
IDENTIFIKASI PENGARUH REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 35 / VI SELING

Edi Wardani,¹ Fitriyanti²

¹Institut Agama Islam Syekh Maulana Qori Bangko,

²SDN 35/VI Seling Kecamatan Tabir

¹ediwardani2@gmail.com, ²fitrianti301018@gmail.com

Abstract

The aim of classroom action research (PTK) is to find out whether reward and punishment can improve the mathematics learning outcomes of class V students at SD Negeri 35/VI Seling, Tabir District, Merangin Regency. This research was conducted in two cycles. The research carried out involved 20 students of SDN 35 / VI Seling, Tabir District, Merangin Regency, 10 of whom were girls and 10 were boys. Data collection methods are observation and testing. The data obtained was then analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the research showed that fifth grade students at SD Negeri 35 / VI, Tabir District, Seling Village experienced an increase in mathematics learning outcomes by using reward and punishment. Based on the average score of mathematics learning outcomes in the Pre-cycle students who completed it were 8 students (40%). In cycle I the average student mathematics learning outcome score was 12 students (60%), and in cycle II the average student mathematics learning outcome score was 19 students (95%). Apart from that, observation data from each cycle shows that students' attitudes have improved. Based on this analysis, it was determined that the reward and punishment approach could improve the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 35/VI Seling, Tabir District, Merangin Regency.

Keywords: Reward and punishment, mathematics learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk mengetahui apakah reward and punishment dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 35/VI Seling Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Penelitian yang dilakukan melibatkan 20 siswa SDN 35 / VI Seling Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin, 10 di antaranya perempuan dan 10 laki-laki. Metode pengumpulan data yaitu Observasi dan pengujian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 35 / VI Kecamatan Tabir desa Seling mengalami peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan reward and punishment. Berdasarkan dari skor rata-rata hasil belajar matematika pada Pra-siklus peserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta

didik(40%). Pada siklus I rata-rata skor hasil belajar matematika siswa adalah 12 siswa (60 %), dan pada siklus II rata-rata skor hasil belajar matematika siswa adalah 19 siswa (95 %). Selain itu, data pengamatan dari setiap siklus menunjukkan bahwa sikap siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis tersebut ditetapkan bahwa Pendekatan reward and punishment dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 35/VI Seling Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin.

Kata Kunci: Reward and punishment, hasil belajar matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam proses kehidupannya. Maka dari itu, dikatakan pendidikan sepanjang hayat. Setiap manusia wajib belajar itu sudah menjadi suatu kewajiban di Negara Indonesia, yaitu wajib belajar 12 tahun selama 6 tahun di Sekolah Dasar, 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama dan 3 tahun di Sekolah Menengah Atas (Priskila, 2021).

Untuk menghadapi kehidupan yang akan datang dengan baik setiap manusia harus mempunyai pendidikan untuk kemajuan hidupnya. Supaya bisa mendapat pendidikan yang baik diperlukan adanya usaha baik dari guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan tumbuh dengan baik melalui proses pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran disekolah mempunyai peran penting bagi dirinya. Terutama untuk keberhasilan akademiknya.

karena itu guru dituntut bisa membuat pembelajaran yang menarik , menyenangkan dan bisa memotivasi siswa untuk belajar, serta guru bisa menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan zaman. (Heru, 2019).

Belajar matematika merupakan suatu cara mentransfer ilmu yang dirancang pendidik dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk merekonstruksi pengetahuan Baru. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan penguasaan materi matematika siswa. (Susanto, 2013). Dalam proses belajar Seorang guru harus memperhatikan bagaimana membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswanya (Nuzli et al., 2022). Ini juga berlaku untuk pembelajaran matematika, di mana baik guru maupun anak didik berkolaborasi untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar sering kali dijadikan tolak ukur seberapa baik seseorang menguasai materi yang diajarkan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Untuk mencapai hasil pembelajaran maka digunakan Asesmen yang baik. Karena jika menggunakan pengukuran atau Asesmen yang baik maka hasil yang didapatkan akan lebih akurat yang didapat (Khairiah, 2015). Hasil produksi adalah pendapatan yang diterima dari kegiatan pengubah bahan mentah sehingga bisa digunakan.

