

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Sebuah penelitian memerlukan kajian pustaka untuk mendukung dalam proses pengumpulan sumber data. Menurut Wahyuddin (2016:199) studi kepustakaan atau studi literatur selain berfungsi untuk mencari sumber data sekunder dalam mendukung penelitian, juga diperuntukan agar mengetahui sampai mana ilmu yang berkaitan dengan penelitian telah berkembang, sampai mana kesimpulan dan beberapa generalisasi penelitian yang pernah dibuat sehingga diperoleh kemanfaatan untuk masa kini. Kajian pustaka adalah bahan-bahan bacaan yang didalamnya secara khusus memiliki keterkaitan dengan penelitian, bahan bacaan ini dapat ditelusuri melalui buku, artikel dan jurnal.

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivistik

Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai pondasi dalam melakukan penelitian ini. Menurut Thobroni (2015:91) teori belajar konstruktivistik merupakan landasan berfikir secara kontekstual yang mana pengetahuan dibangun oleh manusia dengan cara sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas dalam bentuk terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pada saat pembelajaran teori konstruktivistik memberikan kesempatan siswa agar mampu memecahkan masalah, merumuskan hal yang berguna sehingga dapat memunculkan ide-ide dalam diri siswa. Teori belajar konstruktivistik memiliki pandangan bahwa pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pengalaman tersebut dilihat dari keterlibatannya secara aktif dalam proses pembelajaran baik itu dalam kegiatan

visual (membaca, mengamati), memperhatikan guru, mengemukakan suatu gagasan, mengajukan pertanyaan dan berbagai kegiatan yang menuntut adanya aktivitas dalam belajar.

Peran guru dalam pembelajaran konstruktivistik adalah membantu memfasilitasi siswa agar proses pengkonstruksian tersampaikan dengan baik kepada siswa. Baharuddin & Wahyuni (2015:163) mengemukakan salahsatu prinsip dalam pendidikan adalah guru tidak begitu saja memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa namun harus siswa yang aktif untuk mengembangkan pengetahuan yang ada dalam pikiran mereka sendiri.

Baharuddin & Wahyuni (2015:179) mengutip pendapat dari Slavin (1994) menjelaskan bahwa ada tiga strategi dalam mengimplementasikan teori konstruktivistik pada saat proses belajar. Strategi pertama adalah *top-down processing*, siswa diberi permasalahan dari yang kompleks untuk dipecahkan sehingga dapat menumbuhkan keterampilan yang dibutuhkan. Kedua *cooperative learning*, strategi ini berguna untuk memudahkan siswa untuk memecahkan masalah karena dapat berdiskusi dengan siswa yang lain. Ketiga *generative learning*, strategi yang lebih menekankan pada integrasi aktif antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (skemata) sehingga memudahkan siswa ketika menghadapi stimulus yang baru.

Peneliti menggunakan strategi *cooperative learning* dalam penelitian ini, hal tersebut didasarkan pada model pembelajaran *number head together* yang memerlukan adanya peran aktif dan kerjasama siswa secara kelompok. Peneliti mengintegrasikan model pembelajaran *number head together* dengan pemberian

reward and punishment. Kedudukan *reward and punishment* berfungsi sebagai alat pendidikan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. Adanya pemberian *reward and punishment* sebagai salahsatu alternatif untuk menghidupkan siswa agar kegiatan belajar berjalan dengan baik sehingga siswa akan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah.

2.1.2 *Reward and Punishment*

Istilah *reward and punishment* berasal dari bahasa Inggris, *reward* artinya penghargaan dan *punishment* artinya hukuman. *Reward and punishment* dikenalkan oleh Skinner sebagai salahsatu prinsip belajar yang dapat menghasilkan perubahan perilaku siswa (Baharuddin & Wahyuni, 2015:106).

