



Efektivitas *Inquiry Learning* Berbantuan Media *Prize Draw Game* terhadap Hasil Belajar Siswa

Izzah Nor Cholisotul Hamidah^{1✉}, Lifa Farida Panduwinata²

University Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : Izzah.19039@mhs.unesa.ac.id¹, lifapanduwinata@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran *inkuiri learning* berbantuan *media prize draw game* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian terhadap hasil belajar siswa kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan. Penelitian ini ialah penelitian quasi eksperimen dengan desain posttest only control dengan nonequivalent groups. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII Otomasi Tata Kelola Perkantoran Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 71 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dipakai ialah *purposive sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control dan model inkuiri berbantuan dengan media permainan undian berhadiah tidak efektif berdasarkan nilai signifikansi uji-t $> 0,05$.

Kata kunci : Inkuiri. Prize draw game, hasil belajar.

Abstract

This study aims to determine effectiveness of the application of inquiry learning assisted by media prize draw games in civil service subjects on learning outcomes of class XII OTKP SMKN 1 Lamongan. This research is a quasi-experimental study posttest only control design with nonequivalent groups. the population of this research is class XII students office management automation for the 2022/2023 academic year, with a total of 71 students. The sampling technique used is purposive sampling. Methods of data collection using test, observation and documentation. Data analysis techniques used were incorrect descriptive analysis and inferential statistical analysis. The result showed: Student learning outcomes in the eksperimental class were higher than in the control class. The inquiry model assisted by the media prize draw game was not effective based on the t-test value of significance $> 0,05$

Keyword : Inquiry, Prize Draw Games, Learning outcomes.

Copyright (c) 2023 Izzah Nor Cholisotul Hamidah, Lifa Farida Panduwinata

✉ Corresponding author :

Email : Izzah.19039@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5215>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Era new normal ini terdapat permasalahan yang dihadapi siswa. Banyak siswa menjadi malas belajar dan bergantung pada teknologi seperti gadget. Hal ini disebabkan saat pandemi siswa dalam kehidupannya selalu berdampingan dengan gadget yang digunakan dalam pembelajaran sehingga saat era new normal siswa menjadi lebih suka bermain gadget, hal tersebut menjadi penyebab siswa malas belajar dan hasil belajar siswa menurun (Mutaqin et al., 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Negeri 1 Lamongan, khususnya pada mata pelajaran OTK Kepegawaian, siswa memiliki masalah yaitu rendahnya hasil belajar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu setelah pandemi “*covid 19*” yang membuat peserta didik dalam mengerjakan tugas lebih banyak bergantung pada internet seperti menggunakan google, brainly dan aplikasi lainnya. Dengan internet siswa dapat dengan mudah memperoleh jawaban, hal ini menyebabkan siswa juga tidak lagi menggunakan buku sebagai sumber belajar. Penyebab lain dari hasil belajar siswa yang rendah yaitu karena media belajar yang terbatas dan membosankan, model mengajar yang dipakai guru juga masih konvensional. Saat ini banyak siswa yang mengalami kejenuhan karena setiap hari menjalani aktifitas yang monoton dan kurang menyenangkan.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil yang sudah terlaksana membuktikan jika siswa rata – rata relatif di bawah minimum nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 80. Sebagai bukti yang dapat menunjukkan belum mencapainya nilai hasil belajar siswa kelas XII OTKP, yang membuktikan bahwa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian hasil belajar siswa tersebut rendah.

Tabel 1 Nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran OTK Kepegawaian siswa kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan.

Class	Number of classes	Average	Siswa tuntas		Siswa belum tuntas	
			Σ	%	Σ	%
XII OTKP 1	35	73,5	12	34,3	23	65,7
XII OTKP 2	36	73,25	10	27,8	26	74,2

(Sumber : Nilai PTS Kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan 2022/2023)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui jika dibanding dengan siswa yang sudah tuntas, siswa yang belum tuntas jumlahnya lebih banyak. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya proses belajar mengajar yang efektif untuk permasalahan siswa, menurut Puspasari et al., (2022) proses pembelajaran yaitu sebuah mekanisme antara guru dan siswa dalam berkomunikasi saat pembelajaran, sedangkan menurut Nafsi & Trisnawati, (2021) pembelajaran yang efektif mencakup semua tujuan pembelajaran dari segi sosial, fisik dan sosial. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut, perlu adanya media dan model pembelajaran dalam proses belajar yang bisa membuat hasil belajar naik yaitu dengan inquiry learning salah satunya.

Dari beberapa permasalahan yang ada, maka perlu adanya sebuah model pembelajaran yang bisa menunjang siswa untuk berfikir dan termotivasi untuk belajar yaitu model inquiry, sebab pembelajaran inquiry ini dapat membuat aktivitas pembelajaran dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dan memperoleh pemahaman pengetahuan yang mana kegiatan yang dilakukan siswa yaitu berawal dari aktivitas penyelidikan atau pengamatan, mengemukakan pertanyaan, menganalisis, merumuskan dan menyimpulkan kesimpulan (Sari, 2022). Model pembelajaran inkuiri ini juga dapat memunculkan kemampuan keterampilan siswa secara penuh agar bisa menemukan dan mencari sesuatu serta menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran (Peranginangin, 2021). Dengan penerapan model inkuiri ini, siswa dapat menemukan jawaban atas pertanyaan

sehingga siswa merasa puas dan percaya diri serta secara tidak sadar dapat menemukan potensi yang ada dalam dirinya (Prasetyo & Rosy, 2020).

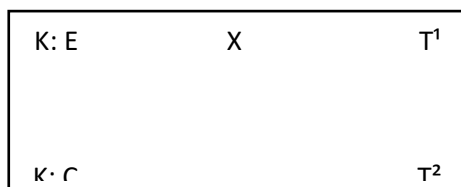
Untuk mendukung efektifnya model pembelajaran inquiry perlu adanya media yang dapat mendukung berjalannya model inquiry yaitu media *prize draw game*. Media Prize Draw Game ini merupakan media pembelajaran gabungan dari media pembelajaran berhadiah serta media pembelajaran undian atau lottery card. Model belajar yang menerapkan Lottery Card adalah pembelajaran yang memodifikasi tata cara arisan yaitu adanya sistim giliran untuk mencari jawaban dan pertanyaan yang disesuaikan dengan undian (Ernayetti, 2018)

Prize Draw Game(PDG) adalah sebuah media yang berupa kertas besar/ papan yang didalamnya ditempel kertas- kertas soal, petunjuk permainan, dan hadiah. Soal undian yang ada dalam media pembelajaran PDG berupa sejumlah pertanyaan yang ditulis dalam kertas yang dilipat kemudian ditempel berjejer, di bawah soal undian terdapat hadiah hadiah yang bisa didapat jika siswa telah mengambil soal undian dan bisa menjawab soal dengan benar, hadiah diperoleh sesuai kode soal yang telah tersedia. Selain mendapat hadiah siswa yang bisa menjawab soal juga mendapat poin. Cara kerja media ini cukup mudah namun dapat memicu semangat dan motivasi belajar, siswa akan berusaha belajar semaksimal mungkin dan bukan hanya siswa yang pandai saja yang bisa menjawab soal namun siswa yang kurang pintar pun akan diberi kesempatan yang sama dan akan termotivasi. Selain itu juga ketergantungan akan internet akan sedikit berkurang karna dalam media ini tidak menggunakan hp atau gawai dan cara menjawabnya dengan lisan langsung.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui “efektifitas penerapan model inquiry berbantuan media *Prize Draw Game* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian kelas XII Otomatisasi tata kelola perkantoran SMKN 1 Lamongan”.

METODE PENELITIAN

Jenis studi ini ialah eksperimen semu dan desain yang dipakai ialah *Posstest Only Control Design with nonequivalent grups*, yang memakai dua kelas yaitu eksperimen dan control. Berikut gambar desain penelitian.



