

Pengaruh Pembelajaran Inquiry Type Pictorial Riddle Dengan Heuristik Vee Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Evi Faizah¹, Eka Rahayu²

Universitas Islam Zainul Hasan

Article Info

Article history:

Received : 16 July 2023

Publish : 24 July 2023

Keywords:

Inquiry, Heuristik Vee, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika Siswa SMP

Info Artikel

Article history:

Diterima : 16 Juli 2023

Publis : 24 Juli 2023

Abstract

This study aims to determine the effect of the pictorial riddle inquiry type learning model on students' interest in learning mathematics. The research approach used in this research is quantitative research. The type of research used is an experiment. The statistical analysis applied in this study is Quasi Experimental Designs using a non equivalent group design approach. Data analysis from this study used the normality test and homogeneity test accompanied by the results of the hypothesis test analysis. The results of this study indicate that there is an influence of Inquiry Type Pictorial Riddle learning on students' interest in learning mathematics, this is indicated by an increase in students' interest in learning mathematics.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inquiry type pictorial riddle terhadap minat belajar matematika siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Analisis statistika yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Designs* dengan menggunakan pendekatan *non equivalent group design*. Analisis data dari penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas disertai hasil analisis uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran *Inquiry Type Pictorial Riddle* terhadap minat belajar matematika siswa, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan minat belajar matematika siswa.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

[Atribusi-Berbagi Serupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Eka Rahayu

Universitas Islam Zainul Hasan

Email : eka.rahayu0792@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dari TK sampai perguruan tinggi karena pentingnya dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Putra, 2016) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Hakim & Windayana, 2016). Menurut Bruner dalam (Hatip & Setiawan, 2021) matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematikadi dalamnya. Menurut Fitriana et al. (2021) pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi hasil pengetahuan matematika.

Menurut Usdiyana et al., (2009), hasil belajar matematika siswa sampai saat ini masih menjadi suatu permasalahan yang sering dibicarakan baik oleh orang tua siswa maupun oleh para pakar pendidikan matematika sendiri. Hasil temuan oleh Wahyudin dan Ruseffendi, sebagian besar siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari guru, siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, berarti siswa hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru (Maulida et al., 2019). Gaya belajar seperti itu akan membuat siswa merasa bosan, yang akan berdampak negatif pada efek pembelajaran.

Model pembelajaran *inquiry* bisa mengatasi masalah tersebut karena merupakan kegiatan yang memanfaatkan keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Ada banyak jenis model pembelajaran berbasis *inquiry*, salah satunya adalah *pictorial riddle*. Model Pembelajaran ini merupakan teknik bagi siswa untuk mengembangkan motivasi, perhatian dan keaktifan dirinya dalam kelompok kecil/besar. *pictorial riddle* sering disajikan sebagai gambar, baik di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari transparansi (Rangkuti, 2018). Model *pictorial riddle* memiliki kelebihan, salah satunya adalah memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tersimpan dalam ingatan lebih lama dan lebih baik (Febriana et al., 2018). Penerapan model tersebut memudahkan siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan gambar sehingga meningkatkan minat belajar matematika siswa. Dengan diberikannya gambar, siswa lebih mudah mengingat konsep materi yang diberikan, sehingga siswa dapat membayangkan suatu gambar dalam proses ruang, yang dapat memecahkan masalah kemampuan ruang dengan baik.

Selain model pembelajaran *inquiry*, terdapat strategi yang bisa mengatasi permasalahan di atas yaitu strategi *heuristic vee*. Strategi ini adalah salah satu yang memungkinkan siswa untuk belajar, memecahkan masalah, dan kemudian menjelaskan apa yang telah mereka peroleh. Dalam penelitian ini, strategi *heuristic vee* dapat membantu model pembelajaran *pictorial riddle*. Model *pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* yaitu guru mengemas dan menyajikan soal dalam bentuk diagram, dan guru mengajukan pertanyaan atau pertanyaan kepada siswa sesuai dengan gambar, dan siswa menyelesaikan pembelajaran secara mandiri. Model pembelajaran dengan strategi *heuristic vee* ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, sehingga proses pembelajaran siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa

Minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting yang menunjang efektifitas proses pembelajaran dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang dilihatnya tanpa adanya paksaan, dan memunculkan rasa ketertarikan tinggi untuk mempelajari lebih lanjut mengenai objek tersebut (Aprijal et al., 2020). Slameto dalam (Eka Puspawan & Danny Soesilo, 2019) mengatakan bahwa minat belajar dapat diukur dari empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Faiqah & Rukmana, 2022) tentang Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep menunjukkan bahwa adanya model pembelajaran *pictorial riddle* berbantuan aplikasi canva ini membantu siswa dalam menemukan sendiri konsep dalam materi yang dipelajari. Selain itu penggunaan aplikasi canva membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh (Sukenti, 2017) tentang Peningkatan Kemampuan Visual-Spasial dan Prestasi Siswa Melalui Pembelajaran *Pictorial Riddle* Berbantuan *Wingeom* menunjukkan model pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa untuk mengembangkan ide dan mengembangkan hipotesis sendiri.

