

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam menerapkan kurikulum 2013 yang ada, seorang tenaga pengajar dituntut agar bisa mempergunakan berbagai metode yang menarik dalam proses pembelajarannya guna memberikan rangsangan terhadap pelajarnya sehingga memiliki semangat yang maksimal untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini, seorang pelajar harus mampu berperan secara aktif yang mana pada akhirnya seorang tenaga pengajar tidak memiliki peranan yang utama lagi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Akan tetapi, posisi metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini tidaklah cukup dalam memberikan rangsangan atas semangat yang dimiliki oleh seorang pelajar, dimana hal tersebut harus turut disertakan berbagai hal yang mendukungnya sehingga partisipasi dari pelajarnya ini bisa lebih aktif lagi. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya ialah dengan memberikan penghargaan atas prestasi yang diperolehnya ketika sedang dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Andriani (2013), diperoleh pengetahuan bahwasanya penghargaan ini termasuk ke dalam suatu hal yang menyebabkan timbulnya perasaan bahagia dari seorang pelajar atas hasil yang diperolehnya dari proses pembelajaran yang dilaksanakannya.

Reward juga dikenal sebagai sarana yang diterapkan dalam proses pendidikan yang sifatnya represif, dimana hal tersebut bisa menyebabkan timbulnya perasaan bahagia serta memotivasi ataupun memberikan dorongan terhadap seorang pelajar dalam melaksanakan suatu hal yang positif, yang paling utamanya bagi pelajar yang cenderung bersikap malas. Melalui pemberian penghargaan ini, saya berharap siswa dapat belajar lebih giat, yang mana pada akhirnya hasil pembelajaran yang diperolehnya juga maksimal. Tentunya hal tersebut selaras dengan kajian yang dilaksanakan Ariyuza et al. (2014) yang mana diperoleh hasil bahwasanya penguatan yang diberikan guru berdampak pada hasil belajar, dan penguatan ini bisa melalui pemberian suatu hadiah. Dengan pemberian hadiah tersebut maka hal ini akan berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang pelajar.

Sebagaimana kajian yang dilaksanakan Jannah (2013) diperoleh hasil bahwasanya pemberian *reward* terhadap seorang pelajar berpengaruh secara signifikan dengan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakannya. Dalam penelitian lain oleh Sari (2019), dilihat dari

koefisien determinasi 52,34%, penghargaan ini mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dengan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Artinya reward atau penghargaan berpengaruh dengan hasil yang diperoleh seorang pelajar dalam proses pembelajaran serta turut memiliki pengaruh yang positif dengan motivasi yang dimiliki oleh pelajar tersebut dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dalam program mengajar terbimbing di SMAN 11 Medan pada 1 Maret 2020, guru di setiap mata pelajaran telah menerapkan model pembelajaran yang beragam dan didukung dengan media pembelajaran seperti laptop, focus group, dan media tema lainnya. yang mendukung pembelajaran majemuk sehingga fasilitas yang disediakan oleh sekolah dan guru mata pelajaran cukup tersedia guna memberikan dukungan terhadap proses pengajaran yang dilaksanakannya pada sekolahan. Namun, di balik penyediaan permodelan serta fasilitas yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran ini diharapkan bisa melakukan peningkatan terhadap hasil yang diperoleh seorang pelajar dalam proses pembelajarannya. Meskipun seorang pelajar akan cenderung menunjukkan keaktifannya ketika sedang terlibat pada proses pembelajarannya pembelajaran setelah mereka diberi reward, namun saat inilah peneliti menerapkan strategi pembelajaran yaitu memberikan reward dalam sebuah pertemuan, saat mereka dibimbing dalam pembelajaran pembelajaran IPA tingkat X SMAN 11 Medan.

Kondisi yang tidak sesuai harapan ialah dengan mengglobalnya pandemi Covid-19, dimana hal ini menyebabkan berubahnya berbagai sektor tanpa terkecuali pada dunia pendidikan. Terkait dengan penyakit ini, pada akhirnya bangsa Indonesia telah dimasukkan ke dalam kategori yang darurat. Hal ini dapat disebabkan oleh meningkatnya jumlah individu yang harus kehilangan nyawanya disebabkan oleh penyakit ini. Sebagaimana data yang diperoleh, diketahui bahwasanya pada Agustus 2021 tercatat pada (17/08/2021) ada 3.892.479 individu yang terinfeksi virus ini, dimana 3.414.109 diantaranya telah memperoleh kesembuhan sedangkan 120.013 individu harus kehilangan nyawanya. Guna mengatasi semakin meningkatnya jumlah tersebut, institusi pemerintahan menerapkan kebijakan untuk memberlakukan PPKM sehingga berbagai aktivitas yang dilaksanakan setiap individu bisa dibatasi.

Kebijakan tersebut pada akhirnya memberikan pengaruh terhadap berbagai ketentuan yang turut diperbaharui serta dirubah untuk dilakukan penerapan. Hal serupa juga berlaku pada sektor pendidikan dimana perubahannya terjadi pada sistem pembelajarannya yang tidak dilakukan dilakukan secara langsung melainkan dengan

memanfaatkan media digital. Sebagaimana yang diketahui bahwasanya instansi pemerintahan menganjurkan masyarakatnya untuk tetap berada di rumah serta menjaga jarak dari kerumunan, maka dari itulah ditetapkan sistem pembelajarannya dilakukan secara daring (Khasanah *et al.*, 2020). Berubahnya sistem pembelajaran yang diterapkan pada akhirnya memicu kurang semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dibutuhkan pemberian *reward* agar hasil belajar siswa tetap maksimal dalam pembelajaran daring.

