupun dalam tim, adalah permainan bertipe *escape room*. Nicholson (2015) menjelaskan bahwa *escape room games* (ERGs) adalah permainan yang melibatkan aksi tim secara langsung di mana para pemain bekerja sama guna menemukan petunjuk, memecahkan teka-teki, dan menyelesaikan tugas di satu atau lebih ruangan untuk mencapai tujuan tertentu, biasanya keluar dari ruangan, dalam batas waktu tertentu. Penerapan *escape game* sudah dikembangkan kedalam

teknologi *Educational Escape Game* (EEG) dalam perangkat digital, khususnya dalam bentuk media pembelajaran berbasis *mobile game* (Wafyan, 2023). Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dilengkapi dengan gambar dan warna yang dapat diakses melalui *smartphone*, termasuk untuk mata pelajaran kimia.

Ilmu kimia seringkali dianggap sebagai salah satu bidang pelajaran yang sulit dimengerti oleh peserta didik tingkat SMA. Keterbatasan dalam pemahaman ini timbul karena kimia dipresentasikan dalam tiga tingkatan, yakni makroskopis, submikroskopis, dan simbolis. Sebagai salah satu disiplin ilmu, kimia memiliki hubungan yang erat dengan berbagai penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Irwansyah, dkk., 2017). Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai objek seperti garam dapur dan pupuk tanaman secara langsung berkaitan dengan bidang studi kimia. Fakta ini menegaskan relevansi yang tinggi antara ilmu kimia dengan realitas kehidupan kita. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi salah satu metode yang diterapkan dalam mempelajari kimia.

Dalam pendekatan kontekstual, peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari di kelas dengan situasi kehidupan nyata mereka, yang dapat memberikan dorongan bagi mereka untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan aplikasinya dalam lingkungan sehari-hari. Fokus utama dari pendekatan kontekstual adalah menggugah partisipasi aktif peserta didik dalam penemuan pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, terutama yang terkait dengan aspek-aspek kehidupan sehari-hari (Antara & Aditya, 2019). Salah satu contoh materi kimia yang relevan dengan penerapan pendekatan kontekstual adalah materi mengenai hidrolisis garam. Dalam pembelajaran kimia materi hidrolisis garam ini, peserta didik sering menghadapi kesulitan karena banyaknya konsep abstrak yang saling terkait dan berkaitan dengan materi-materi sebelumnya, serta memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari (Ningkaula, dkk., 2021). Berdasarkan hasil penelitian Amelia (2014) pada materi hidrolisis garam terutama pada aspek simbolik peserta didik mengalami miskonsepsi yang cukup tinggi yakni sebesar 46%. Analisis pendahuluan terhadap penggunaan media pembelajaran

kimia pada materi hidrolisis garam di SMA Negeri 88 Jakarta didapatkan masih belum bervariasi, yakni menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Dong Chen dan rekan-rekannya pada tahun 2023 menyoroti bahwa penggunaan model pembelajaran *escape room* sebagai alat edukasi dapat memberikan berbagai keuntungan, seperti menciptakan atmosfer positif di dalam kelas serta meningkatkan kepuasan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Silawati dan Ardi (2021), dalam studi mereka, mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang fokus pada materi hidrolisis kimia. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tersebut memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi, yaitu sebesar 80,62 % untuk respon peserta didik dan 91,66% persen untuk respon guru dengan kriteria sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran kimia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian kuantitatif terkait hasil belajar siswa dengan media permainan edukasi *escape game* berbasis *mobile learning* pada materi hidrolisis garam. Judul penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Penggunaan *Chemistry Escape Game* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang relevan, antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran kimia pada materi hidrolisis garam di sekolah belum bervariasi.
2. Hasil belajar kimia peserta didik sebagian besar masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Batasan Masalah

Pembatasan lingkup penelitian ini berpusat pada pengaruh penggunaan “*Chemistry Escape Game*” terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam antara kelas yang menerapkan media *Chemistry Escape Game* dengan tanpa media *Chemistry Escape Game*?
2. Apakah penerapan "*Chemistry Escape Game*" berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam antara kelas yang menerapkan media *Chemistry Escape Game* dengan tanpa media *Chemistry Escape Game*.
2. Menentukan pengaruh penerapan "*Chemistry Escape Game*" terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrolisis garam.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara umum, penelitian ini berkontribusi pada bidang pendidikan dengan menunjukkan bahwa media edukasi "*Chemistry Escape Game*" mampu menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran kimia, terutama pada materi hidrolisis garam.

2. Manfaat Praktis

Adapun kontribusi praktis dalam penelitian ini yaitu :

a. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi berpikir bagi sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kualitas pembelajaran di institusi tersebut.

b. Bagi Guru

Memberikan opsi media pembelajaran tambahan tentang mata pelajaran

kimia, terutama topik hidrolisis garam, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran tersebut.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan berbasis *mobile game* dalam meningkatkan hasil belajar kimia.

d. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu acuan bagi penulis ketika menjalani profesi sebagai pendidik atau guru di masa depan, pedoman ini bisa diimplementasikan dalam praktik lapangan.

e. Bagi peneliti lainnya

Sebagai referensi dan pertimbangan bagi penelitian serupa mengenai media pembelajaran kimia materi hidrolisis garam.

