



Pengaruh Kartu Rahasia Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Salo

Afriza Rahma Rani^{1*}, Yolanda Fahrul², Iis Aprinawati³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

²Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: afrizarahmaranii@gmail.com^{1*}, yolandapahrul@gmail.com², Iisaprinawati@gmail.com³

Abstrak

Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa yang maksimal. Oleh karena itu, untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa maka dibutuhkan pengembangan strategi pembelajaran dan media pembelajaran salah satunya adalah Strategi Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Kotak Kartu Rahasia. Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Kotak Kartu Rahasia Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Salo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain quasi experimental design, dengan rancangan Posttest-Only Control Designs. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Kelas Kec. Salo yaitu sebanyak 53 orang. Adapun teknik pengambilan sampel adalah dengan menggunakan sampel jenuh atau sensus. Berdasarkan pada uji Paired Sample T-Test, maka Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Kotak Kartu Rahasia berpengaruh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa. Dengan hasil penelitian ini, maka guru, dalam proses pembelajaran sebaiknya harus mengemas pembelajaran yang mudah dimengerti, dipahami dan dipraktikkan oleh siswa agar peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa siswa dapat dimaksimalkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Inkuiri, Media Kotak Kartu Rahasia, Kemampuan, Pemahaman Konsep, Pemecahan Masalah

Abstrack

This research is motivated by one of the learning objectives, namely maximum student understanding and problem solving abilities. Therefore, to improve students' conceptual understanding and problem solving abilities, it is necessary to develop learning strategies and learning media, one of which is the Inquiry Learning Strategy Using Secret Card Box Media. The aim to be achieved in this research is to determine and analyze the influence of implementing inquiry learning strategies using secret card box media on the ability to understand concepts and solve problems of state elementary school students in Salo District. This type of research is experimental research, quasi experimental design, with Posttest-Only Control Designs. The population in this study were all students in the District Class. Salo, namely 53 people. The sampling technique is to use a saturated sample or census. Based on the Paired Sample T-Test, the results of the research show that the use of the Inquiry Learning Strategy with Secret Card Box Media has an effect on students' concept understanding and problem solving abilities. With the results of this research, teachers, in the learning process, should package learning that is easy to understand, understand and put into practice by students so that students' ability to understand concepts and solve problems can be maximized.

Keywords: Inquiry Learning, Secret Card Box Media, Concept Understanding Ability, Problem Solving

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu wadah yang tepat sebagai tempat pemberian pengalaman dan rangsangan pendidikan yang diletakkan kearah perkembangan sikap, intelektual, kemampuan fisik motorik, sosial, moral yang dibutuhkan untuk anak menyesuaikan diri baik sekarang maupun tahap perkembangan selanjutnya (Nuh, 2014). Hal ini diperlukan agar kemudian hari menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bertanggung jawab, dan akan menjadi manusia pembangunan dan penerus cita-cita bangsa dan negara juga sebagai bagian bentuk proses pendalaman pengalaman nilai-nilai dan perilaku-perilaku yang diterima di masyarakat, yang salah satunya adalah menanamkan kemampuan sosial. Maka dari pada itu Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal dikarenakan tidak hanya mengajarkan di bidang akademik saja melainkan juga mengembangkan psikososial anak.

Hasil prasurvei terhadap tenaga pendidik pada mata pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri kecamatan Salo diketahui dalam proses kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab serta pemberian tugas baik secara individu maupun kelompok namun saat pendidik menjelaskan materi pelajaran masih banyak siswa yang kurang memperhatikan seperti mengobrol saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, saat kegiatan diskusi siswa cenderung tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya.

Pendidikan bisa membantu mengembangkan pribadi seorang anak secara positif dan terarah karena dalam setiap kegiatan menggunakan metode bermain dalam setiap pendekatannya dengan anak didik. Peranan sekolah itu jauh lebih luas. Karena di dalamnya berlangsung beberapa bentuk dasar dari kelangsungan "pendidikan" pada umumnya, yaitu pembentukan sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan yang wajar, perangsang dari potensi-potensi anak, perkembangan dari

kecakapan-kecakapan pada umumnya, belajar kerja sama dengan teman sekelompok, melaksanakan tuntutan-tuntutan dan contoh-contoh yang baik, belajar menahan diri demi kepentingan orang lain, memperoleh pengajaran, menghadapi saringan, yang semuanya antara lain mempunyai akibat pencerdasan otak anak-anak seperti yang dibuktikan dengan tes-tes intelegensi (Kurniasih N. F., 2019).