Terhitung mulai 24 Maret 2020, instansi pemerintahan lebih tepatnya KEMENDIKBUD menetapkan surat edaran Nomor 3692/MPK.A/HK/2020 yang mengatur perihal tatalaksana ketentuan di bidang pendidikan pada masa pandemi seperti saat ini (Kemendikbud,2020). Sehingga seluruh instansi pendidikan mengambil langkah untuk melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media online sebagai respon antisipasi semakin menyebar luasnya virus berbahaya ini. Sebagaimana yang diketahui bahwasanya proses belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan media online ini dilaksanakan tidak secara langsung, dimana memanfaatkan media informasi dalam proses pengajarannya dan bisa dilaksanakan meskipun jarak satu individu dengan yang lainnya saling berjauhan. Terdapat berbagai aplikasi yang bisa memberikan bantuan dalam proses pembelajaran memanfaatkan media informasi ini, diantaranya ialah zoom, whatsapp, google meet, webex, serta yang lainnya.

Sebelum pandemi Covid-19, proses pembelajaran tatap muka terjalannya 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 proses belajar yang dilaksanakan secara langsung menjadi tidak langsung dengan mempergunakan media online bukan tidak mungkin tingkat kemalasan siswa akan semakin meningkat. Sehingga sangat dibutuhkan strategi dalam mengecilkan kemungkinan terjadinya hal tersebut terutama pada proses pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran daring. Dari berbagai alasan yang telah dijelaskan, hal tersebutlah yang melandasi peneliti untuk melaksanakan kajian yang berkaitan dengan “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Protista Pada Pembelajaran Daring di SMAN 11 Medan T.P. 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran atau perhatian guru dalam pentingnya pemberian *reward*
2. Pemberian *reward* terhadap seorang pelajar belum diterapkan sebagai strategi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan
3. Kurangnya semangat seorang pelajar dalam mengikuti proses belajar

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada kajian ini ialah membahas bagaimana pengaruh pemberian *reward* dengan hasil yang diperoleh seorang pelajar pada pelajaran biologi terkait dengan materi Protista kelas X IPA pada Pembelajaran Daring di SMAN 11 Medan T.P. 2020/2021.

1.4. Batasan Masalah

Lebih lanjut, diketahui pula terkait dengan berbagai permasalahan yang membatasi kajian ini, diantaranya ialah;

1. Pemberian *reward* dirancang dalam bentuk hadiah
2. Hasil yang diperoleh oleh pelajar dalam proses pembelajaran dipandang dari sisi kognitifnya
3. Materi yang dibahas dalam kajian terfokus pada materi Protista
4. Pada kajian ini sampelnya ialah siswa pada kelas X IPA 1 serta X IPA 2

1.5. Rumusan Masalah

Apakah penerapan pemberian *reward* berpengaruh pada hasil yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran biologi terutama terkait dengan materi protista dengan metode pembelajarannya secara online di SMAN 11 Medan?

1.6. Tujuan Penelitian

Guna memperoleh pengetahuan terkait dengan penerapan strategi *reward* berpengaruh atau tidak pada hasil yang diperoleh siswanya dalam mata pelajaran biologi terutama terkait dengan materi protista dengan metode pembelajarannya secara online di SMAN 11 Medan.

1.7. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan kajian ini tentunya akan menghasilkan kebermanfaatan bagi banyak pihak, diantaranya ialah :

1. Manfaat Teoritik

Harapannya, pelaksanaan kajian ini akan memperoleh hasil yang bisa menyebabkan bertambahnya wawasan pada individu lainnya, terkhusus yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang diterapkan serta strategi yang diterapkan dalam proses pembelajarannya sehingga bisa memaksimalkan perolehan hasil pada pelajarnya terkait dengan materi Protista pada tingkatan SMA melalui pemberian *reward* pada proses pembelajarannya.

2. Manfaat Praktek

a. Bagi Guru

Harapannya, pelaksanaan kajian ini bisa memberikan kebermanfaatan dalam melakukan peningkatan terhadap perolehan hasil pada seorang pelajar dimanayang paling utamanya dengan pemberian strategi *reward*.

b. Bagi Siswa

Harapannya, pelaksanaan kajian ini bisa membuat seorang pelajar memiliki kemampuan dalam meningkatkan keaktifannya serta semangatnya yang mana pada akhirnya bisa melakukan peningkatan terhadap perolehan hasil pembelajarannya.

c. Bagi Sekolah

Harapannya, pelaksanaan kajian ini bisa memberikan saran yang bermanfaat dalam strategi pembelajaran di sekolah dan untuk melakukan peningkatan terhadap kualitas pendidikan pada sekolahan terkhusus pada materi pembelajaran biologi.

1.8. Definisi Operasional

Sebagai mana yang diketahui bahwasanya defisini operasional yang terdapat di dalam kajian ini ditujukan agar pembacanya tidak salah dalam mendefinisikan berbeagai istilah yang dipergunakan dalam kajian. Dimana dalam hal ini terdiri atas:

1. Hasil belajar

Pada kajian ini, yang dimaksud dengan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran termasuk ke dalam hasil secara kognitifnya yang seorang pelajar peroleh dimana diketahuinya berdasarkan penilaian terhadap *post test* selama Kegiatan Belajar Mengajar.

2. Reward

Pemberian *reward* atau penghargaan yang dimaksud dalam penelitian ini berupa hadiah dalam bentuk pujian dan bingkai ceria yang dipublikasikan ke media sosial.

3. Materi Protista

Sebagaimana yang diketahui bahwasanya protista ini termasuk ke dalam materi pembelajaran yang disampaikan pada pelajar yang berada di tingkatan kelas X IPA SMAN 11 Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY