

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Keanekaragaman Hayati Terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Laili Khusnul Septiani¹, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: *lailikhusnul13@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:	Abstrak
curiosity; biodiversity; problem based learning; differentiated learning; elementary school;	<i>This study aimed to examine the significant effect of the Problem Based Learning model based on differentiated instruction on students' curiosity in the topic of biodiversity. A quantitative approach with an experimental method was employed. The research design used was a pretest posttest control group design. Data were collected using a curiosity questionnaire administered before and after the treatment. The sample was selected using a probability sampling technique with the cluster random sampling method. The implementation of the Problem Based Learning model, adapted through differentiated instruction strategies based on students' learning styles, specifically enhanced curiosity particularly among students with a visual learning style, who achieved the highest curiosity score of 83.4%. The results of the independent samples t-test showed a significance value of less than 0.001, indicating a statistically significant effect. These findings indicate that the integration of the PBL model based on differentiated instruction in the biodiversity topic has a positive and significant impact on students'</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 1, Februari, 2026, Halaman. 79-87

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.79-87>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Perkembangan abad 21 merupakan abad semua bidang berkembang dengan pesat, salah satunya bidang ilmu pengetahuan (Mardhiyah et al., 2021). Hal ini, tentu saja menjadi tantangan bagi dunia pendidikan dalam menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan untuk menentukan perkembangan dan perwujudan dari setiap individu, dikarenakan dari pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan lain sebagainya. Sehingga, penting untuk pendidikan melakukan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan melibatkan kegiatan serta pengalaman secara langsung melalui lingkungan disekitarnya. Selain itu, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan kegiatan yang dapat menstimulus peningkatan keterampilan peserta didik. Salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan pada pembelajaran yaitu rasa ingin tahu (Aningtyas et al., 2023). Rasa ingin tahu dapat mendorong peserta didik supaya terus mencari tahu apa yang tidak mereka pahami, dengan mencari tahu peserta didik akan memperoleh banyak pengetahuan sehingga menambah wawasan (Wardani & Janattaka, 2022). Rasa ingin tahu pada kurikulum merdeka harus ditekankan saat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui pemilihan materi yang relevan dan menstimulus (Sari et al., 2023).

Salah satu materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang memiliki potensi besar dalam menstimulus rasa ingin tahu adalah keanekaragaman hayati, dikarenakan materi keanekaragaman hayati menyimpan banyak fenomena unik dan kompleks yang dapat memunculkan pertanyaan-pertanyaan mendalam dan eksploratif dari peserta didik (Nugraheni & Ardianti, 2023). Selain itu, materi keanekaragaman hayati mencakup keanekaragaman genetik, spesies, dan ekosistem yang dapat diamati dan dianalisis secara langsung oleh peserta didik, baik melalui pengamatan lapangan maupun simulasi (Situmorang et al., 2020). Sehingga, materi ini berperan besar dalam menstimulus rasa ingin tahu melalui pendekatan kontekstual, observasi langsung, dan keterkaitan dengan isu lingkungan.

Masalah Penelitian

Manfaat materi keanekaragaman hayati tidak hanya terletak pada kontennya yang luas dan menarik tetapi juga pada kontribusinya dalam menstimulus rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk bertanya, mencari tahu, dan mengambil peran dalam pelestarian alam. Selain itu, peserta didik dapat belajar secara aktif dan mengembangkan tanggung jawab terhadap lingkungan dan kehidupan sosialnya (Kang et al., 2019). Tingginya rasa ingin tahu berdampak langsung pada kualitas pembelajaran, peserta didik dengan rasa ingin tahu tinggi menunjukkan ketekunan lebih besar keterlibatan aktif dalam diskusi, peningkatan pemahaman konsep, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara

kreatif (Metz, 2020). Sebaliknya, rendahnya rasa ingin tahu berdampak pada pembelajaran yang pasif dan minim refleksi.