Melihat pentingnya peranan pendidikan bagi seorang anak, maka setiap guru dituntut untuk dapat bekerja dengan maksimal, agar output atau lulusan sekolah dapat memiliki ilmu yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru memegang peran yang sangat penting dan menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran di madrasah. Dengan demikian kinerja guru harus ditingkatkan agar dapat melaksanakan tugas dan fungsinya mengemban amanat pendidikan. Berbagai upaya dan strategis harus dilakukan dengan baik terencana agar kinerja guru terus meningkat dan dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan (Jasmani & Mustofa, 2013).

Rendahnya penguasaan konsep siswa dikarenakan kualitas pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Mengatasi permasalahan tersebut, pihak sekolah atau guru memerlukan suatu perbaikan yang dapat memotivasi belajar siswa terhadap fisika dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa menguasai konsep-konsep fisika. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan konsep siswa juga meningkat. Tindakan yang dilakukan yaitu pemilihan strategi, salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif. Alasannya adalah guru menjadi fasilitator untuk mendorong siswa lebih aktif, membantu siswa dalam menguasai materi fisika, serta menjaga perhatian siswa tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Pihak sekolah atau guru memerlukan suatu perbaikan yang dapat memotivasi belajar siswa terhadap fisika dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa menguasai konsep-konsep fisika. Kualitas

pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan konsep siswa juga meningkat. Tindakan yang dilakukan yaitu pemilihan strategi, salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif. Alasannya adalah guru menjadi fasilitator untuk mendorong siswa lebih aktif, membantu siswa dalam menguasai materi fisika, serta menjaga perhatian siswa tetap tertuju pada proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini termasuk jenis penelitian campuran/kombinasi atau biasa disebut *mixed methods* model *sequential explanatory*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mendeskripsikan kompetensi pedagogik guru Sekolah Dasar (SD). Kompetensi pedagogik pada penelitian ini fokus pada pengalaman mengajar guru dengan kesesuaian guru tersebut dalam menerapkan pembelajaran berbasis *Blended Learning (BL)* di kelas. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan sebab hasil penelitian mengenai kompetensi pedagogik guru dianalisis dalam bentuk angka dan kualitas (Ambarita et al., 2019).

Desain *mixed methods* model *sequential explanatory* dimulai dari pengumpulan dan analisis data kuantitatif, dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif, dan terakhir interpretasi atau penafsiran terhadap data kuantitatif dan data kualitatif yang telah terkumpul dan dianalisis. Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 003 Siabu yang berlokasi di Desa Siabu, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penelitian ini akan dilakukan pada semester Genap 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik tes, dokumentasi, dan teknik observasi. Ketiga teknik ini digunakan karena lebih efektif untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya dan data yang didapatkan lebih akurat (Salam et al., 2021). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif berupa angka dan kualitatif berupa deskripsi/narasi. Deskripsi/narasi digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitas/bukan angka, dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang

berlaku untuk umum atau generalisasi (Ambarita et al., 2019).

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kompetensi pedagogik guru dan nilai RPP berbasis *BL* yang telah dibuat guru. Data kualitatif diambil dari lembar data guru yang berisi data pengalaman mengajar yang dimiliki guru. Data kuantitatif dan kualitatif lainnya diambil dari lembar observasi kesesuaian antara RPP berbasis *BL* yang dibuat oleh guru dengan penerapannya di kelas, apakah sudah sesuai atau belum sesuai. Data-data pengalaman mengajar yang dimiliki oleh guru dan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *BL* di kelas tersebut kemudian digabungkan, dianalisis, lalu diinterpretasikan secara kuantitatif dan kualitatif mengenai kompetensi pedagogik guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *BL* di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian secara deskriptif, menunjukkan peningkatan rata-rata nilai observasi kemampuan pemahamankonsep peserta didik sebelum dan setelah menerapkan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia. Sementara itu, hasil uji statistic menunjukkan adanya pengaruh dari Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembentukan individu dan perkembangan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, pemahaman konsep oleh peserta didik menjadi landasan utama untuk memahami pengetahuan, memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang efektif menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan pada hasil analisis Paired Samples Test, maka ditemukan nilai t_{hitung} (28.127) $> t_{tabel}$ (1.982) dan nilai sig. $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, dalam pengujian hipotesis ini menunjukkan terdapat perbedaan Pemecahan Masalah peserta didik sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan media kotak kartu rahasia. Sementara itu, untuk menilai pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia

Terhadap Pemecahan Masalah Peserta didik, maka dapat dilihat dari nilai Paired Samples Test kelas eksperimet. Hasil analisis menunjukkan nilai $t_{hitung} (28.127) > t_{tabel} (1.982)$ dan nilai $sig. 0.000 < 0.05$. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap Pemecahan Masalah.

