

## ABSTRAK

RESTY FAUZIAH. 2023. **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). Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI IPS 4 SMAN 5 Tasikmalaya bahwasannya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah tergolong masih rendah. Rendahnya aktivitas belajar siswa ditandai dengan kurang aktif dan kurang berkontribusinya siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya aktivitas tanya-jawab, rendahnya keinginan untuk berpendapat dan menyimak materi pelajaran sejarah. Pembelajaran yang bervariasi merupakan salahsatu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif desain penelitian kuasi eksperimen bentuk *nonequivalent control grup design*. Populasi dari penelitian adalah seluruh kelas XI IPS dan sampelnya hanya kelas XI IPS 4. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, lembar angket *pretest-posttest* dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar. Hasil ini berdasarkan analisis data pada nilai *pretest* dan *posttest* yang meningkat dari 65,34% ke 77,39%. Dibuktikan pula dari hasil uji *independent sample t-test* bahwa nilai Asymp Sig 2 tailed lebih kecil dari nilai probabilitas yaitu  $0,000 < 0,05$ . Artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka interpretasi ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pengaruh pemberian *reward and punishment* dalam model *number head together* terhadap aktivitas belajar.

**Kata Kunci:** *Reward and Punishment, Number Head Together, Aktivitas Belajar*