2.1.2.1 *Reward*

Reward merupakan bentuk penghargaan yang diberikan guru kepada siswa bagi mereka yang memiliki prestasi selama pembelajaran berlangsung. *Reward* itu alat pendidikan agar siswa merasa senang ketika perbuatannya mendapatkan apresiasi. Pemberian *reward* dapat memotivasi siswa lebih giat dalam memperbaiki dan meningkatkan prestasi yang ingin dicapai. Pemberian *reward* dapat berupa materi (hadiah dan benda-benda bermanfaat) dan non materi seperti pujian atau gerakan tangan/anggota tubuh. Pemberian *reward* dapat menumbuhkan aktivitas dalam pembelajaran karena siswa merasa termotivasi untuk melakukan yang terbaik.

Purwanto (2014:182) berpendapat bahwa tujuan pemberian penghargaan pada siswa untuk mendidik dan memberikan apresiasi atas pekerjaan yang telah dilakukan, sehingga dari pemberian *reward* ini siswa akan merasa senang dan lebih

semangat untuk membentuk kemauan siswa menjadi lebih keras. Diungkapkan pula oleh (Alma dkk 2014:40) bahwasannya pemberian *reward* bertujuan untuk memberikan perhatian siswa ketika proses kegiatan belajar, membangkitkan motivasi belajar siswa, mengontrol dan mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik serta menciptakan tingkah laku belajar yang produktif.

Bentuk *reward* sangatlah bervariasi menurut Setiawan (2018:187) *reward* dapat diberikan dalam bentuk materi dan non materi. Bentuk materi seperti memberi alat tulis untuk keperluan sekolah, cenderamata dan hadiah atau barang bermanfaat yang tidak bersifat negatif. Bentuk nonmateri dengan tindakan spontan seperti memberikan apresiasi dalam bentuk pujian, kalimat positif dan gerakan anggota tubuh seperti memberikan tepuk tangan dan menunjukkan ibu jari atau jempol.

Pemberian *reward* dalam penelitian ini digunakan pada saat pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *number head together*. Model pembelajaran ini berbentuk *cooperative learning* sehingga pada pelaksanaannya siswa terbagi menjadi beberapa kelompok. *Reward* yang diberikan diperuntukkan untuk kelompok dan individu. *Reward* non-materi seperti memberikan pujian, apresiasi dan gerakan tangan. *Reward* materi berupa *voucher* kantin dengan nominal Rp. 30.000 yang diberikan kepada kelompok terbaik yang memiliki nilai tertinggi ketika pembelajaran. *Reward* untuk individu berupa *snack* yang diberikan kepada siswa terbaik dilihat dari aktivitas belajar dan semangat belajar yang tinggi selama pembelajaran.

2.1.2.2 *Punishment*

Punishment didefinisikan sebagai konsekuensi yang didapatkan seseorang ketika dirinya melanggar aturan. *Punishment* dalam dunia pendidikan disebut sebagai alat pendidikan yang diberikan guru ketika siswa melanggar tata tertib atau berperilaku tidak baik selama proses pembelajaran di sekolah. Sardiman (2012:94) berpendapat bahwa *punishment* diberikan sebagai *reinforcement* (penguatan) yang bersifat negatif namun jika diberikan secara tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi. Pada praktiknya seorang guru perlu berhati-hati ketika memberikan sebuah *punishment* harus melihat kondisi psikis dari siswa yang bersangkutan sehingga tidak menimbulkan dampak negatif pada diri siswa, baiknya *punishment* yang diberikan bersifat mendidik agar siswa tidak merasa terhakimi setelah melakukan pelanggaran juga sebagai upaya membentuk kedisiplinan siswa. *Punishment* diberlakukan ketika siswa berbuat kesalahan, melanggar aturan baik itu tertulis maupun lisan sehingga dapat mencegah siswa untuk mengulangi kesalahan yang serupa. Secara umum *punishment* diterapkan guru untuk membimbing siswa agar keluar dan terhindar dari kesalahan yang sudah dilakukan untuk menghindari kejadian serupa selama proses pembelajaran (Rosyid & Abdullah 2018:25).