Alternatif solusi untuk menangani masalah tersebut melalui implementasi model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik supaya menstimulasi rasa ingin tahu pada diri peserta didik saat pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik yaitu model *Problem Based Learning* (Badi'ah et al., 2023). Implementasi model *Problem Based Learning* diharapkan bisa memfasilitasi peserta didik saat menerima materi pembelajaran dan menstimulus rasa ingin tahu (Jati, 2020). Namun, peserta didik di kelas seringkali memiliki kebutuhan belajar yang beragam, sehingga jika hanya menggunakan model *Problem Based Learning* saat pembelajaran tidak efektif untuk mencukupi kebutuhan belajar semua peserta didik. Peran pembelajaran berdiferensiasi memiliki peran penting dalam mengakomodasi keragaman peserta didik di dalam kelas dengan menyediakan materi, strategi, dan penilaian yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan, minat, serta kemampuan (Abdul et al., 2024). Pembelajaran berdiferensiasi bisa diterapkan melalui tiga strategi, yaitu diferensiasi dalam konten, proses, dan produk (Sugiarti et al., 2024).

Keadaan Terkini Penelitian

Implementasi model ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik saat pembelajaran, merangsang rasa ingin tahu, serta memastikan pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Penelitian ini penting dilakukan karena rasa ingin tahu merupakan fondasi utama dalam proses belajar yang bermakna, dan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensi berpikir kritis dan kreatif akibat pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Berdasarkan hasil penelitian, integrasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pembelajaran berdiferensiasi menunjukkan pengaruh terhadap pengembangan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di MI Sunan Giri (Diniyah, 2024).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Pembelajaran berdiferensiasi dalam penelitian ini diimplementasikan menurut gaya belajar peserta didik. Gaya belajar merupakan perpaduan pada peserta didik dalam menerima, mengorganisasi dan memproses informasi (Peduk, 2022). Terdapat tiga jenis gaya belajar pada peserta didik yang meliputi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Simanjuntak et al., 2023). Sehingga, implementasi model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran diferensiasi dapat menstimulus rasa ingin tahu peserta didik dan memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan gaya belajar masing-masing.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Desain yang diterapkan *pretest posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini mencakup semua peserta didik kelas IV SD di Gugus 1 (Diponegoro), Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, pada tahun pelajaran

2024/2025 yang berjumlah 181 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan pada penelitian yaitu *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*. Penelitian ini memakai sampel 25% dari jumlah populasi (Arikunto, 2013). Berdasarkan pengambilan sampel tersebut dipilih tiga SD yang digunakan pada penelitian yaitu: SDN Kebonharjo sebagai kelas eksperimen, SDN 1 Karanglo sebagai kelas kontrol, dan SDN 1 Glagahwangi sebagai kelas uji coba instrumen.

Instrumen yang dipakai angket (kuesioner) rasa ingin tahu. Angket (kuesioner) rasa ingin tahu peserta didik digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Angket (kuesioner) menggunakan skala Likert 5 poin disusun untuk mengukur kriteria rasa ingin tahu. Angket (kuesioner) terdiri dari 26 butir pertanyaan positif dan negatif yang sudah melalui tahap validitas oleh expert judgment dan validitas konstruk. Data dianalisis melalui uji prasyarat yang mencakup uji normalitas, homogenitas, dan keseimbangan, kemudian diteruskan dengan pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS 27. Indikator rasa ingin tahu pada penelitian ini yaitu: 1) mengajukan pertanyaan pada guru mengenai materi pelajaran. 2) mencari dan membaca referensi tambahan diluar buku pelajaran yang berhubungan dengan topik yang dipelajari. 3) membaca atau berdiskusi tentang fenomena alam atau konsep pembelajaran yang baru. 4) memiliki semangat tinggi dalam mencari jawaban atas suatu pertanyaan. 5) fokus dan teliti dalam mengamati objek yang sedang dipelajari. 6) mengajukan pertanyaan tentang setiap tahapan dalam suatu kegiatan. 7) menunjukkan antusiasme terhadap proses ilmiah. 8) Antusias dalam mencari dan mempelajari informasi baru 9) menunjukkan sikap tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai hal yang dipelajari, diamati, atau didengar. 10) Berusaha meningkatkan pemahaman dengan menambah wawasan tentang materi yang dipelajari, diamati, atau didengar.

