

PENGARUH MODEL *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN AKTIVITAS *WINDOW SHOPPING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MTS AL-MUTTAQIN PLEMAHAN KEDIRI

Kholish Istianingsih¹⁾, Riyya Mir'anina²⁾

^{1,2}Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung
Email: ¹kyana.aiki@gmail.com, ²riyyanina666@gmail.com

Abstrak

Implementasi pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem persamaan linear dua variabel serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan *The One Short Case Study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada tahun ajaran 2017/ 2018 yang berjumlah 112 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas VIII-C dengan jumlah siswa 34 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil tes dan angket siswa dianalisis menggunakan statistik inferensial. Uji yang digunakan adalah uji MANOVA. Sebelum dilakukan uji MANOVA, data kelompok tersebut harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan tidak perlu dilakukan pengujian homogenitas varians karena sampel berasal dari satu kelas. Hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada materi sistem persamaan linear dua variabel tahun ajaran 2017/ 2018.

Kata kunci: *Two Stay Two Stray*, *Window Shopping*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai banyak makna. Menurut Binti Munah, pendidikan mempunyai dua arti. Pendidikan dalam arti luas dan pendidikan dalam arti sempit. Pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Maunah 2009:1). Pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Maunah 2009:3). Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani

sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Zahra, Widayati, and Ningsih 2017:97). Seluruh kegiatan pendidikan yakni bimbingan pengajaran dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi (Maunah 2009:5).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki berbagai program yang akan direalisasikan. Salah satu program dari

sekolah adalah terealisasinya program pembelajaran. Pembelajaran adalah sebagai salah satu sistem intruksional yang mengacu pada pengertian seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan (Asril 2015:18). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib yang diajarkan disetiap tingkat sekolah. Pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Soedjadi 2000:6).

Matematika memiliki definisi atau pengertian yang beraneka ragam. Berikut ini beberapa definisi atau pengertian tentang matematika (Soedjadi 2000:11).

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Beraneka ragamnya definisi atau pengertian matematika membuat matematika seolah-olah memiliki banyak muka. Tidak terdapat definisi tunggal tentang matematika yang telah disepakati. Meski demikian, setelah sedikit mendalami masing-masing definisi yang saling berbeda itu, dapat terlihat adanya ciri-ciri khusus atau karakteristik yang dapat merangkum pengertian matematika secara umum:

1. Memiliki objek kajian abstrak.
2. Bertumpu pada kesepakatan.
3. Berpola pikir deduktif.
4. Memiliki simbol yang kosong dari arti.
5. Memperhatikan semesta pembicaraan.
6. Konsisten dalam sistemnya.

(Soedjadi 2000:13).

Melalui karakteristik dan ciri khusus yang dimiliki, matematika terus berkembang. Dalam abad 20 ini matematika telah berkembang sangat pesat. Para matematikawan dan para pengguna matematika tidak henti-hentinya berusaha agar matematika semakin mampu menangkap masalah-masalah yang dihadapi manusia. Perkembangan matematika tidak saja terjadi secara luas, tetapi juga mendalam (Soedjadi 2000:29–30). Matematika yang terus berkembang ini perlu untuk terus dipelajari.

Di Indonesia, matematika dipelajari dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran matematika disemua jenjang pendidikan persekolahan dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Tujuan yang bersifat formal, dan 2) Tujuan yang bersifat material. Adapun tujuan yang bersifat formal lebih menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian. Sedangkan tujuan yang bersifat material lebih menekankan kepada kemampuan menerapkan matematika dan keterampilan matematika (Soedjadi 2000:45). Selain itu, dalam pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu menguasai kompetensi matematika. Kompetensi dasar yang ada dalam matematika antara lain kemampuan pemecahan masalah, kemampuan penalaran, dan kemampuan pemahaman konseptual.

Kompetensi dasar dan tujuan yang ada dalam matematika harus dicapai agar pembelajaran matematika dapat bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum usia sekolah. Bertahun-tahun telah diupayakan agar matematika dapat dikuasai oleh peserta didik dengan baik oleh ahli pendidikan dan ahli pendidikan matematika, namun hasilnya masih menunjukkan bahwa tidak banyak siswa yang menyukai matematika di kelasnya (Purnomo and Mawarsari 2014:24).