Ada beberapa syarat ketika memberikan hukuman kepada siswa, *pertama* hukuman harus dapat dipertanggungjawabkan artinya tidak boleh sewenang-wenang dan adanya batasan dari pendapat umum. *Kedua*, bersifat mendidik. *Ketiga*, tidak boleh bersifat ancaman atas balas dendam karena akan memunculkan hubungan yang tidak harmonis antara guru dan siswa. *Keempat*, hukuman yang

diberikan sudah diperhitungkan dan dipertimbangkan terlebih dahulu. *Kelima*, tidak boleh memberikan hukuman dalam keadaan emosional. *Keenam*, tidak boleh memberi hukuman dalam bentuk kekerasan karena telah diatur dalam undang-undang dan dilanggar oleh negara. *Ketujuh*, hukuman dapat dimengerti oleh siswa sehingga tidak akan merusak hubungan antara siswa dan guru. *Kedelapan*, adanya kesanggupan memberi maaf dari guru untuk menghindari perasaan sakit hati yang bisa saja muncul dari siswa itu sendiri (Purwanto 2014:184).

Berdasarkan syarat-syarat *punishment* sebaiknya pemberian hukuman telah didiskusikan terlebih dahulu untuk meminimalisir hukuman yang dapat memberatkan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Rosyid & Abdullah (2018:11) pemberian hukuman bertujuan memberikan perubahan dan memberikan motivasi agar siswa berlomba-lomba untuk menjauhi hukuman yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Pemberian *punishment* dalam penelitian ini ditentukan dalam bentuk kesepakatan kelas yang sudah didiskusikan pada kegiatan pendahuluan pembelajaran.

Kesepakatan kelas berisi aturan positif yang harus ditaati. Pada saat menerapkan kesepakatan kelas perlu adanya persetujuan antara guru dan siswa agar dapat menumbuhkan aktivitas kelas yang efektif dan nyaman sehingga tidak memberatkan antara keduanya. Kesepakatan kelas dapat meningkatkan sikap disiplin dan tanggungjawab sehingga aktivitas belajar siswa dapat terlaksana dengan baik karena setiap siswa berhati-hati untuk menghindari terkena hukuman. Bentuk hukuman sebenarnya dapat diterapkan tanpa persetujuan siswa namun guru harus bijaksana meskipun pembelajaran saat ini lebih memfokuskan peran aktif

siswa bukan berarti guru mengikuti apa yang siswa inginkan karena guru tetap menjadi peran utama dalam pendidikan. Sebaiknya guru mempersiapkan terlebih dahulu bentuk hukuman yang akan diberikan sebelum melakukan kesepakatan kelas bersama siswa.

Berdasarkan penjelasan *punishment* diatas, penelitian ini akan memberikan hukuman (*punishment*) dalam bentuk kelompok dan individu. Penerapan *punishment* sama seperti *reward* karena kedua hal ini bersandingan sebagai alat dan strategi pendidikan ketika KBM dengan menggunakan model pembelajaran *number head together*. *Punishment* kelompok diberikan pada tim yang memiliki skor terendah. Pemberian hukuman kelompok mengacu pada model pembelajaran *number head together* yang berbentuk pertandingan sehingga pada akhir pembelajaran akan ada kelompok yang menang dan kelompok yang kalah. Kelompok dengan skor terendah harus mengerjakan tugas memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari pada saat itu. Sedangkan hukuman bagi individu diberikan kepada siswa yang melanggar kedisiplinan kelas yang ditentukan pada saat kesepakatan kelas. Maka bentuk hukuman yang diberikan seperti menegur dengan lisan, meminta siswa mencatat bahan pelajaran yang tertinggal, meminta siswa menjelaskan kembali perkataan guru/ teman apabila dia berbuat kegaduhan saat kegiatan belajar mengajar. Memberikan tugas kepada kelompok untuk memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran

2.1.3 Model Pembelajaran *Number Head Together*

Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, model ini memerlukan

adanya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif menitikbertkan kerja sama kelompok antar siswa, sehingga aktivitas dalam kelas akan lebih hidup dan siswa akan lebih mudah memahami materi karena dapat saling berdiskusi satu sama lain. Firdaus (2016:94) berpendapat penerapan model pembelajaran NHT perlu melibatkan banyak siswa untuk menelaah suatu materi pelajaran, cara yang dilakukan dengan memberikan nomor berkepala kepada setiap siswa, lalu guru mengajukan beberapa pertanyaan lalu setiap siswa saling berdiskusi, kemudian guru memanggil salah satu nomor untuk menjawab pertanyaan yang sudah diajukan.