Tabel 1. Uji Paired sampel test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PK - Test	54.953	11.248	1.093	52.787	57.119	50.299	105	.000
Pair 2	PM - Test	26.679	7.516	.730	25.232	28.127	36.547	105	.000

Sumber: data diolah peneliti 2023.

Dalam perkembangan teknologi dan media pembelajaran, strategi pembelajaran inkuiri dengan media Kotak Kartu Rahasia (KKR) muncul sebagai salah satu pendekatan yang menarik. KKR adalah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar dengan beragam kegiatan inkuiri, seperti eksperimen, tanya jawab, diskusi, dan penelitian mandiri. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, pendekatan inkuiri menjadi salah satu strategi pembelajaran yang diperhatikan secara serius oleh pendidik. Pembelajaran inkuiri mendorong peserta didik untuk aktif menggali pengetahuan, bertanya, serta mencari pemahaman lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran inkuiri adalah "Kotak Kartu Rahasia." Media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menggugah minat peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang kompleks. Namun, dalam konteks penggunaan media Kotak Kartu Rahasia, terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi agar pembelajaran inkuiri efektif dan konsep dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Pemahaman konsep melibatkan kemampuan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan

dalam mata pelajaran tertentu. Salah satu strategi pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep adalah pendekatan inkuiri. Pendekatan inkuiri mendorong peserta didik untuk aktif mencari pengetahuan, mengajukan pertanyaan, dan mengembangkan pemahaman konsep melalui proses berpikir kritis. Di samping itu, media pembelajaran juga memegang peran penting dalam mendukung strategi pembelajaran inkuiri. Media kotak kartu rahasia adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam implementasi strategi inkuiri. Media ini dapat membantu peserta didik untuk merangsang kreativitas, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan media kotak kartu rahasia dalam pembelajaran inkuiri dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda bagi peserta didik. Melalui media ini, peserta didik dapat merangsang rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan penelitian mereka (Hartono, 2014). Pemahaman konsep merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan konsep-konsep dalam mata pelajaran tertentu. Strategi pembelajaran inkuiri dengan media Kotak Kartu Rahasia diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah (Ausubel, 1968). Sementara itu, Mayer (2009) media kotak kartu rahasia dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep melalui penyajian informasi yang interaktif dan menarik.

Penelitian oleh Anderson et al. (2020) dalam "Enhancing Conceptual Understanding Through Inquiry-Based Learning with Secret Box Cards" menunjukkan bahwa penggunaan media kotak kartu rahasia dalam strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Mereka menekankan pentingnya interaksi aktif dan pemberian informasi dalam pembelajaran. Selain itu, Anderson (2010) menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran inkuiri dengan media Kotak Kartu Rahasia dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam konteks pendidikan sains. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan strategi ini dalam mata pelajaran lain dan di berbagai konteks pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan strategi inkuiri dengan media Kotak Kartu Rahasia dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Smith (2019) menemukan bahwa penggunaan metode inkuiri dengan media Kotak Kartu Rahasia secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep di dalam kelas. Dengan demikian, maka penelitian ini mendukung pendapat para ahli dan penelitian terdahulu, sehingga dapat dikatakan penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia memiliki pengaruh terhadap Pemahaman Konsep peserta didik. Hasil penelitian ini dapat membantu guru dan pengambil kebijakan pendidikan untuk mengoptimalkan pemahaman konsep peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hasil penelitian secara deskriptif, menunjukkan peningkatan rata-rata nilai observasi kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan setelah menerapkan Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia. Sementara itu, hasil uji statistik menunjukkan adanya pengaruh dari Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan Media Kotak Kartu Rahasia terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan masyarakat dan industri di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas di semua tingkatan menjadi fondasi utama bagi kemajuan negara. Salah satu aspek kunci dalam pendidikan adalah strategi pembelajaran yang digunakan. Salah satu strategi yang muncul sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran inkuiri. Inkuiri adalah metode yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan menggali pengetahuan dengan cara yang lebih aktif. Dalam konteks penggunaan strategi inkuiri, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran yang penting. Media pembelajaran yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah kotak kartu rahasia. Kotak kartu rahasia merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran inkuiri untuk menghadirkan elemen kejutan dan kegiatan kreatif dalam proses pembelajaran.