Kurangnya kesukaan atau minat siswa pada matematika menjadikan guru mengubah proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memiliki beberapa kelebihan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa adalah *cooperative learning*.

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan (Shoimin 2014:45). Pembelajaran kooperatif adalah penggunaan instruksional dari kelompok-kelompok kecil dimana siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kemampuan mereka dan belajar satu sama lain (Rahmawati, Buchori, and Hermawan 2015:153). Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksu konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, siawa heterogen (kemampuan, gender, karekter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran koperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan (Fathurrohman 2006:2–3). Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam *cooperative learning* agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif. hal-hal tersebut mcliputi: Pertama, para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa

merekaadalah bagian dari sebuah tim dan mempurnyai tujuan bersama yang harus dicapai. Kedua, para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama olch seluruh anggota kclompok itu. Ketiga, untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kclompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya. Akhimya, para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya (Erman Suherman, Turmudi, Didi Suryadi, Tatang Herman, Suhendra, Sufyani Prabawanto, Nurjanah 2003:260).

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki beberapa variasi. Salah satu variasi dari model pembelajaran *cooperative learning* adalah model *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran dimana dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungi (Shoimin 2014:222). Kegiatan belajar dilakukan dengan cara: (1) Siswa bekerja sama dalam satu kelompok, (2) Setelah selesai, dua orang siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan pergi ke kelompok lain, (3) Dua orang siswa yang tinggal di kelompok bertugas memberikan informasi kepada tamu yang datang, (4) Setelah selesai, tamu mohon undur diri dan kembali ke kelompok asal, (6) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil temuan dan informasi yang mereka dapat dari kelompok-kelompok lain. Aktivitas berpindah ke kelompok lain seperti aktivitas *Window Shopping*.

Aktivitas *Window Shopping* meminta siswa berjalan-jalan melihat hasil pekerjaan kelompok lain yang ditempelkan di dinding atau di jendela. Kegiatan berkunjung ini tidak hanya melihat-lihat saja tetapi siswa diminta mengamati dan mencatat hasil kerja kelompok lain. Kegiatan ini menuntut siswa berkomunikasi dengan temannya dan terjadilah aktivitas belajar tutor sebaya. Pembelajaran ini diharapkan akan lebih bermakna dan menyenangkan.

Minat belajar matematika yang dimaksud adalah minat siswa terhadap pelajaran matematika yang ditandai oleh perhatian siswa pada pelajaran matematika, kesukaan siswa terhadap pelajaran matematika, keinginan siswa untuk tahu lebih banyak mengenai matematika, tugas-tugas yang diselesaikan oleh siswa, motivasi siswa mempelajari matematika, kebutuhan siswa terhadap pelajaran matematika dan ketekunan siswa dalam mempelajari matematika. Kurangnya minat belajar anak terhadap matematika karena kurangnya pengertian tentang hakekat dan fungsi itu sendiri. Padahal matematika merupakan salah satu jalan untuk menuju pemikiran yang jelas, tepat dan teliti pemikiran mana melandasi semua ilmu pengetahuan. Minat belajar matematika adalah perasaan senang terhadap pelajaran matematika dimana seorang siswa menaruh perhatian yang besar terhadap matematika dan menjadikan matematika pelajaran yang mudah (Siagian 2012:125–26).

Hasil belajar matematika menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Siswa juga diharapkan mampu memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* masih jarang digunakan oleh guru di sekolah dan bisa menjadi inovasi baru dalam pembelajaran matematika agar tidak monoton sehingga minat belajar siswa akan semakin tinggi. Minat belajar yang tinggi akan berimbas pada hasil belajar siswa yang akan meningkat pula.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada materi sistem persamaan linear dua variabel?”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem persamaan linear dua variabel serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan *The One Short Case Study*. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang sebenarnya yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan (Darmawan 2014:39).

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas (Darmawan 2014:137). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada tahun ajaran 2017/ 2018 yang berjumlah 112 siswa.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi (Martono 2014:76–77).