Meskipun model pembelajaran NHT sudah banyak dilakukan dalam berbagai penelitian dan beberapa diantaranya memberikan sumbangan informasi hasil penelitian yang baik, tetap saja tidak luput dari kelebihan dan kekurangan. Menurut Hamdayama (2014:103) terdapat kekurangan dan kelebihan pada model pembelajaran NHT , penjelasannya seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. 1

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Number Head Together*

Model Pembelajaran <i>Number Head Together</i>	
Kelebihan	Kekurangan
Membiasakan siswa agar dapat bekerja sama dengan orang lain dan menghormati pendapat yang disampaikan orang lain	Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional akan sulit untuk mengejar.
Melatih siswa agar mampu menjadi tutor sebaya	Seorang guru harus dapat menjadi fasilitator yang cermat.
Memupuk rasa kebersamaan dan melatih siswa agar terbiasa dengan perbedaan	Tidak semua siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan.

Sumber: (Hamdayama, 2014:103)

Model pembelajaran NHT dapat melatih interaksi antar siswa baik secara individu maupun kelompok, memberikan kesempatan siswa untuk saling berbagi ide, mengemukakan pendapat, meningkatkan semangat kerja sama sehingga aktivitas belajar akan meningkat yang berdampak pada hasil belajar siswa. Al-Tabany (2017:131) menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran *number head together* terbagi menjadi empat tahapan, berikut penjelasannya:

1) Proses penomoran (*Numbering*)

Pada kegiatan pertama guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok (3-5 orang), kemudian setiap anggota kelompok diberi nomor yang berbeda 1-5.

2) Mengajukan Pertanyaan (*Questioning*)

Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada setiap kelompok mulai dari pertanyaan yang memiliki spesifik tinggi hingga bersifat umum.

3) Berfikir Bersama (*Head Together*)

Setiap anggota kelompok saling berdiskusi dan menyatukan pendapatnya, saling meyakinkan terhadap jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan oleh guru.

4) Pemberian Jawaban (*Answering*)

Guru memanggil satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan pada seluruh kelas.

Langkah-langkah pembelajaran dalam ini penelitian ini disesuaikan dengan sintaks dan tahapan pembelajaran *number head together* yang diintegrasikan dengan pemberian *reward and punishment*. Berikut langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini:

- 1) Menentukan kesepakatan kelas
- 2) Pembentukan kelompok. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas.
- 3) Penomoran anggota kelompok. Guru memberikan nomor berkepala kepada setiap anggota kelompok dengan urutan 1 sampai 6.
- 4) Guru memberikan permasalahan atau LKPD kepada siswa.
- 5) Siswa diberi waktu untuk berdiskusi, berfikir dan melakukan kerja sama kelompok selama 30 menit.
- 6) Guru memantau jalannya diskusi dengan berkeliling kelas sambil melakukan bimbingan jika terdapat siswa yang kurang paham dengan materi sekaligus memberikan teguran jika terdapat siswa tidak disiplin.
- 7) Kelompok menentukan jawaban dari hasil diskusi.
- 8) Guru memanggil nomor siswa untuk menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan.
- 9) Guru menyantumkan skor setiap kelompok
- 10) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dari skor tertinggi
- 11) Guru memberikan *punishment* kepada kelompok dengan skor terendah.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seumur hidup oleh manusia, dari proses belajar akan mendapatkan pengalaman yang mampu diimplementasikan dalam kehidupan. Di dalam proses belajar memuat aktivitas yang dapat dilakukan siswa, siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran dengan demikian dapat

memperoleh pengetahuan, pengalaman pemahaman dan aspek lain yang berkaitan dengan apa yang dia lakukan (Hamalik, 2005:172).

