

Analisis Proses Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik dan *Reward Punishment* Siswa Kelas 6 SDN 1 Tanjungsari pada Masa Covid-19

Izmi Azizah, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
izmiaazizah84@gmail.com

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

Education is one of the areas that has been negatively impacted by Covid-19. Efforts to fulfill education are carried out by Distance Learning (PJJ). In fact, elementary school students complained about PJJ because it was difficult to understand the material, especially mathematics which was considered difficult and abstract, plus short lesson hours resulted in low understanding of the material. This is experienced by 6th grade students of SDN 1 Tanjungsari. This study aims to determine the process of learning mathematics with a realistic mathematical approach and reward punishment for 6th grade students at SDN 1 Tanjungsari during the Covid-19 period. This study uses qualitative research methods, data collected through tests, observations, and interviews, and analyzed by qualitative analysis techniques. Information was generated that based on realistic mathematics approach and reward punishment, students felt happy and it was easier to understand mathematics in integer operations even during Covid-19.

Keywords: *PJJ, mathematics, realistic, reward, punishment*

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terimbas dampak negatif Covid-19. Upaya pemenuhan pendidikan dilakukan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kenyataannya, PJJ dikeluhkan siswa SD dikarenakan sulit memahami materi, terutama matematika yang dinilai susah dan abstrak, ditambah jam pelajaran singkat berakibat pada pemahaman materi yang rendah. Hal tersebut dialami oleh siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik dan *reward punishment* siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari pada masa Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara, serta dianalisis dengan teknik analisis kualitatif. Dihasilkan informasi bahwa pembelajaran berbasis pendekatan matematika *realistik* dan *reward punishment*, siswa merasa senang dan lebih mudah memahami matematika materi operasi bilangan bulat meskipun saat Covid-19.

Kata kunci: *PJJ, matematika, realistik, reward, punishment*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Covid-19 Indonesia belum bisa dipastikan kapan berakhir. Salah satu bidang yang terimbas dampak negatifnya ialah pendidikan, yang mengharuskan melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai upaya pemenuhan hak pendidikan bagi siswa Indonesia. Kenyataan di lapangan, PJJ belum dapat terlaksana dengan maksimal. Hal tersebut juga dialami oleh siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari. PJJ dikeluhkan para siswa SD dikarenakan sulit memahami materi sebab jam pelajaran singkat, kurangnya interaksi dengan guru, dan penyampaian materi secara online yang berakibat pada pemahaman materi yang rendah, terutama matematika. Hal tersebut sinkron dengan hasil observasi bahwa masih banyak siswa kelas 6 yang kesulitan melakukan operasi dasar matematika, yaitu perkalian dan pembagian meskipun pada bilangan kecil.

Selama PJJ, model mengajar matematika cenderung banyak memberikan soal latihan maupun tugas. Siswa harus belajar mandiri lebih banyak lagi, padahal tidak semua siswa terbiasa belajar mandiri. Selain itu, belajar mandiri tanpa adanya pengawasan dapat menimbulkan banyak salah pemahaman konsep. Kenyataan menyatakan bahwa siswa kurang memahami konsep matematika. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara peserta PISA menjadi salah satu bukti bahwa siswa kurang memahami konsep matematika, pasalnya pada kelompok kemampuan matematika, Indonesia berada di peringkat 73 dari 79 negara peserta PISA (Hewi & Shaleh, 2020). Hasil tersebut mengindikasikan kemampuan matematika siswa Indonesia sangat rendah.