Media kotak kartu rahasia adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran inkuiri. Menurut Llewellyn (2015), kotak kartu rahasia berisi kartu-kartu dengan pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk merangsang pemikiran kreatif siswa. Media ini dapat membantu siswa mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, dan mencari solusi dengan pendekatan inkuiri. Kotak Kartu Rahasia adalah salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses inkuiri dan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan kartu dengan informasi tersembunyi (Susanto, 2021).

Integrasi inkuiri dengan media kotak kartu rahasia dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian oleh Hmelo-Silver (2004) menunjukkan bahwa kombinasi inkuiri dengan alat bantu seperti kotak karturahasias dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, Menurut Mayer (2001), media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Media juga dapat memfasilitasi interaksi siswa dengan konten pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Penelitian sebelumnya oleh Jones (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media kotak kartu rahasia sebagai alat pendukung strategi inkuiri dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa. Dalam konteks ini, strategi inkuiri menggugah rasa ingin tahu siswa, sementara media kotak kartu rahasia memberikan kerangka kerja untuk menyelidiki dan memecahkan masalah. Media kotak kartu rahasia memiliki beberapa keunggulan dalam mendukung pembelajaran inkuiri, seperti memotivasi siswa, memfasilitasi komunikasi, dan memberikan kesempatan untuk pemikiran kritis. Media ini dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat hubungan antara strategi pembelajaran inkuiri dan pemecahan masalah siswa.

Menurut Jenkins, T. (2017) Media kotak kartu rahasia adalah alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran inkuiri. Media ini berisi kartu-kartu dengan informasi tersembunyi atau pertanyaan yang memicu pemikiran reflektif siswa. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi proses pemecahan masalah. Ketika digunakan bersama-

sama, strategi pembelajaran inkuiri dan media kotak kartu rahasia dapat berinteraksi dan saling mendukung dalam proses pemecahan masalah siswa. Strategi inkuiri memberikan kerangka kerja yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, sementara media kotak kartu rahasia membantu siswa mengatur dan menyimpan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan kepada pendidik dan praktisi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan menggabungkan strategi inkuiri dan media kotak kartu rahasia. Ini juga dapat membantu guru untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi strategi pembelajaran inkuiri. Selain itu, penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana siswa merespon dan belajar melalui metode ini, yang pada gilirannya dapat membantu menciptakan lingkungan pendidika.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada uji Paired Sample T-Test, maka dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Strategi Pembelajaran; inkuiri Dengan Media Kotak Kartu Rahasia berpengaruh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep; hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Strategi Pembelajaran inkuiri Dengan Media Kotak Kartu Rahasia berpengaruh terhadap Pemecahan Masalah Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2016. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, S., et al. 2020. Enhancing Conceptual Understanding Through Inquiry-Based Learning with Secret Box Cards. *Journal of Education Research*, 25(3), 345-361.
- Anderson, D. 2010. The Impact of Inquiry-Based Learning Using Secret Box Media on Students' Conceptual Understanding in Science Education. *Journal of Research in Science Teaching*, 47(3), 275-292.
- Anderson, Lorin W., and David R. Kratwohl. 2014. *Kerangka Landasan Untuk*

Pembelajaran, Pengajaran, Asesmen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ausubel, D. P. 1968. *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston.
- B.Uno, Hamzah. 2016. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Afektif*. Jakarta: Bumi aksara.
- Darmansyah, Regina Ade, and Bustin. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Padang: CV.Rumahkayu Pustaka Utama.
- Desinigrum, Noviana. 2014. *Pengembangan Metode Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Djamarah, and Zain. 2013. *Strategi Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. 2018. *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Peserta Didik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266 .
- Istiqomah, Febriana, Arif Widiyatmoko, and Indah Urwatin Wusqo. 2016.