

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kurikulum Merdeka diberlakukan sejak tahun 2022, bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mandiri bagi siswa, serta memberi peluang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai (Lutfi, Aftinia, & Ipmawati, 2023). Prinsip "merdeka belajar" yang diusung memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi, belajar secara mandiri, serta menentukan cara berpikir dan berproses yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Guru sebagai agen perubahan diharapkan dapat menunjukkan strategi yang efektif dan profesional melalui interaksi aktif dengan siswa (Djubale *et al.*, 2024). Semakin profesional guru, semakin baik pula pembelajaran yang berfokus pada siswa (Harefa *et al.*, 2020). Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan minat, bakat, kemampuan, dan gaya belajar individu siswa, yang pada akhirnya mendukung pengembangan potensi setiap siswa (Saputra *et al.*, 2022).

Minat belajar mendorong siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan (Waruwu & Sitinjak, 2022). Minat yang tinggi terhadap pelajaran kimia mampu meningkatkan semangat siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Anggorowati (2020) menyatakan, siswa yang memiliki ketertarikan pada kimia cenderung menunjukkan perilaku positif, seperti tekun dalam belajar, merasa bahagia saat mengikuti pembelajaran, mampu menyelesaikan tugas-tugas latihan, serta melaksanakan praktikum dengan baik dan benar. Sebaliknya, menurut Pakuna *et al.*, (2021) siswa yang merasa jenuh dan kurang memiliki minat pada pembelajaran kimia, ditandai dengan suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali siswa yang bertanya pada guru meskipun materi yang diajarkan belum dikuasai. Berdasarkan penelitian Zega & Sinaga (2022), minat belajar siswa dalam mata pelajaran kimia tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kurangnya kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta munculnya perilaku seperti mengobrol saat proses belajar berlangsung,

menunjukkan sikap tidak antusias, menimbulkan keributan di kelas, hingga tidak melakukan persiapan belajar dengan baik. Rendahnya kesiapan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran kimia masih menjadi permasalahan yang umum dijumpai di sekolah. Kondisi ini terjadi saat peneliti melakukan observasi selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu SMA di Jakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, didapati hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif dan mengajukan maupun menjawab dalam proses pembelajaran kimia menggunakan media *power point* dan metode ceramah. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias, bahkan banyak yang cenderung tidak fokus, seperti tidur saat pembelajaran berlangsung atau lebih memilih bermain ponsel. Selain itu, ada juga siswa yang sibuk berbicara dengan teman sebangkunya, yang diduga disebabkan oleh rasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi kimia yang bersifat submikroskopik, serta karena strategi pembelajaran yang dianggap kurang menarik.

Meski pendekatan berpusat pada siswa seperti *discovery learning* telah diterapkan, guru sering menghadapi tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa. Dalam wawancara yang dilakukan, guru menyatakan bahwa adanya tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa secara konsisten. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, sehingga guru harus melakukan pendekatan aktif dengan berkeliling kelas dan memberikan pendampingan tambahan agar siswa tetap dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Hal ini menunjukkan upaya guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan variasi kondisi di kelas.

Persepsi menjadi salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa mengembangkan persepsinya terhadap konten pembelajaran melalui pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung (Harefa *et al.*, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa minat belajar kimia peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh sumber belajar dan isi materi, tetapi juga oleh persepsi siswa terhadap pembelajaran dan strategi yang diterapkan guru (Anggorowati, 2020). Persepsi siswa tentang pembelajaran mungkin akan bervariasi, meskipun mereka mengikuti aktivitas yang sama pada

waktu yang bersamaan. Setiap siswa memiliki cara interpretasi yang berbeda tergantung pada pengalaman dan pola pikir masing-masing (Yanti *et al.*, 2022).

Kesulitan siswa dalam memahami konsep kimia yang bersifat submikroskopik, masih banyak dijumpai. Beberapa siswa menyatakan bahwa sebagian dari mereka masih kesulitan memahami konsep-konsep kimia yang bersifat submikroskopik, terutama yang berkaitan dengan struktur atom dan partikel penyusunnya. Penelitian Hidayat *et al.*, (2019), menunjukkan bahwa pada materi ikatan kimia, pemahaman siswa pada level submikroskopik masih tergolong rendah. Sumber belajar yang berhubungan dengan visualisasi memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep submikroskopik. Teknologi kini memungkinkan kita untuk memvisualisasikan tingkat submikroskopik, sehingga membuat pemahaman tentang konsep kimia menjadi lebih mudah (Zulfahmi *et al.*, 2021). Siswa merasa bahwa mereka lebih mudah memahami materi menggunakan metode visual dan interaktif, serta menginginkan partisipasi aktif dalam bentuk diskusi atau kerja sama dalam menyelesaikan masalah. Ini menunjukkan perlunya menerapkan strategi belajar yang sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa.

Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 45% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kimia disebabkan penjelasan yang kurang menarik dan metode pengajaran yang dianggap tidak efektif. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi submikroskopik.

Pendidikan saat ini mengalami perubahan signifikan, tidak hanya terbatas pada buku fisik, tetapi juga mengintegrasikan *game* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pendidikan semakin populer, dengan aplikasi yang bisa dimainkan baik secara *offline* maupun *online* (Paulus *et al.*, 2023). Permainan dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa merasa senang, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif, mengeksplorasi, dan mengasosiasikan pengetahuan baru yang mereka peroleh (Lutfi *et al.*, 2021).

Mayoritas siswa mengungkapkan ketertarikan terhadap permainan strategi dan edukatif yang melibatkan tantangan, poin, dan kerja sama, yang menunjukkan adanya peluang integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kimia. Angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh siswa menyukai permainan di ponsel dengan durasi lebih dari satu jam per hari. Sekitar 60% siswa menyukai permainan petualangan, 40% siswa menyukai permainan strategi. Sebanyak 80% siswa merasa permainan dapat menghilangkan stres, 30% siswa merasa permainan dapat melatih konsentrasi, membantu belajar dengan cara yang menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas serta mengurangi kelelahan. Semua siswa tertarik pada penggunaan permainan edukasi dalam pembelajaran kimia, dengan dukungan media visual seperti gambar, video, atau model 3D. Selain itu, 90% siswa merasa pemberian poin atau penghargaan dapat memotivasi mereka dalam pembelajaran kimia. Siswa juga tertarik jika konsep-konsep submikroskopik, seperti ikatan kimia, dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk menarik perhatian siswa.

Strategi gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan melibatkan semua siswa tanpa memandang perbedaan status. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran kimia, dengan cara menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan fokus siswa, serta menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Tiring *et al.*, 2023). Selain itu, gamifikasi dapat memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan *self-efficacy*, serta menciptakan kebahagiaan bagi siswa. Penelitian serupa juga telah dilakukan di tingkat internasional, seperti yang dilaporkan Trčková *et al.*, (2024), menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Kegiatan ini menyenangkan, bermanfaat, dan praktis, terbukti pula mampu meningkatkan motivasi siswa serta memperkuat bukti global akan efektivitas gamifikasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Sebagai strategi inovatif, gamifikasi dengan menggunakan permainan *escape room* digital dapat diterapkan dalam pembelajaran kimia. Permainan *escape room* digital berpotensi membantu siswa memperdalam pemahaman siswa pada konsep-konsep ilmiah yang kompleks, sekaligus meningkatkan keterampilan perilaku, afektif, dan sosial seperti keterlibatan, minat, motivasi, kepuasan, dan kolaborasi (Ang *et al.*, 2020). Untuk mengarahkan aktivitas siswa selama proses belajar, diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan pendekatan kolaboratif yang sesuai dengan prinsip gamifikasi. Model *Teams Games Tournament*, yang dirancang oleh Slavin (1995), terdiri dari lima tahap utama, yaitu presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan akademis, kompetisi, dan penghargaan untuk kelompok. Model ini dipilih karena mendukung aspek penting dalam gamifikasi seperti kerja sama, persaingan yang sehat, dan motivasi yang didasarkan pada penghargaan. Penelitian yang dilakukan oleh Winanti *et al.*, (2022) dan Ledoh & Panjaitan, (2024) mengungkapkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, TGT diterapkan sebagai kerangka dalam aktivitas gamifikasi *escape room* untuk meningkatkan minat dan membangun pandangan positif terhadap pembelajaran kimia.

Berdasarkan hasil penelitian (Peleg *et al.*, 2019), dengan diterapkannya *escape room* meningkatkan minat siswa dimana membuat siswa sangat terlibat dan termotivasi selama kegiatan, dan ada apresiasi atas upaya guru dalam menjalankan *escape room*, peningkatan rasa percaya diri, dan kerja sama tim yang efektif. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengeksplorasi persepsi dan minat siswa pada konsep ikatan kimia menggunakan strategi gamifikasi dengan *escape room* pada salah satu SMAN di Jakarta.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berfokus pada analisis persepsi dan minat siswa pada penerapan strategi gamifikasi dengan permainan *escape room* dalam pembelajaran konsep ikatan kimia

### C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “persepsi dan minat siswa pada penerapan strategi gamifikasi dengan permainan *escape room* dalam pembelajaran konsep ikatan kimia?”

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan minat siswa pada penerapan strategi gamifikasi dengan permainan *escape room* dalam pembelajaran konsep ikatan kimia.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami konsep ikatan kimia dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran kimia.

2. Bagi guru

Menambah referensi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, serta menciptakan suasana belajar kimia yang menyenangkan dan mudah dipahami.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber data yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya.

4. Bagi peneliti

Temuan ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis mengenai pembelajar