Wawancara dengan siswa SDN 1 Tanjungsari, hasilnya masih banyak siswa yang merasa matematika sangat sukar dan abstrak. Kondisi tersebut terjadi karena menurut Piaget, anak SD sedang mengalami tahap kognitif operasional konkret. Maksud operasional konkret di sini adalah anak mampu berfikir logis terhadap hal-hal yang nyata, namun ketika anak menghadapi permasalahan abstrak atau permasalahan yang disampaikan secara lisan tanpa perkara nyata, maka anak merasa kesusahan, bahkan belum bisa memecahkannya secara tepat (Bujuri, 2018). Matematika yang abstrak juga membuat banyak siswa enggan untuk mempelajarinya. Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas 6 di SDN 1 Tanjungsari, kebanyakan dari mereka tidak suka bahkan malas untuk belajar matematika. Ningsih (2014) menyatakan bahwa matematika masih menjadi perkara bagi sebagian siswa. Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Rizkinta & Surya (2017) menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang ditakuti siswa, sehingga siswa tidak tertarik dengan matematika, justru menghindari matematika, padahal matematika sangat penting bagi siswa. Indikasi pentingnya peran matematika dalam kehidupan dapat ditinjau bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dikaji pada setiap tingkat satuan pendidikan (Ningsih, 2014).

Suatu pembelajaran termasuk berhasil jika siswa mampu menguasai alur pembelajaran dan mendapatkan hasil yang baik, untuk memperoleh pembelajaran matematika yang efektif, diperlukan adanya rangsangan dari guru (Prasetyo, Prasetyo, Agustini, 2019). Turdjai (2016) menyatakan bahwa guru dituntut untuk bisa mengaplikasikan bermacam-macam pendekatan pembelajaran yang sesuai, agar pembelajaran efektif dan optimal. Ulandari, Amry, & Saragih (2019) menyatakan bahwa untuk memaksimalkan prestasi belajar matematika siswa, penting untuk memperhatikan pendekatan pembelajaran. Lebih lanjut Turdjai (2016) menyatakan bahwa walaupun proses pembelajaran tidak bisa sepenuhnya berpusat pada siswa, namun sesungguhnya siswa yang berkewajiban belajar, oleh karena itu, proses pembelajaran penting untuk memperhatikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran berbasis tugas yang banyak diterapkan dalam PJJ juga dirasa membebani siswa. Siswa merasa kesulitan untuk mengerjakan soal tugas tersebut dikarenakan mereka belum memahami materi yang disampaikan. Selain itu,

kurangnya pemberian *reward* atau *punishment* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Prasetyo, Prasetyo, Agustini (2019) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, guru dapat memberikan penghargaan siswa dengan memberikan balasan berupa pujian atau hukuman. Jika siswa diberikan penguatan atau penghormatan terhadap suatu hal yang sudah dilakukan, maka peluang siswa untuk mengulangi perbuatan tersebut akan lebih besar, sedangkan jika siswa mendapat hukuman, maka kemungkinan setelahnya siswa akan belajar lebih giat agar tidak terkena hukuman lagi (Prasetyo, Prasetyo, Agustini, 2019).

Selama ini yang terjadi adalah transfer ilmu dari guru ke siswa, menghafal rumus, bahkan siswa disuruh untuk menghafalkan perkalian tanpa diajak untuk memahami konsep dari perkalian itu sendiri. Hal tersebut berakibat pada siswa yang tidak memiliki kompetensi. Kondisi demikian dialami oleh siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari. Masih banyak siswa belum bisa mengerti makna perkalian serta pembagian walaupun pada bilangan positif yang kecil.

Mengajar siswa dengan hanya transfer ilmu atau menghafal perkalian atau rumus matematika lainnya tidak membuat pembelajaran menjadi bermakna. Pembelajaran yang demikian tidak memberikan penanaman konsep kepada siswa. Menurut Elwijaya, Harun, & Elsa (2021) bahwa pembelajaran yang mengangkat permasalahan realistik atau mengangkat masalah kontekstual dapat membuat pembelajaran lebih bermakna untuk siswa. Lebih lanjut, Elwijaya, Harun, & Elsa (2021) menyatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran, siswa menjalani peristiwa mendeskripsikan dan memecahkan masalah kontekstual dengan mengembangkan strategi informalnya ke dalam bahasa matematika, salah satu pembelajaran yang relevan ialah *Realistic Mathematics Education* (RME).