Besare (2020:19) mengemukakan bahwa aktivitas belajar mempertajam segenap kemampuan siswa sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas. Karakteristik aktivitas belajar dikemukakan oleh Ananda & Hayati (2020:3) mengutip pendapat Supardi (2015:157) bahwasannya untuk mengidentifikasi siswa yang menunjukkan adanya keaktifan belajar dalam beraktivitas belajar ditandai dengan hal-hal berikut:

- 1) Adanya keterlibatan secara fisik, mental, emosional, intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
- 2) Adanya interaksi dengan lingkungan sekitar baik itu guru, siswa dan elemen-elemen lainnya.
- 3) Keberanian untuk menyelesaikan masalah, berfikir dan mampu menganalisis.
- 4) Mampu memahami berbuat dan memutuskan yang berkaitan dengan kemandirian dalam proses pembelajaran.
- 5) Terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang.
- 6) Ikut serta dalam upaya guru menciptakan lingkungan belajar untuk memperoleh pengalaman baik dalam bentuk pembelajaran individu atau kelompok.
- 7) Mampu mencari informasi dari berbagai sumber mengenai materi pembelajaran.

- 8) Mampu berinisiatif, mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru selama proses pembelajaran.

Munculnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi aktivitas belajar di kelas, pembelajaran akan lebih efektif dan hidup sehingga keberhasilan siswa semakin meningkat. Keaktifan siswa terlihat dari kesungguhan mereka mengikuti pembelajaran, sebab respon yang ditampilkan berbeda antara siswa yang aktif dan yang tidak aktif. Siswa yang aktif biasanya lebih senang bertanya, memberikan pandangan terkait materi, saling berdiskusi satu sama lain dan mencatat hal-hal yang dirasa penting, semua itu terkadang dilakukan tanpa adanya perintah. Sehingga secara natural mereka terdorong atas dasar kemauan sendiri. Begitupun sebaliknya, siswa yang tidak aktif akan terlihat dari respon yang dia berikan akan terlihat jenuh dan kurang bersemangat. Sudjana dan Suwariyah (1991:12) mengemukakan bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor eksternal berkaitan dengan karakteristik tujuan pembelajaran dan bahan pembelajaran. Hal ini mendasari stimulus guru dalam pembelajaran siswa.
- 2) Faktor internal berkaitan dengan kemampuan, minat dan motivasi belajar siswa itu sendiri.

Faktor eksternal berkaitan dengan stimulus guru dalam pembelajaran. Stimulus yang diberikan guru dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru harus mampu menumbuhkan aktivitas belajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif. Dengan harapan dapat mendorong

terciptanya pembelajaran yang memiliki aktivitas belajar lebih baik dan pembelajaran akan berjalan dengan optimal.

Faktor internal salahsatunya berkaitan dengan motivasi yang timbul pada diri siswa yang secara sadar ingin melakukan sesuatu, siswa tergerak aktif dalam pembelajaran. Motivasi dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa karena secara sadar tergerak melakukan perubahan untuk tujuan tertentu. Seperti yang tercantum dalam buku “Strategi Pembelajaran Bebas Motivasi” karya Lidia Susanti (2019:73), bahwasannya menurut Slavin (2006) motivasi menjadi salahsatu komponen yang penting karena ketika siswa memiliki motivasi, dia akan bersedia mengerahkan berbagai upaya, akan berusaha secara aktif, menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu.

Nasution (2012:91) mengemukakan indikator dalam aktivitas belajar terbagi ke dalam beberapa jenis, penjelasannya seperti berikut:

- 1) *Visual Activities* ditunjukkan dengan membaca, melihat gambar, mengamati orang lain
- 2) *Oral Activities*, ditunjukkan dengan kegiatan mengemukakan suatu fakta, bertanya, memberi saran, menanggapi dan diskusi
- 3) *Listening Activitie*, ditunjukkan dengan kegiatan menyimak, mendengarkan penjelasan guru atau teman, uraian dan pecakapan
- 4) *Writing Activities*, ditunjukkan dengan kegiatan menulis, membuat karangan, merangkum materi.

