

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua siswa sama-sama memerlukan pendidikan tetapi cara siswa menerima pendidikan tidak selalu sama untuk setiap siswa (Sam & Bergmann, 2013). Salah satu penyebabnya adalah perbedaan intelektual diantara siswa. Sebagian siswa belajar dengan mengingat-ingat pelajaran sebelumnya, sebagian siswa belajar dari pengalamannya, dan sebagian siswa yang lain memang cerdas sehingga mudah untuk memahami pembelajaran (Hughes, 2012). Perbedaan ini perlu dipahami dengan baik oleh guru. Guru perlu berfikir untuk menggunakan metode-metode dan strategi-strategi yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi ini menjawab kebutuhan dari perbedaan cara belajar siswa (Bryd, 2013).

Variasi metode pembelajaran tentunya juga diperlukan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika secara keseluruhan tidak dapat dilakukan hanya dengan satu metode saja (Hamzah & Muhlisrarini, 2013). Penggunaan satu metode untuk keseluruhan pembelajaran matematika tentu berpengaruh pada ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika. Ketertarikan siswa menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam

kegiatan pembelajaran matematika. Keaktifan siswa tentu berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kegiatan pembelajaran matematika memerlukan metode pembelajaran yang beragam sehingga guru harus terus mendorong diri untuk belajar tentang metode-metode pembelajaran baik metode lama maupun metode baru. Kekurangan dan kelebihan dari setiap metode pembelajaran harus benar-benar dimengerti. Pemahaman tentang karakteristik setiap metode pembelajaran ini akan mempermudah guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan dipakai sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

Bagi siswa remaja (12 – 17 tahun), permainan (*games*) merupakan kegiatan sosial dan komponen utama dari keseluruhan pengalaman sosialnya (Lenhart, 2009). Karakteristik siswa kelas X SMA termasuk pada usia peralihan yaitu pada usia sekitar 18 tahun sehingga permainan masih belum sepenuhnya ditinggalkan. Hal ini memberikan pilihan tambahan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran matematika. Metode permainan menjadi salah satu alternatif pilihan yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti telah merancang sebuah metode pembelajaran baru yaitu metode permainan *Clash of Clans*. Metode ini diadopsi dari sistem kompetisi pada sebuah permainan di ponsel pintar yang bernama *Clash of Clans*. Permainan ini mampu memikat sekitar 100 juta pengguna di seluruh dunia. Hal ini membuat

peneliti tertarik untuk mengaplikasikan sistem kompetisi yang ada pada permainan terlaris di dunia tersebut pada kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan pembelajaran matematika. Selaras dengan permainan *Clash of Clans*, metode ini menyediakan iklim kompetisi baik secara individu maupun kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu dampak positif dari adanya iklim kompetisi ini adalah siswa benar-benar ditempatkan sebagai pembelajar yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Keunggulan dari metode pembelajaran ini adalah: (1) siswa mempunyai kesempatan untuk belajar berkompetisi secara individu dan kelompok; (2) kompetisi membuat siswa terdorong untuk meningkatkan kemampuannya secara mandiri; (3) Hasil yang dicapai siswa baik secara kelompok maupun individu pada kompetisi harian akan menstimulus siswa untuk terus meningkatkan kemampuannya supaya menjadi yang terbaik;

Kelemahan metode ini adalah: (1) Guru membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyediakan permasalahan-permasalahan sebagai bahan kompetisi siswa secara individu dan kelompok; (2) siswa atau kelompok siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa persiapan akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, (3) Siswa yang tidak siap untuk berkompetisi akan tertinggal dari siswa lainnya.

Metode ceramah merupakan metode yang sudah sangat terkenal. Guru memberikan penerangan atau penjelasan secara lisan kepada siswa

di dalam kelas. Selama kegiatan pembelajaran, siswa mendengarkan dan mencatat pokok-pokok penting yang dijelaskan guru. Metode ceramah ini juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

Keunggulan metode ceramah adalah sebagai berikut: (1) guru tidak repot karena hanya bermodalkan berbicara yang baik; (2) sesuai dengan penanaman konsep tingkat kognitif; (3) bila siswa berkonsentrasi penuh, tekun serta saksama mendengarkan akan mendapatkan hasil yang memuaskan. Kelemahan dari metode ceramah adalah seperti berikut ini: (1) bimbingan individual guru kurang; (2) siswa tidak mendapat kesempatan untuk bereksperimen; (3) muatan ide yang terlalu banyak akan membuat siswa sulit memahami ide-ide tersebut; (4) metode ceramah bertentangan dengan teori berpikir bebas dan asli dari siswa (Hamzah & Muhlisrarini, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik sekali melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan *Clash of Clans* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X. Alasannya adalah sistem kompetisi dalam metode pembelajaran ini diadopsi dari sistem kompetisi permainan *Clash of Clans* yang merupakan permainan terlaris di dunia dengan sekitar 100 juta pengguna sehingga harapannya adalah metode ini memberikan dampak positif yang besar dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam hal peningkatan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran permainan *Clash of Clans* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di Kecamatan Ngaglik?
2. Apakah ada perbedaan pengaruh metode permainan *Clash of Clans* dan metode Ceramah terhadap hasil belajar matematika siswa SMA kelas X di Kecamatan Ngaglik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menjelaskan:

1. Pengaruh metode permainan *Clash of Clans* terhadap hasil belajar matematika siswa SMA kelas X di Kecamatan Ngaglik.
2. Perbedaan pengaruh metode permainan *Clash of Clans* dan metode Ceramah terhadap hasil belajar matematika siswa SMA kelas X di Kecamatan Ngaglik.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi tentang metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan metode permainan *Clash of Clans* untuk meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperkaya wawasan peneliti tentang penerapan metode permainan *Clash of Clans* dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pembaca yang hendak melakukan penelitian yang serupa.