Sebuah pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan dalam rangka membantu siswa mendapatkan kompetensi di bidang matematika yaitu Pendekatan Matematika Realistik (PMR). Pendekatan Matematika Realistik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan masalah kehidupan yang bertujuan memberikan dorongan agar siswa mudah memahami konsep matematika (Ningsih, 2014). Lebih lanjut, Ningsih (2014) menyatakan bahwa permasalahan yang diangkat pada pembelajaran dengan PMR harus berkaitan pada kondisi real yang gampang dimengerti siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa pada matematika. Materi yang diajarkan pada pembelajaran matematika realistik diangkat dari masalah kehidupan, seperti hal yang pernah didengar, dilihat, atau dialami oleh siswa. Situasi dan kondisi tersebut adalah pengetahuan yang diperoleh siswa secara informal. Dengan demikian, ketika memberikan pengalaman belajar kepada siswa sebaiknya dimulai dengan perihal yang real atau nyata bagi siswa (Ningsih, 2014). Pendekatan Matematika Realistik cocok untuk diterapkan pada anak SD yang belum mampu bekerja pada hal yang abstrak agar mereka lebih mudah untuk memahami konsep matematika.

Merujuk pada permasalahan dan fakta yang sudah dijelaskan, penelitian ini mengangkat rumusan masalah, "Bagaimana Analisis Proses Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik dan *Reward Punishment* Siswa Kelas 6 SDN 1 Tanjungsari pada Masa Covid-19". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Proses Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik dan *Reward Punishment* Siswa Kelas 6 SDN 1 Tanjungsari pada Masa Covid-19.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Mulyana (Tobari, Kristiwan, & Asvio, 2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki keuntungan lebih akurat, karena disajikan langsung ke dalam hubungan antara peneliti dan responden, sehingga lebih adaptif terhadap pola nilai yang ditemui. Data yang

dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data tentang Proses Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik dan *Reward Punishment* Siswa Kelas 6 SDN 1 Tanjungsari pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2021/2022. Sumber data penelitian ini yaitu siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari sebanyak 17 siswa. Peneliti berada dalam posisi sebagai instrumen utama. Salah satu ciri-ciri dalam penelitian kualitatif merupakan manusia sebagai alat (instrumen). Teknik pengumpulan data berupa wawancara berbasis tugas, tes, dan observasi. Alat pengumpul data berupa instrument penelitian, salah satunya adalah soal-soal materi operasi bilangan bulat. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, sehingga data dianalisis menggunakan analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat penelitian ini di SDN 1 Tanjungsari dengan subjek penelitian siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari. Materi yang diajarkan dengan pendekatan matematika realistik dan *reward* atau *punishment* adalah materi operasi bilangan bulat. Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi bahwa sebagian besar siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari belum menguasai konsep dasar operasi bilangan bulat, terutama perkalian dan pembagian, serta materi itu sedang dipelajari siswa ketika PJJ. Didapat hasil observasi awal bahwa siswa kelas 6 SDN 1 Tanjungsari belum paham makna perkalian dan pembagian, walaupun pada bilangan positif yang kecil. Selain itu, merujuk pada hasil observasi, siswa tersebut menggunakan metode hafalan perkalian.