Gambar 1 Desain Penelitian
(Hastjarjo, 2019)

Keterangan :

K : Kelas

E : Eksperimen

C : control

X : Perlakuan yang diberikan (pembelajaran menggunakan Media Prize Draw Game)

T¹ : Tes Hasil Belajar sesudah diberikan perlakuan

T² : Tes Hasil Belajar kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Studi ini dilakukan pada tanggal 6 - 9 Maret 2023 bertempat di SMKN 1 Lamongan. Sampel dalam penelitian ini yaitu murid dari dua kelas, 35 siswa kelas XII OTKP 1 ditunjuk sebagai kelas Eksperimen

sedangkan 36 siswa kelas XII OTKP 2 ditunjuk sebagai kelas control. Tes dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai, sedangkan instrumen tes yang digunakan berupa soal OTK Kepegawaian dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data memakai uji homogenitas, uji Normalitas, dan uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

Hasil belajar siswa pada studi ini yakni hasil belajar kognitif yang berupa nilai posttest dari 20 soal pilihan ganda yang diujikan. Yang didapatkan setelah pemberian perlakuan atau di akhir pembelajaran yang menggunakan model *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* pada kelas eksperimen sedangkan kelas control pembelajaran dilakukan dengan model dan media konvensional. Untuk mengetahui rekapitulasi rata – rata nilai posttest hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Rata – Rata Nilai Hasil Belajar Siswa (Posttest)

	kelas eksperimen dan kelas control	
Statistik	Nilai	
Deskriptif	eksperimen	control
Jumlah sample	35	35
Rata – rata	70,8	66,7

Data di atas menunjukkan jika kelas eksperimen memiliki nilai posttest yang lebih tinggi dari kelas control.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji yang bermanfaat untuk menentukan apakah data posttest dan hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak normal disebut dengan uji normalitas dan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan normalitas. Dengan menggunakan kriteria signifikansi :

> 0,05 : data berdistribusi normal

< 0.05 : data berdistribusi tidak normal

Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar kelas Eksperimen dan Kelas Control

Data	Kelas	Sig. (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov
Hasil Belajar	Eksperimen	0,059
	Control	0,094

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut di atas, hasil posttest kelas eksperimen dan control yang sama memperoleh nilai signifikansi > 0,05 dan dapat diartikan bahwa “kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal.”

b. Uji Homogenitas

Studi ini menggunakan uji homogenitas varian dalam SPSS 23.0 dengan ketentuan apabila signifikan $> 0,05$ artinya data posttest disebut “homogen” dan sebaliknya jika signifikan $0,05$ artinya data posttest dikatakan “tidak homogen”. Berikut hasil pengujian homogenitas kedua kelas pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Control

Statistik	Tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control
Sig.	0.503
Uji homogeneity of variance test	Sig. > 0.05
Kesimpulan	Homogen

Dilihat tabel 4 sample dapat dinyatakan homogen dan kedua kelas berasal dari populasi yang homogen karena sig. nilai posttest pada kedua kelas adalah 0,503 yang berarti sig $> 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Penentuan hipotesis penelitian efektif atau tidak dilakukan dengan pengujian hipotesis dengan uji t (Uji Sample Independent) dengan hipotesis sebagai berikut.

- H_0 : Tidak efektifnya penerapan *inquiry learning* berbantuan media prize draw game pada mata pelajaran OTK Kepegawaian terhadap hasil belajar siswa kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan
- H_1 : efektifnya penerapan *inquiry learning* berbantuan media prize draw game pada mata pelajaran OTK Kepegawaian terhadap hasil belajar siswa kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan

Berikut hasil pengujian hipotesis kedua kelas pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Uji t test)

Kelas	t	df	Sig.2-tailed	Ket.
Hasil belajar (Nilai posttest) siswa kelas eksperimen dan kelas control	1,323	66	0,190	H_0 diterima H_1 ditolak

Berdasarkan hasil analisis nilai posttest seperti pada tabel 4.9, diperoleh bahwa “hasil nilai sig kelas eksperimen dan kelas control sebesar 0.190 yang berarti taraf signifikan > 0.05 yang mana dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *Inquiry learning*

berbantuan media *Prize draw game* dengan kelas control yang pembelajarannya menggunakan model dan media konvensional”.

