

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Implementasi kurikulum 2013, guru dituntut untuk menggunakan metode dan model belajar yang ada untuk menstimulasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Selama proses pembelajaran, peran siswa harus lebih dominan sehingga guru tidak lagi menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran. Namun, keberadaan metode pembelajaran tersebut belum cukup untuk menstimulasi keaktifan siswa, diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya yaitu memberikan *reward* atau penghargaan. Thorndike (dalam Djiwandono, 2013) salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar adalah *reward*. Menurut Andriani (2013), *reward* yaitu segala sesuatu yang menyenangkan siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan.

Reward disebut juga alat pendidikan represif yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama bagi anak yang malas. Dengan adanya pemberian *reward* tersebut, diharapkan siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar biologi yang optimal dapat dicapai. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariyuza *et al.* (2014) bahwa terdapat pengaruh pemberian penguatan oleh guru terhadap hasil belajar, dimana penguatan tersebut dapat berupa hadiah atau *reward*. Adanya pemberian strategi *reward* juga berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Sesuai dengan hasil penelitian Jannah (2013) bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan antara pemberian strategi *reward* terhadap keaktifan belajar siswa. Pada penelitian lainnya oleh Sari (2019) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian penghargaan terhadap hasil belajar siswa dilihat dari nilai koefisien determinasi sebesar 52,34%. Hal ini berarti adanya pengaruh pemberian penghargaan atau *reward* terhadap hasil belajar siswa dan berdampak positif terhadap motivasi dalam belajar siswa.

Hasil observasi awal peneliti dalam program Mengajar Terbimbing di SMAS Muhammadiyah 02 Medan, setiap guru mata pelajaran sudah menerapkan beberapa model pembelajaran dan didukung dengan media pembelajaran seperti laptop, infokus dan media lainnya yang mendukung beberapa topik pembelajaran, sehingga fasilitas yang disediakan sekolah dan guru mata pelajaran sudah cukup mendukung untuk berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah. Akan tetapi, dibalik model pembelajaran dan fasilitas yang telah diberikan dengan harapan meningkatkan hasil belajar siswa, guru tidak memberikan *reward* ataupun penghargaan kepada siswa atas hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Padahal siswa akan lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika diberikan *reward*, hal ini terbukti ketika peneliti menerapkan strategi pembelajaran yaitu pemberian strategi *reward* dalam satu kali pertemuan saat mengajar terbimbing di kelas X IPA 2 SMAS Muhammadiyah 02 Medan T.P. 2020/2021.

Keadaan diluar prediksi berupa wabah global telah melanda dunia yaitu penyakit covid-19 yang membawa perubahan mendesak pada berbagai sektor. Indonesia pun masuk dalam darurat Nasional. Angka kematian akibat corona terus meningkat sejak diumumkan pertama kali ada masyarakat yang positif terkena virus corona-19 pada awal Maret 2020. Data yang diperoleh dari laman kawalcovid19.id tercatat pada Selasa (31/3/2020) ada 1.528 pasien positif corona, dari jumlah tersebut, 81 pasien telah dinyatakan sembuh dan 136 pasien meninggal dunia. Pemerintah memutuskan untuk menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam upaya mengatasi pandemi virus corona atau Covid-19. Kasus virus corona di Indonesia masih menunjukkan angka peningkatan, sampai akhir bulan April 2020. Indonesia mencatat total kasus positif sebanyak 10.118 kasus dan pada bulan Mei bertambahnya 973 kasus baru, sedangkan pada bulan Juni 2020 kasus harian menurun, total kasus positif 28.818 pasien.

Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan dimana merubah pembelajaran yang harus datang ke kelas menjadi cukup dirumah saja. Anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan pembelajaran tatap muka menjadi

online (Khasanah *et al.*, 2020). Dengan adanya perubahan pembelajaran ini juga memicu kurang semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dibutuhkan strategi *reward* agar hasil belajar siswa tetap maksimal dalam pembelajaran daring.

Terhitung mulai 24 Maret 2020, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor 3692/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Kemendikbud,2020). Sehingga semua instansi pendidikan mengambil langkah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) sebagai respon antisipasi penyebaran Covid-19. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Ada beberapa aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya *whatsapp*, *zoom*, *webex*, *google meet* dan lain-lain.

Sebelum pandemi Covid-19, proses pembelajaran tatap muka terjalinnya komunikasi antar teman dan guru, dimana semua siswa dapat bersenda gurau dan merasa senang bertemu dengan teman-teman yang juga menjadi salah satu faktor bersemangatnya siswa tersebut dalam mengikuti pembelajaran. Namun dengan kondisi sebelum pandemi ini masih ditemui kasus beberapa siswa yang bermalas-malasan bahkan tidak sama sekali memperhatikan guru dan tidak mengerjakan tugas. Lantas dengan adanya pandemi ini yang merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring tidak menutup kemungkinan tingkat kemalasan siswa akan semakin meningkat. Sehingga sangat dibutuhkan strategi dalam meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran daring. Dari beberapa faktor yang telah diuraikan, maka peneliti mengadakan pentingnya penelitian mengenai “Pengaruh Strategi *Reward* Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Protista Pada Pembelajaran Daring di SMAS Muhammadiyah 02 Medan T.P. 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran atau perhatian guru dalam pentingnya pemberian *reward*
2. *Reward* belum menjadi strategi pembelajaran
3. Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses belajar

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu membahas bagaimana pengaruh strategi *reward* terhadap hasil belajar biologi pada materi Protista kelas X IPA pada Pembelajaran Daring di SMAS Muhammadiyah 02 Medan T.P. 2020/2021.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu ;

- Strategi *reward* dirancang dalam bentuk hadiah
- Hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif
- Materi yang dibahas penelitian ini terfokus pada materi Protista
- Sampel yang dalam penelitian ini ialah X IPA 1 dan X IPA 2

1.5. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh pemberian strategi *reward* terhadap hasil belajar biologi materi protista pada pembelajaran daring SMAS di Muhammadiyah 02 Medan?

1.6. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh pemberian strategi *reward* terhadap hasil belajar biologi materi protista pada pembelajaran daring di SMAS Muhammadiyah 02 Medan.

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar serta strategi

belajar mengajar agar dapat memaksimalkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Protista di tingkat satuan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktek

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat guna meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam pemberian strategi *reward*.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan saran yang bermanfaat dalam strategi pembelajaran di sekolah dan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pelajaran biologi.

1.8. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penulisan ini bertujuan agar pembaca tidak mengalami kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada pada penelitian ini. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh siswa dari nilai *post test* selama Kegiatan Belajar Mengajar.

2. Reward

Reward atau penghargaan yang dimaksud dalam penelitian ini berupa hadiah dalam bentuk sertifikat dan bingkai ceria yang dipublikasikan ke media sosial.

3. Materi Protista

Protista adalah materi yang diajarkan di kelas X IPA SMAS Muhammadiyah 02 Medan pada semester ganjil.