Proses pembelajaran pada fase pendahuluan dimulai dengan salam pembuka, berdoa, dan informasi tujuan pembelajaran. Kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan sederhana tentang operasi dasar bilangan bulat yaitu penjumlahan dan pengurangan. Ketika dihadapkan soal bilangan positif, siswa mampu menjawab dengan benar. Kegiatan inti berisi penyampaian materi tentang operasi dasar penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat berbantuan garis bilangan, namun kurang bisa dipahami siswa. Cara yang dilakukan guru adalah mengaitkan konsep penjumlahan dan pengurangan dengan konteks realita kehidupan yang bisa dibayangkan oleh siswa. Sebagai contoh, menghitung $-3 + 2$, untuk membantu siswa memahami soal tersebut, guru mengaitkan soal dengan konteks meminjam pulpen warna. Dibuat kesepakatan antara siswa dan guru di awal, bahwa kalau meminjam pulpen itu tandanya negatif, sedangkan kalau mengembalikan tandanya positif. Diberikan ilustrasi bahwa Egi meminjam 3 buah pulpen warna milik Wulan, lalu Egi baru mengembalikan 2 buah pulpen warna milik Wulan, berapakah pulpen yang belum dikembalikan Egi? Semua siswa mampu menjawab 1 buah pulpen yang belum dikembalikan oleh Egi. Lalu guru bertanya, bagaimana nilai bilangan 1 itu? Positif atau negatif? Siswa menjawab negatif. Guru kembali bertanya, mengapa hasilnya negatif? Siswa menjawab karena banyak pulpen yang dipinjam sebanyak 3, ini tandanya negatif yaitu -3 , lalu Egi baru mengembalikan 2 pulpen, ini tandanya positif yaitu 2, berarti masih ada 1 pulpen yang belum dikembalikan Egi ini tandanya negatif yaitu -1 . Atas jawaban siswa tersebut, guru memberikan apresiasi atau *reward* berupa pujian yang memberikan efek positif berupa semua siswa merasa senang dan bersemangat untuk belajar karena lebih paham terhadap materi. Hal tersebut seperti hasil penelitian oleh Indrawati, Marzuki, Syafi'urrohman, & Malik (2021) bahwa jenis penghargaan yang berkontribusi positif terhadap prasetasi belajar misalnya, pujian dan hadiah materi.

Pembelajaran berlanjut, yaitu mengajak siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas, soalnya adalah $(-23 + 3) \times 4 = \dots$ Seorang siswa berani maju dan mengerjakan. Setelah siswa selesai mengerjakan, guru mewawancarai bagaimana proses mengerjakannya, sehingga bisa menemukan jawaban tersebut. Siswa menjelaskan, yang pertama kali dikerjakan adalah bilangan yang diberi tanda kurung. Selanjutnya,

hasilnya dikalikan dengan 4. Hasil yang di dalam kurung adalah -26 , lalu $-26 \times 4 = -104$. Jawaban siswa tersebut belum benar, dia salah dalam menghitung $-23 + 3$, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya paham operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Karena siswa belum benar dalam menjawab, siswa tersebut mendapat *punishment* berupa menghitung ulang dengan bimbingan guru hingga ketemu jawaban yang benar.

Selain *punishment*, guru juga memberikan *reward* berupa pujian karena siswa tersebut sudah berani maju. Menurut Magdalena, Rahmawati, Rizkyah, & Asriyah (2020) penghargaan merupakan salah satu cara untuk memberikan penghormatan kepada seseorang yang sudah melakukan suatu perihal benar, sehingga orang yang menerima penghargaan tersebut lebih bersemangat ketika melaksanakan kembali perihal yang benar. *Reward* diberikan agar siswa menjadi lebih bersemangat belajar memahami materi. Selain itu, *reward* juga menjadi salah satu bentuk penguatan yang dilakukan oleh guru dengan harapan perilaku positif tersebut akan terulang kembali, dalam hal ini, adanya *reward*, diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa agar berani maju. Ketika siswa mendapatkan *reward*, mereka akan berusaha lebih keras lagi dengan motivasi *reward* tersebut, dan mereka tidak mau mendapatkan *punishment*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Magdalena, Rahmawati, Rizkyah, & Asriyah (2020) bahwa penghargaan juga merupakan suatu keterampilan untuk memberikan respon positif terhadap perilaku peserta didik dalam rangka penguatan agar perilaku positif tersebut dapat terulang kembali.