Istilah ini sama dengan siswa yang pada awalnya belum mengetahui apa pun setelah menjalani proses pembelajaran maka ia bisa melakukan dan memahami dengan mudah yang dipelajari atau yang dilakukannya. Akhirnya akan bisa merubah tindakan siswa ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan pengamatan peneliti lakukan di SDN 35/VI Seling menunjukkan, terdapat pendidik yang belum mampu membuat pembelajaran yang beragam dalam proses mengajar.. Dengan kata lain guru masih memakai cara ceramah di mana di sini guru sebagai pusat utamanya bukan siswa. Hal tersebut membuat siswa terlihat bosan dan asyik sendiri serta data hasil belajar matematika siswa kelas VB menunjukkan tidak lebih dari 45 % yang mendapat nilai kurang dari batas tuntas (KKM). Hal tersebut juga menandakan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas VB masih kurang optimal. Banyak faktor yang menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal, di antaranya pemanfaatan media yang masih belum optimal, metode yang kurang bervariasi dan pendekatan yang kurang tepat. Hal tersebut juga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika.

Upaya yang bisa diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah memotivasi siswa. Motivasi dari kata motif yang dapat diartikan penggerak yang telah menjadi aktif. (Epi Hardita & Edi Wardani: 56-57). Motivasi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar kemampuan pemahaman pada pembelajaran matematikanya meningkat. Di sini, salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan metode pemberian *reward and punishment* kepada siswa pada proses pembelajaran (Kompri, 2016: 289). *Reward* yaitu suatu strategi memberi dukungan atau semangat kepada siswa untuk belajar, contoh kecilnya kita bisa memberi sekedar pujian atau hadiah kepada siswa tersebut.

Punishment berbanding terbalik dengan *reward*, tapi juga bisa menjadi hal positif bagi siswa jika dipandang dengan baik. (Ernata, 2017). *Punishment* di sini yaitu pemberian sanksi karena telah melanggar sesuatu dalam pembelajaran seperti tidak mengerjakan tugas. Tetapi karena ada *punishment* bila dipandang secara positif maka seorang siswa nantinya bisa bertanggung jawab dengan tugasnya, berkat adanya *punishment* tersebut. Sehingga *punishment* bisa menjadi faktor pendukung kemajuan hasil belajar siswa.

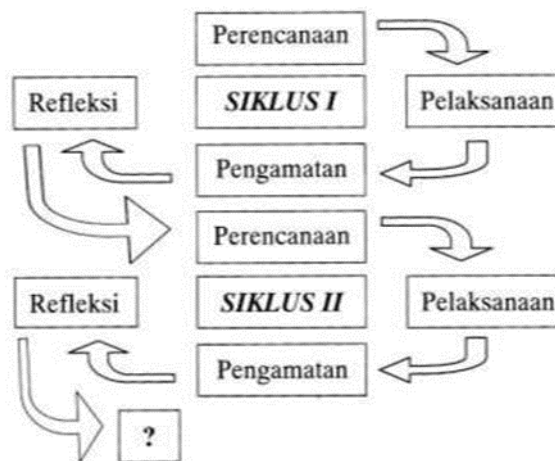
Ada sebuah teori pembelajaran yang menjelaskan istilah *law of effect*, yaitu adanya hubungan stimulus dengan respons. Respons yang berlebihan atau tidak baik maka stimulusnya akan kurang berdampak baik juga. Maka respons dan stimulus harus seimbang sehingga tidak mempengaruhi tindakan atau pemahaman yang kurang baik (Wahab, 2015:40)