Sehingga diambil 1 kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIII-C yang berisi 34 siswa.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2015:60). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu (Martono 2014:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping*. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas (Martono 2014:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Angket yang digunakan merupakan angket minat belajar. Tes tertulis yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Setiap akhir pertemuan, siswa diberikan angket minat dan tes tertulis untuk mengetahui minat belajar dan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping*. Observasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan data tentang pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping*. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat kegiatan pembelajaran oleh seorang *observer*. Dokumentasi dilakukan sebagai bukti telah terlaksananya kegiatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: lembar observasi, angket minat belajar, dan soal tes hasil belajar. Angket minat belajar terdiri dari 15 pernyataan positif. Soal tes hasil belajar yang digunakan terdiri dari 10 soal pilihan

ganda. Lembar observasi dipergunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping*.

Hasil tes dan angket siswa dianalisis menggunakan statistik inferensial. Uji yang digunakan adalah uji MANOVA. Sebelum dilakukan uji MANOVA, data kelompok tersebut harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan tidak perlu dilakukan pengujian homogenitas varians karena sampel berasal dari satu kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji MANOVA. Syarat uji MANOVA adalah kelompok tersebut harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan tidak perlu dilakukan pengujian homogenitas varians karena sampel berasal dari satu kelas.

Berdasarkan hasil tes belajar dan angket yang diberikan dilakukan pengujian normalitas menggunakan software SPSS v.16.0. Pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z.

Hipotesis yang diuji adalah:

1. H_0 = data berdistribusi normal
2. H_1 = data berdistribusi tidak normal

Kriteria pengambilan keputusan

1. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 (5%) maka H_1 diterima, sehingga data berdistribusi tidak normal.
2. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 (5%) maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi normal.

Dari output SPSS v.16.0 diperoleh nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 (5%) maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi normal.

Karena sampel berdistribusi normal maka uji statistik dapat berlanjut pada pengujian hipotesis. Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji MANOVA.

Hipotesis

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two Stray* dengan

aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri materi sistem persamaan linear dua variabel.

2. H_1 : Ada pengaruh model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

Kriteria pengambilan keputusan

1. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ (5%) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.
2. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ (5%) maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Dari output SPSS v.16.0 diperoleh nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ (5%) maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Sehingga tidak ada pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

Pada penelitian sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan aktifitas *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII.4 SMP Negeri 3 Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015 serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan matematis dan mengkomunikasikan pengetahuannya kepada teman sebayanya.

Setelah dilakukan penelitian, dan hasil didapatkan bahwa peneliti menemukan ada faktor lain yang membuat tidak berpengaruhnya model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri dan tidak adanya hubungan yang signifikan antara model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-

Muttaqin Plemahan Kediri. Faktor tersebut antara lain (1) Pada saat dilakukan penelitian, kondisi siswa sedang tidak kondusif dikarenakan ada acara *classmeeting*; (2) Waktu yang digunakan untuk penelitian sangat singkat dan banyak proses yang terlewatkan; (3) Siswa tidak belajar terlebih dahulu sebelum mengikuti tes, mereka mengaku lupa-lupa ingat dengan materi sistem persamaan linear dua variabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dapat disimpulkan disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan model *Two Stay Two Stray* dengan aktivitas *Window Shopping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII-C MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri pada materi sistem persamaan linear dua variabel tahun ajaran 2017/ 2018.

DAFTAR PUSTAKA

- Asril, Zainal. 2015. *Micro Teaching*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Erman Suherman, Turmudi, Didi Suryadi, Tatang Herman, Suhendra, Sufyani Prabawanto, Nurjanah, Ade Rohayati. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Fathurrohman. 2006. "Model-Model Pembelajaran." *Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY 1* 1–6.
- Martono, Nanang. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.

- Purnomo, Eko Andy and Venissa Dian Mawarsari. 2014. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning." *JKPM* 1(1).
- Rahmawati, Noviana Dini, Achmad Buchori, and Jody Setya Hermawan. 2015. "Efektivitas Visu Alization Auditory Kinestetik Dan Tow Stay Two Stay Berbantuan Lectora Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." 2:152–64. Retrieved (<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/viewFile/1979/1597>).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siagian, Roida Eva Flora. 2012. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Jurnal Formatif* Vol 2(20):122–31.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Zahra, Chairunnisa, Santi Widyawati, and Eka Fitria Ningsih. 2017. "Eksperimantasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFE) Berbantuan Alat Peraga Kotak Imajinasi Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2(2):97–104.