Jadi hipotesis tersebut bisa ditarik kesimpulan yaitu “model pembelajaran *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XII SMKN 1 Lamongan.”

Pembahasan

Jenis studi ini ialah quasi eksperimen, yang terdiri dari 2 sample atau kelas, yaitu kelas XII OTKP 1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* dan sebagai kelas pembandingan atau yang disebut kelas control yaitu kelas XII OTKP 2 yang mana kelas ini tidak diberi perlakuan dan pembelajaran menggunakan model ceramah dan buku paket sebagai media pembelajarannya. Studi ini dilakukan pada tanggal 9 Maret 2023 di SMKN 1 Lamongan di kelas XII OTKP1 (kelas eksperimen) yang berjumlah 35 siswa dan kelas XII OTKP 2 (kelas control) berjumlah 36 siswa. Pembelajaran dilakukan dihari yang sama namun perbedaan terletak pada jam pelajaran, dimana kelas eksperimen pembelajaran dilakukan di jam pertama sedangkan kelas control dilakukan di jam terakhir.

Pada studi ini untuk mengetahui dan mengukur tingkat keefektifan penerapan *inquiry learning* berbantuan media *prize draw game* yaitu berdasarkan hasil analisis nilai posttest yang dilakukan menggunakan uji-t SPSS 23.0 seperti pada tabel 5, diperoleh perhitungan nilai sig kelas eksperimen dan kelas control sebesar 0.190 yang berarti taraf signifikan > 0.05 kesimpulannya H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa “tidak terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* dengan kelas control yang pembelajarannya menggunakan model dan media konvensional”.

Dilihat dari analisis data dan pembahasan diatas berdasarkan nilai posttest siswa membuktikan bahwa model pembelajaran *Inquiry learning* berbasis media *Prize draw game* tidak efektif. Hal mendapat dukungan dari penelitian Ulfa, (2020) yang berkaitan dengan lottery card terhadap hasil yang membuktikan bahwa hasil belajar kelas control lebih tinggi dibanding kelas eksperimen dan tidak ada pengaruh penerapan lottery card terhadap hasil belajar siswa.

Pendukung lain yaitu studi dari Ni'mah, (2019) yang meneliti terkait “Model Guided Inquiry terhadap Hasil Belajar Siswa” dari penelitian tersebut menunjukkan hasil penelitian antara lain tidak terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran PLGI dan model pembelajaran konvensional. Pendukung lain dari studi yang dilakukan oleh Susilowati & Wahyudi, (2020) terkait “Model Inquiry dan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah” dari studi tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat keefektifan pada model pembelajaran Inquiry 38,9476 persen termasuk kategori tidak efektif. Pendukung lain yaitu studi yang dilakukan oleh Rianto & Santoso, (2014) yakni terkait “Pembelajaran *Inquiry* dan *Problem Solving* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar” dari studi tersebut dapat diketahui jika “pembelajaran Inquiry dan pembelajaran problem solving tidak memberikan pengaruh yang berbeda terhadap motivasi dan prestasi belajar”. Pendukung terakhir yaitu studi yang dilakukan oleh Harefa et al., (2020) “Inquiry terhadap Hasil Belajar” berdasarkan hasil penelitian kesimpulannya model pembelajaran inquiry tidak efektif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan studi terdahulu kesimpulannya studi tersebut sejalan dengan studi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan berupa model *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* tidak berpengaruh signifikan. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan model *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* tidak efektif untuk diterapkan sebagai variasi model dan media pembelajaran di SMKN 1 Lamongan untuk mata pelajaran OTK Kepegawaian.