METODE

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana *reward and punishment* yang digunakan dapat ditingkatkan dengan memfokuskan pada cara pelaksanaan pendidik untuk meningkatkan nilai atau

hasil belajar matematika siswanya. PTK adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. karena peneliti juga berfungsi sebagai instruktur kelas yang diawasi oleh peneliti dengan cermat. Menurut Arikunto (2008), istilah “Penelitian Tindakan Kelas” (PTK) merujuk pada jenis penelitian yang bersifat reflektif dan melibatkan pengambilan tindakan tertentu untuk pelaksanaan yang profesional praktik pembelajaran di kelas. Menurut Diplan dan Setiawan (2018), penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai cara atau upaya yang dilakukan guru atau peneliti untuk mengatasi problem pembelajaran melalui penelitian. Plan (perencanaan), *Action* (tindakan), *Observation* (pengamatan), dan *Reflection* (refleksi) adalah empat kegiatan atau tahapan utama yang membentuk PTK (Setyawan 2020). Menurut (Azizah 2021), “penelitian praktik yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran”, “hasil pembelajaran”, dan “menentukan model pembelajaran yang inovatif” adalah contoh-contoh PTK. Penelitian peningkatan pembelajaran ini menggunakan 20 siswa kelas V SD Negeri 35/VI Seling Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin, 10 di antaranya perempuan dan 10 laki-laki sebagai subyek. Tes dan observasi adalah metode pengumpulan data.

Lembar kerja siswa dengan soal tes yang mengambil *reward and punishment* pendekatan adalah alat yang digunakan. PTK ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan tiap siklus ada perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kolega berfungsi sebagai pengamat selama proyek peningkatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam satu siklus, dengan setiap siklus memiliki 4 tahapan: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi dan evaluasi, dan (4) Refleksi. Gambar di bawah ini menggambarkan desain penelitian.



Gambar 1 Desain Penelitian

Tahap perencanaan menentukan kegiatan cara menambah pemahaman siswa pada pembelajaran ,fokus di sini pada pembelajaran matematika. Berdasarkan temuan observasi awal, fase ini melihat Peneliti dan berkolaborasi dengan guru merencanakan solusi untuk masalah sekolah. Setelah guru dan peneliti menyepakati tantangan yang dihadapi siswa saat belajar matematika,

peneliti dan guru bekerjasama menerapkan strategi pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran berbasis perkalian.

Selama fase implementasi, skenario digunakan sebagai dasar tindakan yang diambil, yaitu tindakan didasarkan pada rencana yang rasional. Skenario aksi dirancang agar adaptif dan adaptif dalam implementasinya. Dengan kata lain, tindakan tidak terjadi dalam pola yang ditetapkan dan membutuhkan keputusan segera mengenai tindakan yang diperlukan. Upaya mengamati bagaimana perlakuan itu dilakukan disebut tahap observasi. Dalam hal ini, kegiatan selanjutnya, pengamatan pada pelaksanaan yang dilakukan untuk melihat dampak dari perilaku yang berfokus ke depan juga menjadi landasan untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis.

Tahap Refleksi: Refleksi adalah cara melihat dan memikirkan hasil pengamatan. Setelah dilakukan tindakan, data atau hasil dari perubahan dianalisis dan dijadikan acuan tindakan yang perlu diubah atau diperbaiki untuk tindakan selanjutnya. Menjelaskan metode dan pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian (*literatur review*), mulai dari metode pengumpulan serta data dan informasi yang diperoleh dengan menggunakan metode tersebut, cara melakukan analisis data dan informasi sehingga dapat mencapai tujuan yang dilakukan.

PEMBAHASAN

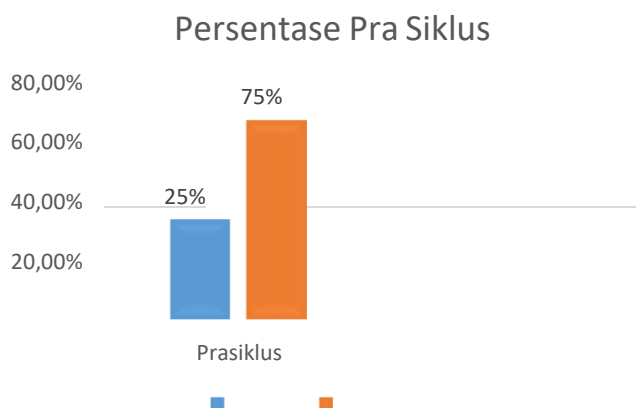
Pada tanggal 15 Oktober 2023, sebanyak 20 siswa mengikuti kegiatan pra-siklus untuk kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Peneliti menyelesaikan langkah awal ini sebelum memulai penelitian. Sebelum menggunakan *reward and punishment*, pra-siklus dilaksanakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan dan aktivitas belajarsiswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VI Seling.