HASIL

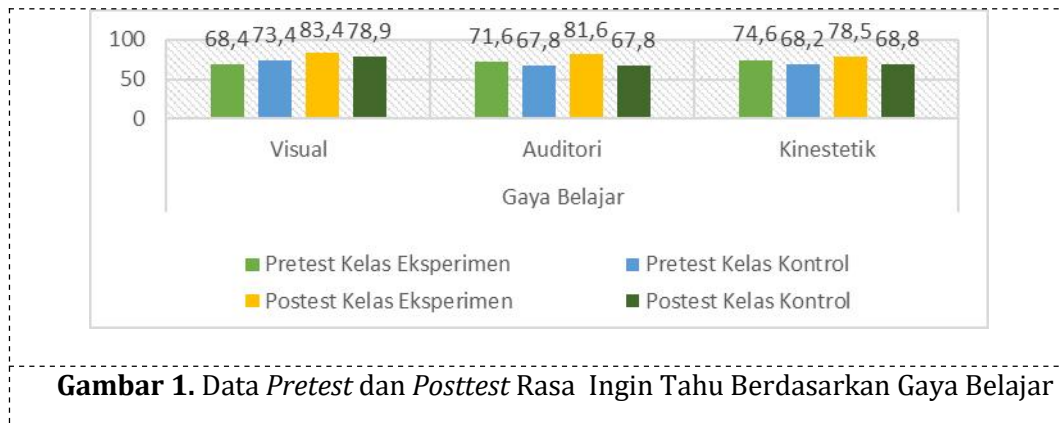
Responden penelitian melibatkan dua kelas yang meliputi kelas eksperimen yang terdiri dari 22 peserta didik kelas IV SDN Kebonharjo, serta kelas kontrol yang terdiri dari 23 peserta didik kelas IV SDN 1 Karanglo. Hasil *pretest* dan *posttest* rasa ingin tahu peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Data Rasa Ingin Tahu

Skor	Kriteria Rasa Ingin tahu	Frekuensi			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
$P \geq 80$	Sangat Baik	6	1	13	5
$70 \leq P < 80$	Baik	6	13	8	9
$60 \leq P < 70$	Cukup Baik	7	7	1	7
$50 \leq P < 60$	Kurang Baik	3	2	0	2
$P < 50$	Tidak Baik	0	0	0	0
Jumlah		22	23	22	23

Berdasarkan Tabel 3.1 hasil frekuensi *pretest* rasa ingin tahu peserta didik pada kelas eksperimen terdapat 6 berkriteria rasa ingin tahu sangat baik, 6

berkriteria rasa ingin tahu baik, 7 berkriteria rasa ingin tahu cukup baik, dan 3 berkriteria rasa ingin tahu tidak baik. Pada kelas kontrol pada terdapat 1 berkriteria rasa ingin tahu sangat baik, 13 berkriteria rasa ingin tahu baik, 7 berkriteria rasa ingin tahu cukup baik, dan 2 berkriteria rasa ingin tahu kurang baik. Sedangkan, hasil data *posttest* rasa ingin tahu pada kelas eksperimen terdapat 13 berkriteria rasa ingin tahu sangat baik, 8 berkriteria rasa ingin tahu baik, dan 3 berkriteria rasa ingin tahu cukup baik. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 5 berkriteria sangat baik, 9 berkriteria rasa ingin tahu baik, 7 berkriteria rasa ingin tahu cukup baik, dan 2 berkriteria kurang baik.



Gambar 1 menampilkan data *pretest* mengenai rasa ingin tahu peserta didik pada kelas eksperimen, dimana gaya belajar yang paling tinggi yaitu kinestetik dengan persentase sebesar 74,6%. Sementara itu, pada kelas kontrol, gaya belajar yang paling tinggi pada *pretest* yaitu visual menunjukkan persentase 73,4%. Data *posttest*, kelas eksperimen menunjukkan bahwa gaya belajar visual memiliki persentase tertinggi sebesar 83,4%, sedangkan pada kelas kontrol, gaya belajar visual juga mendominasi dengan persentase 78,9%. Dengan demikian, baik di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, gaya belajar visual menjadi yang paling menonjol pada data rasa ingin tahu. Faktor penyebab dari kondisi ini adalah peserta didik lebih cepat memahami pembelajaran yang disertai gambar-gambar relevan sesuai dengan materi yang diajarkan (Nurcahyo & Fatmawati, 2024).

Uji Hipotesis

Tabel 3.2 Uji hipotesis

Posttest	Signifikasi	Keputusan Uji
Rasa Ingin Tahu	< 0,001	H ₀ ditolak

Hasil uji hipotesis melalui independent sample t-test menunjukkan signifikansi kurang dari 0,001, yang berarti implementasi model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi keanekaragaman hayati memiliki pengaruh yang signifikan terhadap rasa ingin tahu peserta didik.