- 5) *Drawing Activities*, ditunjukkan dengan kegiatan menggambar atau membuat peta konsep.
- 6) *Mental Activities*, ditunjukkan dengan kegiatan menanggapi, memecahkan soal, mengambil keputusan dan menemukan hubungan-hubungan.
- 7) *Motor Activities*, ditunjukkan dengan kegiatan melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, reparasi dan menyelenggarakan permainan.
- 8) *Emotional Activities*, berhubungan dengan perasaan seperti semangat, bergembira, berani, tegang dan gugup.

Berdasarkan indikator diatas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi sehingga semua indikator aktivitas belajar akan muncul apabila pembelajaran berjalan optimal. Setiap indikator aktivitas belajar memiliki keterkaitan satu sama lain yang dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Keterkaitan antar indikator ini selaras dengan pernyataan Nasution (2019:91) bahwasannya aktivitas-aktivitas dalam indikator aktivitas belajar tidak dapat terpisahkan karena setiap aktivitas motoris akan terkandung dalam aktivitas mental dan emosional. Upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa ditempuh dengan berbagai cara, seperti yang dijelaskan oleh Ananda & Hayati (2020:13) sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengkajian dan menentukan bahan ajar dan tujuan pembelajaran yang memerlukan keaktifan siswa.
- 2) Merancang apa saja yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Merancang suasana diskusi yang sesuai dengan bahan ajar

- 4) Merancang tugas yang dapat melatih siswa untuk memecahkan soal secara individu dan kelompok.
- 5) Merancang strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa. Sehingga akan tercipta aktivitas belajar siswa yang efektif.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Relevan menurut kamus besar Bahasa Indonesia artinya kait-mengait, bersangkutan-paut dan berguna secara langsung. Penelitian yang relevan itu merupakan hal-hal berkaitan atau memiliki unsur yang sama dengan penelitian yang akan dikaji, yang dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian. Mencari dan menelaah penelitian relevan dapat darimana saja dengan syarat merupakan buku, artikel, jurnal ilmiah dan skripsi. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* dalam Model Pembelajaran *Number Head Together* terhadap Aktivitas Belajar Siswa” peneliti memilih tiga judul penelitian yang relevan yaitu:

- 1) Penelitian karya Syarifah Wahyuni yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Reward and Punishment* Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Redoks” terbit pada tahun 2019 yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima terdapat perbedaan hasil belajar dari siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen dengan

adanya penerapan *reward* dan *punishment* menggunakan model *problem solving*.

Dikuatkan dengan nilai koefisien sebesar 52,34%

Perbedaan terletak pada variabelnya, karya Syarifah Wahyuni tidak mencantumkan variabel penelitian sedangkan peneliti mencantumkan 2 variabel yang saling mempengaruhi. Peneliti menggunakan model *number head together* sedangkan karya syarifah menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Relevansi penelitian terletak pada metode penelitian dengan menerapkan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian kuasi eksperimen. Kekurangan penelitian ini tidak mencantumkan variabel yang jelas sehingga peneliti tertarik untuk memperbaiki dan melengkapi dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan.

- 2) Penelitian karya Muhammad Abdul F dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Number Head Together* untuk meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pada mata Pelajaran Perakitan Komputer SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model NHT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar hal itu terlihat dari adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus pertama rata-rata persentase 73,69% yang meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata persentase 78,94%.

Relevansinya terdapat pada analisis data kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas belajar, angket dan dokumentasi. Mengungkap aktivitas belajar siswa dengan penerapan model *NHT* dengan jenjang pendidikan yang sama. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu desain penelitian yang diterapkan penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen. Perbedaan lainnya terdapat pada subjek, waktu dan wilayah penelitian dan strategi alat pendidikan yang peneliti gunakan berupa pemberian *reward and punishment* untuk mengetahui pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Kekurangan peneliti ini tidak menyantumkan strategi pembelajaran seperti yang digunakan peneliti. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melengkapi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

- 3) Penelitian karya Soesilowaty Halim dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Number Head Together* Terhadap Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Karya ini terbit pada tahun 2019, jurnal Pijar MIPA. Program studi Pendidikan biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman. Kota Samarinda Kalimantan Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan *number head together* terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa. Model NHT berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa.