Tabel 1
Sumber hasil olah data output SPSS 26

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean
PRA-SIKLUS	20	25	85	990	49.50
SIKLUS I	20	40	90	1320	66.00
SIKLUS II	20	70	100	1695	84.75

Hasil nilai siswa di atas pada pra-siklus (*pretest*) dapat diperjelas melalui diagram di bawah ini.



Gambar 2

Diagram Hasil Tes evaluasi Matematika Siswa Kelas V pada PraSiklus (PreTest).

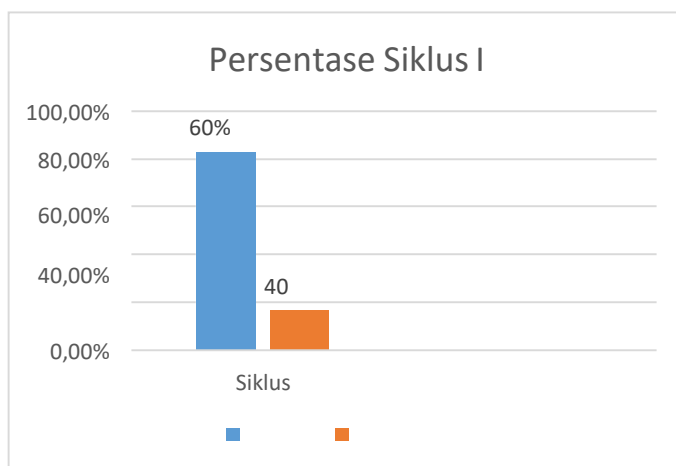
Penjelasan diagram di atas bisa dilihat bahwa siswa kelas V yang sudah mencapai ketuntasan adalah ≥ 75 dari 5 siswa (25%). Dan siswa yang tidak tuntas adalah ≤ 75 dari 15 siswa (75%). Dari hasil *pretest* terlihat banyak hasil dari pada belajar siswa banyak belum tuntas. Hal tersebut, perlu melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa pada tema seleksi siswa kelas V SDN 35/VI Seling.

Langkah selanjutnya Peneliti selanjutnya akan melaksanakan kegiatan siklus I di kelas yang akan dituju sebagai subyek dalam penelitian yang akan dilaksanakan pada hari tanggal 20 Oktober 2023 dengan 20 siswa, disini Peneliti dapat membahas tentang pencapaian kognitif dan emosional siswa, khususnya Penjabaran Hasil Tes Belajar Matematika sesudah tindakan (Post Test) Siklus I siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VI Seling.

Tabel 2
Hasil Tes Evaluasi Matematika Siswa Kelas V pada Siklus I (PosTest).

No	Rentang Nilai	Pra siklus		Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Banyak siswa	prosen	Banyak siswa	prosen	Banyak siswa	Prosen	
1	75 - 100	5	25 %	12	60 %	19	95 %	Tuntas
2	0 - 74	15	75 %	8	40 %	1	5 %	Belum Tuntas

Hasil tes belajar matematika siklus I siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VI Seling mengalami peningkatan dibandingkan pra-siklus



Gambar 3

Diagram Hasil evaluasi Matematika Siswa Kelas V pada Siklus 1 (Post Test).

Dari perolehan data belajar siklus 1 terlihat bahwa Reward and punishment belum menjadikan peningkatan pada perolehan hasil nilai matematika peserta didik. Menurut indikator keberhasilan peneliti, hal ini terlihat pada siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya di bawah dari 90% sesuai harapan yang dijadikan standar oleh peneliti. Pada siklus 1 siswa tuntas adalah ≥ 75 yakni 12 siswa (60%).

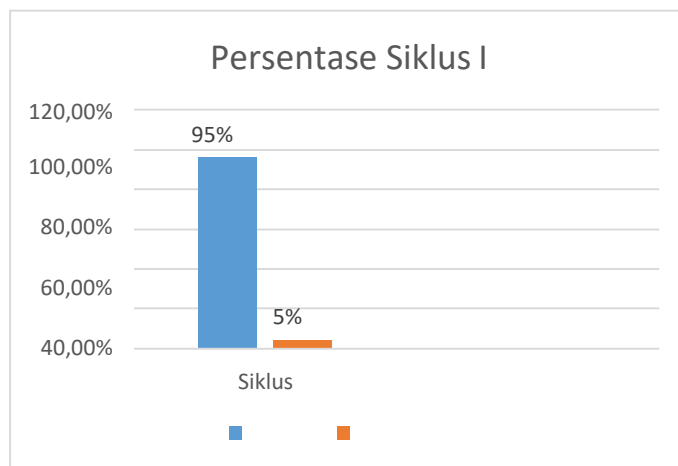
Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan kegiatan siklus II untuk kelas yang menjadi subyek dalam penelitian ini yaitu pada tanggal 25 Oktober 2023 yang dihadiri oleh 20 peserta didik, selanjutnya usaha dari peneliti yaitu menyampaikan hasil dari pada belajarkognitifnya maupun afektif peserta didik, yaitu dibuat pemaparan Hasil Tes Belajar Matematika Setelah Tindakan (*Post Test*) Siklus I siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VI Seling.

Tabel 3

Perolehan data dari tes Belajar Matematika Siswa Kelas V pada Siklus II (Posttest).

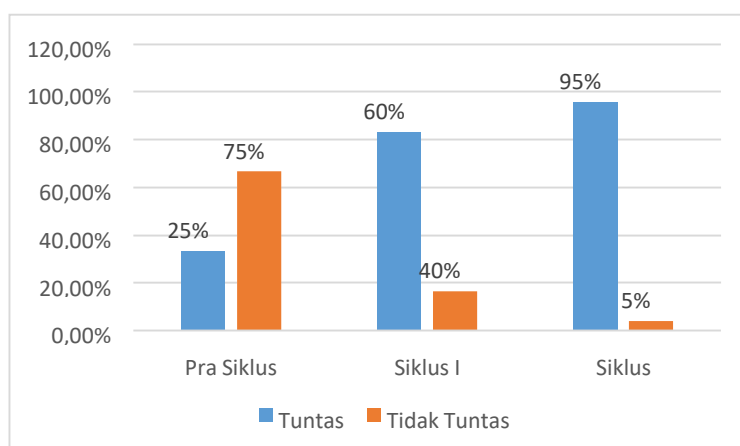
No	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	Mencapai ketuntasan	19	95%
2	Belum mencapai ketuntasan	1	5%
Jumlah		20	100%

Perolehan hasil tes pelajaran matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VISeling telah mencapai persentase 90%.



Gambar 4
Diagram Perolehan Data dari Tes Belajar Matematika
Siswa Kelas V pada Siklus I (PostTest).

Dari tabel tersebut, terdapat 19 anak murid pada siklus II sama dengan 95% dari keseluruhan anak didik memperoleh hasil ≥ 75 lebih meningkat dari pada siklus sebelumnya yang hanya 16 Siswa sama dengan 80%, selanjutnya jumlah peserta yang belum memenuhi kriteria ketuntasan ada 1 siswa atau 5% pada siklus 2 yang mendapatkan nilai <75 . Dari analisis data yang dilakukan pada siklus 2 terdapat 15% siswa yang sudah tuntas . Dari sini memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 35/VI Seling dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan *Reward and punishment*, hasil yang diperoleh pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dibedakan pada grafik di bawah ini:



Gambar 5
Diagram Perbandingan nilai evaluasi pada pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Data yang disajikan di atas diperoleh dari tindakan yang sudah dilakukan dari pra-siklus, siklus 1 sampai dengan siklus 2, terdapat peningkatan hasil belajar yang dibuktikan dari beberapa tes yang sudah dilakukan. Bisa disimpulkan bahwa penerapan *reward and punishment* ini mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga diperoleh hasil yang meningkat, dari sebanyak 5 siswa sama dengan 25% siswa mendapat nilai ≥ 75 , sedangkan 15 siswa sama dengan 75% siswa mendapat nilai < 75 . Tetapi berdasarkan hasil data tersebut bisa dikatakan hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan *reward and punishment* pada siklus I dan II. Pada siklus I ada 12 siswa sama dengan 60% dari seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 75 , dan 8 siswa sama dengan 40% dari seluruh siswa belum tuntas yaitu ≥ 75 . Dari penjelasan ini bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan belajar sebesar 50%.