Terdapat beberapa sebab yang menyebabkan penelitian ini tidak efektif yaitu terdapat beberapa kesulitan siswa dalam memahami materi yang dilihat dari soal posttest. Yang mana pada lembar jawaban siswa beberapa soal yang berkaitan dengan batang tubuh laporan dan hal – hal yang berkaitan dengan teknis laporan yang seharusnya pada materi teknis laporan ini diperlukan penekanan saat penjelasan, pemberian contoh secara mendetail dan juga diperlukan simulasi atau praktek pembuatan laporan sehingga siswa lebih paham dan dapat menjawab soal posttest dengan benar.

Sebab lain yang menyebabkan penerapan *inquiry learning* berbantuan media prize draw game tidak efektif yaitu berdasarkan karakter siswa di kelas eksperimen yang diberi perlakuan *inquiry learning* berbantuan media prize draw game ini masih belum terbiasa dengan model pembelajaran yang lebih menekankan keaktifan siswa dibanding peran guru, sehingga siswa yang memiliki kemampuan memahami kurang ini menjadi semakin tertinggal dengan siswa yang memang memiliki kemampuan memahami tinggi. Selain itu siswa yang sudah terbiasa dengan cara belajar auditori atau mendengar ini juga akan merasa kurang cocok dengan *inquiry learning* ini dan akan lebih cocok dengan model pembelajaran ceramah.

Berdasarkan paparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa “model pembelajaran *Inquiry learning* berbantuan media *Prize draw game* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XII SMKN 1 Lamongan.”

KESIMPULAN

Meskipun pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa *inquiry learning* berbantuan media *prize draw game* yang mana didalam media tersebut terdapat motivasi berupa hadiah namun pembelajaran tersebut masih saja tidak efektif, yang mana berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan bahwa model *inquiry learning* berbantuan media *prize draw game* tidak efektif pada mata pelajaran kepegawaian siswa kelas XII OTKP SMKN 1 Lamongan karena berdasarkan nilai uji t signifikan 0.190 sehingga hipotesis H_0 diterima karena nilai signifikansi > 0.05 .

DAFTAR PUSTAKA

- Ernayetti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Program Linier Di Kelas Xi Mia 2 Sma Negeri 2 Pekanbaru. *Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 6(1), 58–64.
- Harefa, S., I. I., & Sofiarini, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Ips. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(1), 78–83. <https://doi.org/10.31540/Sindang.V2i1.571>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>
- Mutaqin, E. J., Muslihah, N. N., Hamdani, N. A., & Nurfalah, S. (2021). The Effectiveness Of Whatsapp-Based Online Learning In Class Students Iv Sd Negeri Babakandesa. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.20961/Shes.V4i1.48583>
- Nafsi, L. L., & Trisnawati, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 38–52. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1722>
- Ni'mah, A. K. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Peer Led Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Berkolaborasi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Boyolali Pada Materi Larutan Penyangga. In *Library.Uns.Ac.Id* (Vol. 8, Issue 5).
- Peranginangin, R. B. (2021). Penerapan Model *Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Di Kelas Vi Sd Negeri 040527 Tigapanah Semester Ii T.P 2019 / 2020. *Bina Gogik*, 8(2), 38–47.

- 1617 *Efektivitas Inquiry Learning Berbantuan Media Prize Draw Game terhadap Hasil Belajar Siswa - Izzah Nor Cholisotul Hamidah, Lifa Farida Panduwinata*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5215>
<https://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Article/View/725>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n1.P109-120>
- Puspasari, D., Puspasari, D., Panduwinata, L. F., Wulandari, S. S., & Pahlevi, T. (2022). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Guru-Guru Di Smk Tunas Wijaya Surabaya*. 3, 57–70.
- Rianto, H., & Santoso, R. H. (2014). Pengaruh Pembelajaran Inquiry Dan Problem Solving Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika The Effect Of Inquiry And Problem Solving Approach On Motivations To Learn And Student Mathematics Achievement. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–10.
- Sari, E. K. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Media Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Ix Di Smp Negeri 1 Purwosari Kabupaten Pasuruan*.
- Susilowati, R. D., & Wahyudi, W. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.25273/Jems.V8i1.6084>
- Ulfa, A. M. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Lottery Card Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Struktur Dan Fungsi Penyusun Jaringan Pada Tumbuhan Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 10 Makassar*.