Berdasarkan interpretasi atas pernyataan di atas, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian tentang model pembelajaran *pictorial riddle*, dengan harapan pembelajaran menjadi aktif dan menarik, serta dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul tentang “Pengaruh Pembelajaran *Inquiry Type Pictorial Riddle* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Analisis statistika yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Designs* dengan menggunakan pendekatan *non equivalent group design*. Dalam desain ini terdapat 2 kelompok yaitu kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Model pembelajaran yang digunakan adalah *inquiry tipe pictorial riddle* dengan strategi *heuristicvee*.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Islam Darut Tauhid Patemon tahun ajaran 2022/2023, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan metode non-tes berupa angket minat belajar.

Uji pra analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilakukan analisis data dengan uji hipotesis. H_a = Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *inquiry tipe pictorial riddle* dengan strategi *heuristikvee* terhadap minat belajar matematika siswa. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Darut Tauhid pada tanggal 10 Mei 2023 sampai 1 Juni 2023 yang beralamat di Desa Patemon Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Darut Tauhid tahun ajaran 2022/2023 yaitu kelas VIIIA, VIIIB dan VIIC. Pengambilan sampelnya peneliti menggunakan teknik cluster random sampling, sehingga diperoleh kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen dan VIIIA sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilakukan dengan memberikan angket minat belajar terlebih dahulu pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Penelitian dilakukan pada masing-masing kelas dengan 3 kali pertemuan 3×30 menit. Hari pertama dan kedua dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* dengan memberikan LKPD dan meminta siswa menyimak layar proyektor yang sudah tersedia gambar bangun ruang sisi datar. Pertemuan ketiga peneliti memberikan angket minat belajar.

Data Hasil Responden *pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

		Statistic
Minat belajar	Mean	50.56
	Median	50.00
	Minimum	46
	Maximum	60

Berdasarkan hasil *pretest* angket minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee*, nilai rata-rata (mean) sebesar 50.56; median dengan nilai 50; minimum 46 dan maksimum sebesar 60. Dengan hasil tersebut pada angket minat belajar, siswa kelas eksperimen mempunyai minat yang hamper tinggi terhadap pembelajaran matematika

Data Hasil Responden *posttest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

		Statistic
Minat belajar	Mean	52.04
	Median	53.00
	Minimum	43
	Maximum	61

Hasil *posttest* angket minat belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee*, nilai rata-rata (mean) sebesar 52.04; median dengan nilai 53; minimum 43 dan maksimum sebesar 61. Dengan hasil tersebut pada angket minat belajar, siswa kelas eksperimen memiliki peningkatan minat belajar setelah diberi perlakuan model pembelajaran tersebut

Berdasarkan hasil diatas dari 25 responden yang digunakan sebagai sampel penelitian rata-rata pada *pre test* dan *post test* baik untuk minat belajar terdapat perbedaan yang signifikan.

Artinya kelompok yang mendapatkan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* dengan dalam proses pembelajaran memiliki skor yang lebih tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*.

Data Hasil Responden *pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

		Statistic
Minat Belajar	Mean	41.81
	Median	42.00
	Minimum	35
	Maximum	49

Berdasarkan hasil responden *pretest* angket minat belajar siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan model pembelajaran konvensional, rata-rata (mean) sebesar 41,81; median 42; minimum 35 dan maksimum sebesar 49. Hasil angket *pretest* ini memiliki skor yang kurang baik dikarenakan siswa kurang minat terhadap pembelajaran matematika.

Data Hasil Responden *posttest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

		Statistic
Minat belajar	Mean	38.63
	Median	30.00
	Minimum	39
	Maximum	42

Berdasarkan hasil responden *posttest* angket minat belajar siswa kelas kontrol setelah diberi perlakuan model pembelajaran konvensional, rata-rata (mean) sebesar 38.63; median 30; minimum 39 dan maksimum sebesar 42. Hasil angket *posttest* ini mengalami penurunan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil diatas dari 22 responden yang digunakan sebagai sampel penelitian rata-rata pada *pre test* dan *post test* kurang baik untuk minat belajar terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*.

A. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat uji hipotesis yaitu uji t. jika data tidak berdistribusi normal maka uji t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dapat dikatakan normal apabila taraf signifikannya $> 0,05$. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* pada program komputer *SPSS Versi 22* pada penelitian ini menggunakan data yang terkumpul berupa angket minat belajar. Adapun hasil normalitas angket sebagai berikut.

Tabel 4.8 Ringkasan uji normalitas angket minat belajar

No	Kelompok	Sig	Kesimpulan
1	Sebelum kelas eksperimen	0,071	Normal
2	Sesudah Kelas eksperimen	0,200	Normal
3	Sebelum dan sesudah Kelas control	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil data angket sebelum dan sesudah baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varian antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai *signifikan*. jika nilai sig > 0,05 maka data sama atau homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Ringkasan uji homogenitas minat belajar
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat belajar	Based on Mean	.402	1	52	.529
	Based on Median	.401	1	52	.529
	Based on Median and with adjusted df	.401	1	51.883	.529
	Based on trimmed mean	.395	1	52	.532

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui nilai signifikan based on mean untuk variabel minat belajar matematika adalah sebesar 0,529. Karena nilai sig 0,529 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Setelah dilakukan uji homogenitas maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian.

B. Uji Hipotesis

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran antara perlakuan dengan diberikan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* dengan pembelajaran yang tidak diberikan perlakuan terhadap materi bangun ruang. Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan *SPSS Versi 22*.

4.1 Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai r 1 pretest eksperimen - posttest eksperimen	20.556	11.260	2.167	-25.010	-16.101	9.486	26	.000
Pai r 2 pretest kontrol - posttest kontrol	8.815	5.174	.996	-10.862	-6.768	8.852	26	.000

Pada tabel *Paired Sampel T Test* diatas diperoleh untuk kelas ekperimen signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikan 2 tailed < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* berpengaruh secara signifikan

terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyebutkan **Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* terhadap minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar dinyatakan diterima.**

C. Pembahasan

Penelitian ini bahwa pada kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* dalam proses pembelajaran mendapat hasil angket minat belajar siswa pembelajaran dengan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* nilai rata-rata sebesar 52, median sebesar 53, nilai tertinggi 61 dan nilai terendah sebesar 43. Hasil untuk kelas kontrol (pembelajaran secara konvensional) yaitu sebesar 38, median 30, nilai tertinggi 42 dan nilai terendah sebesar 39.

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$ maka data homogen atau sama. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan hasil uji hipotesis 1 menggunakan uji paired sample t test yaitu didapat nilai signifikan 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* terhadap minat belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan peneliti sebelumnya Wirantara (**tahun**) bahwa model pembelajaran *inquiry* memiliki pengaruh yang baik terhadap minat belajar siswa dengan hasil perhitungan menggunakan uji t-test menunjukkan nilai sig(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak (Wirantiara, 2023). Berdasarkan hasil data yang dilakukan, berarti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* berpengaruh terhadap minat belajar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee*. sebelum melakukan uji hipotesis data terlebih dulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pemahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Darut Tauhid berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Analisis penelitian dengan uji normalitas diperoleh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Begitu juga hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$ maka data homogen atau sama. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan hasil uji hipotesis 1 menggunakan uji paired sample t test yaitu didapat nilai signifikan 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti dapat diterima. Hasil pengujian tersebut yaitu Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *inquiry type pictorial riddle* dengan strategi *heuristic vee* berpengaruh terhadap minat belajar siswa daripada pembelajaran secara konvensional pada materi bangun ruang sisi datar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1). <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Eka Puspawan, Y., & Danny Soesilo, T. (2019). PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IX MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP KRISTEN 1 SALATIGA. *Mimbar Ilmu*, 24(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17455>
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi

- Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185.
- Febriana, M., Al Asy 'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1). <https://doi.org/10.25273/jpfk.v4i1.1879>
- Fitriana, R., Rinaldi, A., & Suherman, S. (2021). Geogebra pada Aplikasi Sigil sebagai Pengembangan E-modul Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, 10(1). <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1118>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). TEORI KOGNITIF BRUNER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Maulida, R. F., Darmawan, P., & Prayekti, N. (2019). Analisis Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Teorema Pythagoras. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*.
- Putra, F. G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.35>
- Rangkuti, M. A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS PICTORIAL RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i2.10100>
- Sukenti, N. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN VISUAL-SPASIAL DAN PRESTASI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PICTORIAL RIDDLE BERBANTUAN WINGEOM PADA KELAS VIII D. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 25(2).
- Usdiyana, D., Purniati, T., Yulianti, K., & Harningsih, E. (2009). Meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa SMP melalui pembelajaran matematika realistik. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 13(1), 1–14.
- Wirantiara, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Di Kelas V SD PAB 20 Bandar Klippa. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 213–221.