PEMBAHASAN

Model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi diimplementasikan menggunakan langkah-langkah model *Problem Based Learning* melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi dan gaya belajar peserta didik (Chantika et al., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi dan konten pembelajaran berdasarkan perbedaan gaya belajar, minat, dan kesiapan peserta didik, sehingga mendorong motivasi dan keaktifan belajar di kelas (Sari & Lahade, 2022). Penelitian penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan gaya belajar peserta didik mampu meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu secara signifikan di kelas IV Sekolah Dasar (Rahmawati & Wulandari, 2023). Selanjutnya, hasil studi pendekatan berdiferensiasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar karena memperhatikan perbedaan individual dalam menyerap informasi (Sari & Pratiwi, 2023). Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi merupakan strategi efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus mengakomodasi perbedaan gaya belajar di kelas. Pada setiap langkah pembelajaran model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi juga memperhatikan capaian indikator rasa ingin tahu peserta didik supaya dapat menstimulasi rasa ingin tahu yang dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Capaian indikator rasa ingin tahu

Langkah <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi	Indikator Rasa Ingin Tahu									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orientasi pada peserta didik terhadap permasalahan (Diferensiasi Konten)	√		√							
Mengorganisasikan peserta didik dalam proses belajar (Diferensiasi Proses)		√				√				
Memberikan bimbingan pengalaman secara kelompok (Diferensiasi Konten dan Proses)				√	√					
Mengembangkan serta menghasilkan menghasilkan hasil karya (Diferensiasi Produk)								√	√	
Menganalisis serta evaluasi proses pemecahan masalah (Diferensiasi Produk)									√	√

Langkah pertama, orientasi peserta didik terhadap masalah yang dilaksanakan melalui pendekatan diferensiasi konten pada strategi pembelajaran berdiferensiasi (Nugroho & Astuti, 2021). Pada langkah ini peserta didik menerima materi dengan berbantuan media, setiap media yang digunakan terdapat tiga kegiatan yang dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik. Media video digunakan peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual, pertanyaan lisan diajukan oleh guru kepada peserta didik gaya belajar auditori dan pengamatan benda yang berhubungan dengan keanekaragaman hayati bagi peserta didik gaya belajar kinestetik. Langkah orientasi terhadap masalah peserta didik sesuai dengan indikator rasa ingin tahu mengajukan pertanyaan pada guru terkait materi dan peserta didik Membaca atau berdiskusi mengenai fenomena alam atau topik pembelajaran baru.

Langkah kedua, mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti dilaksanakan melalui pendekatan diferensiasi proses dan peserta didik sudah dikelompokkan berdasarkan gaya belajar masing-masing yang diperoleh dari angket gaya belajar (Mulyawati, Zulela, & Edwita, 2022). Langkah ini sesuai dengan indikator rasa ingin tahu membaca sumber di luar buku pembelajaran tentang materi pelajaran dan menanyakan setiap langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dikarenakan peserta didik telah melaksanakannya pada langkah ini. Langkah ketiga, melakukan penyelidikan kelompok yang dilaksanakan melalui pendekatan diferensiasi strategi konten dan proses. Pada tahap ini, peserta didik gaya belajar visual menyelidiki masalah menggunakan *PowerPoint*. Sementara itu, peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori melakukan penyelidikan dengan cara mendengarkan rekaman penjelasan dari guru. Sedangkan peserta didik gaya belajar kinestetik melaksanakan penyelidikan melalui observasi langsung di lingkungan sekitar yang terkait dengan keanekaragaman hayati. Pada langkah ini sesuai dengan indikator rasa ingin tahu memiliki semangat untuk menemukan jawaban dan fokus dan teliti pada objek yang diamati.