Relevansi penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang digunakan, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu/ *kuasi eksperimen design*. Kemudian instrument penelitian yang serupa dengan menggunakan lembar observasi, angket dan soal pre-test dan post-test. Perbedaan mata pelajaran karya Halim dkk mengambil mata pelajaran Biologi sedangkan peneliti mengaplikasikan mata pelajaran sejarah dalam penelitian

yang akan dilakukan. Selain itu perbedaan dalam menentukan jenis karya tulis ilmiah. Karya Halim dkk menerapkan jenis KTI berupa artikel jurnal nasional sedangkan penulis melakukan penelitian untuk memenuhi salahsatu tugas akhir skripsi. Terakhir, peneliti hanya menggunakan 2 variabel sedangkan karya Halim dkk menggunakan 5 variabel meskipun dalam penulisannya tidak mencantumkan.

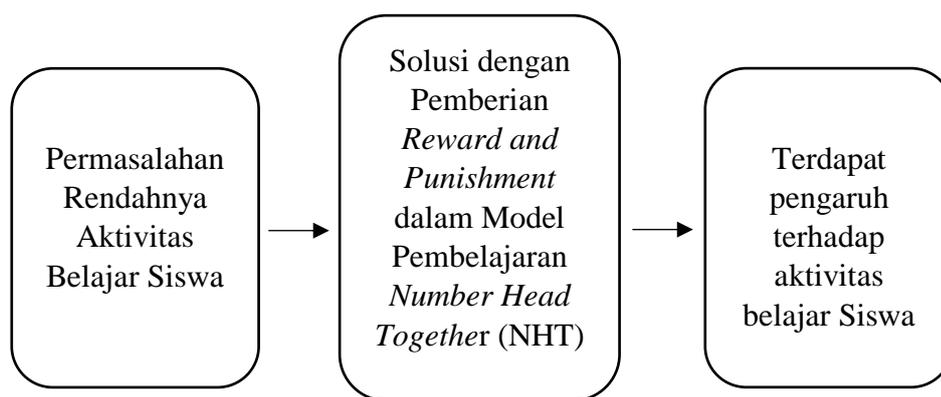
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual memuat hubungan antar satu konsep dengan konsep lain yang didasarkan pada latar belakang masalah yang akan diteliti. Masalah utama dalam penelitian ini rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran *number head together* (NHT) dapat menjadi solusi guru untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa karena proses pengaplikasiannya memuat langkah-langkah pembelajaran yang dapat melatih interaksi antar siswa baik secara individu maupun kelompok, memberikan kesempatan siswa untuk berbagi ide dan meningkatkan semangat kerja sama.

Penerapan model NHT dapat disandingkan dengan pemberian *reward and punishment* yang berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik. Pemberian *reward* dapat menumbuhkan semangat siswa pada saat pembelajaran sejarah karena siswa merasa pekerjaannya diberikan apresiasi. Sedangkan pemberian *punishment* berfungsi untuk mengontrol siswa terhindar dari kesalahan sehingga akan berhati-hati selama pembelajaran berlangsung. Pemberian *reward and punishment* bertujuan sebagai motivasi agar siswa tergerak aktif mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

Pembelajaran yang efektif akan menumbuhkan aktivitas belajar siswa apalagi dibarengi dengan model pembelajaran yang interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran NHT terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut kerangka konseptual pada penelitian ini seperti bagan berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang diperlukan untuk memberikan kejelasan mengenai masalah yang diteliti. Hipotesis yang peneliti ajukan yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pokok Respon Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023)

H_a : Terdapat pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pokok Respon Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023)

Hipotesis dari penelitian ini adalah adanya pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model pembelajaran *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pokok Respon Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023).