Gambar 1. Proses Wawancara terhadap Proses Pengerjaan Siswa

Konsep perkalian dan pembagian ketika diajarkan dengan mengaitkan terhadap konsep kehidupan juga membuat siswa lebih mudah untuk memahaminya. Mereka cenderung lebih paham makna perkalian dan pembagian dengan konteks kehidupan karena siswa dapat membayangkan kondisi nyatanya. Hal tersebut cocok dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD yaitu operasional konkret. Mereka mampu memahami hal-hal yang nyata yang mampu mereka bayangkan atau berdasarkan pengalaman mereka. Kenyataan tersebut sesuai dengan pendapat Prahmana, Sagita, Hidayat, & Utami (2020) bahwa pada dasarnya matematika sering keluar dari pemikiran siswa, sehingga pembelajaran harus dihubungkan dengan kenyataan atau dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata.

Kegiatan tes diberikan pada akhir pembelajaran untuk melihat bagaimana siswa

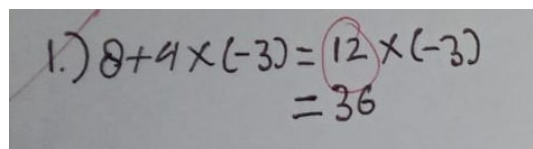
memahami materi. Soal tes terdiri dari 2 soal uraian. Setelah dikoreksi, ternyata banyak sekali siswa yang belum berhasil menjawab soal dengan benar. Berikut ini tabel yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam menjawab setiap nomor soal.

Tabel 1. Hasil Tes Siswa

Nomor soal	Jumlah Siswa yang Menjawab Benar	Jumlah Siswa yang Menjawab Salah	Total
1	0	17	17
2	6	11	17

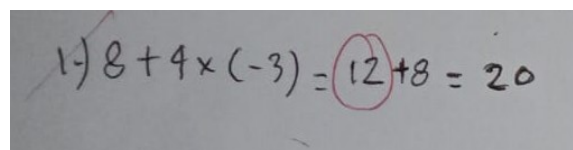
Belum ada siswa yang berhasil menjawab semua soal dengan benar pada kedua nomor soal. Hal tersebut dikarenakan siswa masih sulit untuk mengerjakan soal operasi penjumlahan dan pengurangan, terutama pada bilangan bulat negatif. Kecuali itu, mereka juga kesulitan menggunakan aturan urutan pengoperasian perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan. Berikut ini analisis terhadap hasil tes siswa pada setiap butir soal.

Berdasarkan hasil jawaban soal 1, belum ada seorang siswa pun yang berhasil menjawabnya secara tepat. Soal no 1 adalah menentukan hasil dari $8 + 4 \times (-3) = \dots$. Sebagian besar siswa melakukan kesalahan yang hampir sama, yaitu: (1) Siswa belum memahami konsep urutan operasi perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan. Siswa mengerjakan tidak mengikuti aturan urutan pengoperasian, seharusnya, yang dikerjakan terlebih dahulu adalah operasi perkalian, yaitu $4 \times (-3)$. Namun, yang dilakukan siswa adalah mengerjakan dari depan sesuai urutan soal, yaitu penjumlahan terlebih dahulu, baru mengalikan hasilnya. (2) Ada siswa yang benar urutan pengerjaannya, namun, siswa belum mampu memahami konsep perkalian antara bilangan positif dan negatif, terutama pada tanda yang dihasilkan ketika bilangan positif dikalikan dengan bilangan negatif. (3) Ada siswa yang benar urutan pengerjaannya, namun siswa belum bisa memahami perkalian dan penjumlahan. Berikut ini hasil jawaban siswa berdasarkan kesalahannya untuk soal nomor 1.


$$1.) 8 + 4 \times (-3) = 12 \times (-3) \\ = 36$$

Gambar 2. Kesalahan Jenis 1 Soal 1

Gambar 2 menunjukkan kesalahan yang dilakukan siswa ketika melakukan operasi perhitungan. Jawaban tersebut memperlihatkan jika siswa melakukan penjumlahan terlebih dahulu, yaitu $8 + 4 = 12$. Hal tersebut salah, seharusnya jika ada perkalian dan penjumlahan yang berdampingan, secara aturan, yang dikerjakan terlebih dahulu adalah perkalian, yaitu $8 + (-12) = -4$.