Langkah keempat, mengembangkan serta menyajikan hasil karya yang telah diperoleh yang dilaksanakan melalui pendekatan diferensiasi strategi produk (Nahdhiah & Suciptaningsih, 2024). Peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual menyampaikan hasil belajar mereka melalui poster. Peserta didik gaya belajar auditori mengemukakan hasil belajar dalam bentuk *mind mapping* dan cerita. Sementara itu, peserta didik gaya belajar kinestetik mempresentasikan hasil penyelidikannya dengan memperlihatkan benda-benda yang ditemukan di lingkungan sekolah. Pada langkah ini sudah sesuai dengan indikator rasa ingin tahu peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap proses ilmiah dan mempunyai keinginan kuat untuk mempelajari hal baru. Langkah kelima, menganalisis serta mengevaluasi dalam proses pemecahan masalah yang dilaksanakan melalui pendekatan diferensiasi strategi produk. Pada langkah ini sudah mencapai indikator rasa ingin tahu peserta didik menunjukkan sikap tertarik untuk memahami lebih mendalam tentang suatu yang dipelajari dilihat dan didengar dan peserta didik berusaha meningkatkan pemahaman tentang hal-hal yang dipelajari, diamati, dan didengar.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi keanekaragaman hayati memberikan pengaruh secara signifikan terhadap rasa ingin tahu.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbasis pembelajaran berdiferensiasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan rasa ingin tahu peserta didik pada materi keanekaragaman hayati, dengan nilai signifikansi $< 0,001$ dan pencapaian tertinggi pada gaya belajar visual sebesar 83,4%. Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan disesuaikan dengan kebutuhan

individu, sedangkan secara praktis, model Problem Bases Learning berbasis pembelajaran berdiferensiasi direkomendasikan untuk diterapkan guru dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan rasa ingin tahu peserta didik melalui strategi yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. M., Kusumaningsih, W., & Suherni. (2024). Analisis pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan kolaboratif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1485–1499.
- Aningtyas, M., Trisna, B., Kristanto, T. M. A., & Deniarti, W. (2023). Meningkatkan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran problem based learning pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru*, 2(2), 1–7.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Badi'ah, W. F. N., Subekti, H., & Sabtiawan, W. B. (2023). Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran problem-based learning. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 32–37.
- Chantika, H. B., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Differentiated learning theory and its influence in identifying. *Journal of Education Research*, 4(3), 13896–13907.
- Diniyah, A. L. (2024). Pengaruh model problem based learning terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS. *Journal of Science Education*, 4(1), 1–11.
- Jati, R. N. (2020). Peningkatan sikap rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPA menggunakan model problem based learning (PBL). *Didaktika Dwija Indria*, 8(6), 44–49.
- Kang, M. J., Hsu, M., Krajbich, I. M., Loewenstein, G., McClure, S. M., Wang, J. T., & Camerer, C. F. (2019). The wick in the candle of learning: Epistemic curiosity activates reward circuitry and enhances memory. *Psychological Science*, 20(8), 963–973.
- Mardhiyah, Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Jurnal Pendidikan*, 71(1), 63–71.
- Metz, A. M. (2020). Fostering student curiosity through inquiry-based learning in undergraduate biology. *CBE—Life Sciences Education*, 19(3).
- Mulyawati, Y., Zulela, M., & Edwita, E. (2022). Differentiation learning to improve students potential in elementary school. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 68–78.
- Nahdhiah, U., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Optimization of Kurikulum Merdeka

- through differentiated learning: Effectiveness and implementation strategy. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 349–360.
- Nugraheni, & Ardianti. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(1), 22–30.
- Nurchahyo, M. A., & Fatmawati, R. A. (2024). Analisis gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar negeri 04 Sungai Layang. *Jurnal PGSD*, 10(1).
- Peduk, R. (2022). *Strategi pembelajaran berdiferensiasi* (1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Rahmawati, S., & Wulandari, F. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal PGSD FIP UNS*, 11, 45.
- Sari, F., & Lahade, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap sikap ilmiah rasa ingin tahu peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 797–802.
- Sari, R. D., Pratiwi, N. L., & Pratiwi, N. L. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *Didaktika Dwija Indria*, 10, 112.
- Sari, S., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2023). Peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui model problem based learning (PBL) berbantuan video pembelajaran di SMP Negeri 10 Palembang. *Journal of Social Science Research*, 3, 5885–5895.
- Simanjuntak, S. D., Tinambunan, R., Imelda, I., Sembiring, R. K., & Sitepu, I. (2023). Effectiveness of differentiation learning strategies in mathematics learning at junior high school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 247–258.
- Situmorang, D. D., Simatupang, N. B., & Sirait, M. N. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan hasil belajar dan rasa ingin tahu pada materi keanekaragaman hayati. *Jurnal Biolokus*, 3(2), 101–108.
- Sugiarti, S., Patonah, S., & Ismartiningsih. (2024). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan model problem based learning pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Pandeanlamper 04. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1324–1334.
- Wardani, S. A., & Janattaka, N. (2022). Analisis karakter rasa ingin tahu siswa pada tema 8 kelas III sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(4), 365–374.