Pada siklus selanjutnya atau siklus 2 ada 19 siswa sama dengan 95% dari keseluruhan peserta mendapat nilai ≥ 75 , sedangkan 1 siswa atau 5% dari seluruh siswa belum mendapat nilai ≥ 75 . Maka dari data itu dapat dikatakan ada peningkatan 15% siswa yang tuntas pada siklus ini.

Berdasarkan uraian di atas bisa dijelaskan bahwa siswa pada saat uji pra-siklus mendapat nilai rata-rata 49,50. Selanjutnya nilai rata-rata pada siklus yang dilakukan selanjutnya atau disebut sebagai siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 66,00 dan selanjutnya pada siklus 2 mendapat nilai rata-rata 84,75. Maka dapat dikatakan bahwa dari 3 siklus itu terjadi peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian tersebut nilai evaluasi matematika siswa kelas V SD Negeri 35/VI Seling yang telah dilakukan. penggunaan *Reward and punishment* dalam pembelajaran matematika semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk (2021). Penelitian Pendidikan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asar, S. dkk. (2021). PAKEM (Pembelajaran Aktif, inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). DedkasMU: Journal of Community Service.
- Azzah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Darinda Sofia Tanjung, (2021), Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 094097 Simpang

- Pongkalan Tongah Kabupaten Simalungun, SEJ (School Education Journal)
Vol. 11 No. 2 Juni 2021
- Dplan, Setawan, M. A. (2018). Penelitian Tindakan Kelas Teori Serta Panduan Bagi Guru Kelas dan Guru Bimbingan Konseling. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Epi Hardita, Edi Wardani, (2023). Peningkatan motivasi speaking siswa dengan menerapkan Model Role Play di kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Sosio Akademika, ISSN1979-2743, Vol 13, No 1.
- Herlambang, Y. T. (2015). Pendidikan kearifan etnik dalam mengembangkan karakter. EduHumanora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cbru.
- Marsgt. 2018. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawal Pers.
- Marwatan, (2022), Upay Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pecahan Nilai uang Melalui Metode Demonstrasi di Klas II SDN 146/X Tnajung Solok. Jorna on Eduaction volme 04, No. 02, Januari – Febuai 2022, pp. 437-447 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 26551365.
- Mualimin (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Ganding Pustaka.
- Mufda, A., & Effend, Z. M. (2019). Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Prestasi Belajar Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Neger 2 Paraman. Jurnal Ecogen.
- Nurhidaya Haris, (2021), Penerapan Metode *Reward And Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru. Pinisi journal of eduaction ISSN 2747-268X (online) Vol. 1 No. 2.
- Nuzli, M., Agusmanto, A., Laili, N., Lavivi, S., & Pranoko, A. (2022). UPAYA MENCIPTAKAN BAHAN AJAR, LINGKUNGAN BELAJAR DAN SISTEM BELAJAR MENGAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SEKOLAH SMPN 36 MERANGIN. Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi, 2(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i6.352>
- Ramli, Muhammad (2014). Media dan Teknologi Pembelajaran. Antasari Press Banjarmasin.
- Sukmawati, Fatma. (2017) Media Pembelajaran, Tahta Media Grup.
- Susanto Ahmad. 2016. Teori Belajar & Pembelajaran d Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Sutarto, Had. 2015. Alasan Belajar Matematika. Jakarta: Rosda.
- Wahyu Rikha. (2022). Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Juna Reiew Penidikan Dsar: Vol 8, No 3, Sept 2022 Jurnal Kjian Pendiikan dan Hsil Peelitian <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD> e-ISSN: 2460-8475 Gildeh, BS., Iziy A.,
- Widiya Astuti, (2020). Reward and Punishment Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. Jurnal Equation Teori dan Penelitian Matematika Volume 3 Nomor 1, Maret 2020, ISSN 2599321.