$$1.) 8 + 4 \times (-3) = 12 + 8 = 20$$

Gambar 3. Kesalahan Jenis 2 Soal 1

Berdasarkan gambar 3, tampak siswa mengerjakan sesuai urutan operasi bilangan bulat. Langkahnya sudah benar, yaitu menghitung $4 \times (-3)$ terlebih dahulu, tetapi jawaban siswa memperlihatkan bahwa siswa belum memahami perkalian antara bilangan positif dan bilangan negatif. Siswa tersebut menghitung $4 \times (-3) = 12$, itu salah, seharusnya $4 \times (-3) = -12$. Kejadian tersebut menunjukkan bahwa siswa belum

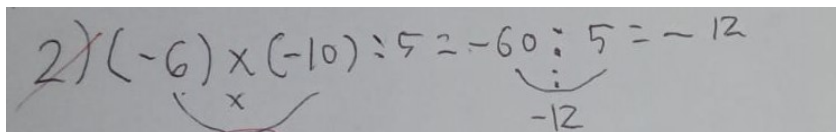

$$1) 8 + 4 \times (-3) = 1 + 8 = 9$$

memahami operasi perkalian bilangan bulat, terutama pada tanda positif dan negatif, walaupun siswa sudah mampu menghitung $4 \times 3 = 12$.

Gambar 4. Kesalahan Jenis 3 untuk Soal 1

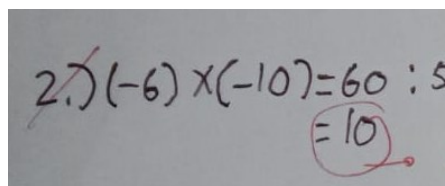
Berdasarkan gambar 4, tampak siswa mengerjakan sesuai urutan operasi bilangan bulat. Langkahnya sudah benar, yaitu menghitung $4 \times (-3)$ terlebih dahulu, tetapi jawaban siswa memperlihatkan bahwa siswa belum memahami perkalian, siswa tersebut justru menjumlahkan $4 + (-3) = 1$. Padahal seharusnya $4 \times (-3) = -12$. Kejadian tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami operasi perkalian.

Merujuk jawaban siswa soal 2, ada 6 orang siswa yang berhasil menjawabnya dengan benar, dan ada 11 orang siswa yang belum bisa menjawabnya dengan benar. Soal nomor 2 adalah menentukan hasil dari $(-6) \times (-10) : 5 = \dots$. Sebagian besar kesalahan yang terjadi pada siswa hampir sama, yaitu: (1) Siswa belum memahami konsep perkalian antara bilangan negatif dan negatif, terutama pada tanda yang dihasilkan ketika bilangan negatif dikalikan dengan bilangan negatif (2) Ada siswa yang belum mampu menguasai pembagian dengan baik. Berikut ini hasil jawaban siswa berdasarkan kesalahannya untuk soal nomor 2.


$$2) (-6) \times (-10) : 5 = -60 : 5 = -12$$

Gambar 5. Kesalahan Jenis 1 Soal 2

Berdasarkan gambar 5, tampak siswa mengerjakan sesuai urutan operasi bilangan bulat. Langkahnya sudah benar, yaitu menghitung $(-6) \times (-10)$ terlebih dahulu, tetapi jawaban siswa memperlihatkan siswa belum mampu memahami konsep perkalian antara bilangan negatif dan negatif, terutama pada tanda yang dihasilkan ketika bilangan negatif dikalikan dengan bilangan negatif. Siswa tersebut menjawab $(-6) \times (-10) = -60$. Seharusnya, $(-6) \times (-10) = 60$. Kejadian tersebut menjadi bukti bahwa siswa belum paham konsep perkalian antara bilangan negatif dan negatif, terutama pada tanda yang dihasilkan ketika bilangan negatif dikalikan dengan bilangan negatif.


$$2.) (-6) \times (-10) = 60 : 5 = 10$$

Gambar 6. Kesalahan Jenis 2 Soal 2

Berdasarkan gambar 6, tampak siswa mengerjakan sesuai urutan operasi

bilangan bulat. Langkahnya sudah benar, yaitu menghitung $(-6) \times (-10)$ terlebih dahulu, tetapi jawaban siswa memperlihatkan bahwa dia belum mampu melakukan perhitungan atau memahami pembagian dengan baik, siswa tersebut menjawab $60:5 = 10$. Seharusnya, $60:5 = 12$. Kejadian tersebut menjadi bukti bahwa siswa belum paham konsep pembagian.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa, mereka sangat suka dan semangat belajar matematika dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, yaitu pembelajaran matematika realistik dan *reward* atau *punishment*, walaupun belajar dalam kondisi pandemi Covid-19. Mereka merasa senang ketika mendapatkan apresiasi atas usaha kerasnya, dan mereka termotivasi untuk berusaha lebih keras lagi. Namun, mereka tidak mau terkena *punishment*, sehingga mereka akan berusaha lebih keras agar tidak mendapatkannya. Siswa juga lebih mudah untuk memahami materi jika matematika dikaitkan dengan konteks kehidupan, karena siswa mampu membayangkannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, siswa SDN 1 Tanjungsari merasa bahwa mereka lebih mudah untuk mempelajari matematika jika mereka dibantu dengan hal-hal yang dapat mereka bayangkan atau sesuatu yang nyata. Siswa juga merasa terbangkitkan semangatnya ketika mereka berhasil mengerjakan sesuatu yang benar dan diberi apresiasi, ketika diberi soal lain, mereka sangat semangat untuk mengerjakan. Begitu pula ketika mereka melakukan kesalahan dan diberi *punishment* yang mendidik, mereka akan berusaha keras untuk menjadi lebih baik. Adanya pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik dan *reward punishment*, siswa merasa senang dan lebih mudah memahami matematika yang awalnya dirasa sulit dan abstrak seperti operasi bilangan bulat, terutama pada masa pandemi Covid-19. Walaupun terdapat siswa yang belum memahami operasi bilangan bulat dengan mumpuni. Penelitian berikutnya dapat dikembangkan dengan menerapkan berbagai media pembelajaran yang relevan untuk lebih membantu menanamkan konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, 9 (1), 37-50.
- Elwijaya, F., Harun, M., & Elsa, Y. (2021). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(2), 741-748.
- Hewi, L. & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (the Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(1), 30-41.
- Indrawati, I., Marzuki, Syafi'urrohman, & Malik, A. R. (2021). Investigating The Effect of Reward and Punishment on The Student's Learning Achievement and Discipline. *Linguistic, English Education and Art (LEEA)*, 4(2), 337-350.
- Magdalena, I., Rahmawati, D., Rizkyah, K., & Asriyah, R. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 114-122.
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *JPM IAIN Antasari*, 1(2), 73-94.
- Prahmana, R. C. I., Sagita, L., Hidayat, W & Utami, N. W. (2020). Two Decades of Realistic Mathematics Education Research in Indonesia: A Survei. *Infinity: Journal of Mthematics Education*, 9(2), 223-246.

- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., Agustini, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 402-409.
- Rizkinta, E. N. & Surya, E. (2017). Effect of Granting Reward on Learning Outcomes of Mathematics in Class IV of Public Primary School 014680 of Buntu Pane. *International Journal of Science: Basic and Applied Research (IJ SBAR)*, 34(1), 101-110.
- Tobari, Kristiawan, M., Asvio, N. (2018). The Strategy of Headmaster on Upgrading Educational Quality in Asean Economic Community (AEC) Era. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 7(4), 72-79.
- Turdjai. (2016). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal TRIADIK*, 15(2), 17-29.
- Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 375-383.