

Pengaruh model *case based learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah ditinjau dari *curiosity* mahasiswa

Cantika Oktaviana Rahmatul Aliyah^{1*}, Idam Ragil Widiyanto Atmojo², and Roy Ardiansyah²

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*cantika.oktaviana@student.uns.ac.id](mailto:cantika.oktaviana@student.uns.ac.id)

Abstract. *This research aims to explore how the case-based learning model impacts problem-solving skills in relation to the curiosity levels of elementary school teacher education students at Sebelas Maret University. The study employed an experimental approach with a population consisting of second-semester students from the class of 2023. Cluster random sampling was utilized to select the participants, resulting in a sample size of 62 students. Class 2A received instruction through the case-based learning model, while class 2D experienced direct learning methods. Data was gathered using a curiosity scale and a problem-solving test. Two-way ANOVA was employed for data analysis. The findings revealed that the case-based learning model positively influences students' problem-solving skills. Additionally, curiosity was found to significantly affect problem-solving skills, yet there was no interaction effect between the case-based learning model and curiosity on students' problem-solving abilities.*

Keywords: *problem solving, case based learning, and curiosity.*

1. Pendahuluan

Abad 21 ditandai dengan kemajuan yang cepat dalam bidang sains dan teknologi, sehingga diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Upaya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki penguasaan terhadap keterampilan abad ke-21 dapat dicapai melalui pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hasil studi *World Economic Forum* (WEF) menyatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah yang kompleks secara konsisten masuk dalam daftar sepuluh keterampilan teratas yang paling dibutuhkan untuk menghadapi dunia kerja pada tahun 2015-2025 [1]. Selain itu, pemecahan masalah juga termasuk salah satu dari sembilan keterampilan abad 21 [2].

Calon guru harus memiliki pemahaman mendalam dan belajar tentang bagaimana merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran. Khususnya, untuk mengembangkan kemampuan dalam menemukan solusi terhadap masalah pembelajaran sehingga di masa depan, ketika mereka menjadi guru, mereka dapat melakukan proses pembelajaran dengan profesional dan efektif. Pemecahan masalah membantu individu dalam memperoleh pemahaman mendalam terhadap teori dan konsep yang dipelajari, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi dunia nyata. Keterampilan pemecahan masalah adalah suatu proses kognitif yang melibatkan pengalaman sebelumnya pada situasi baru untuk mengidentifikasi, menganalisis dan menemukan solusi permasalahan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Banyak pembelajar yang kesulitan menerapkan kemampuan pemecahan masalah dalam materi pembelajaran, sehingga *problem solving skills* merupakan hal yang penting untuk ditanamkan kepada mahasiswa [3]. Berdasarkan hasil *pretest* pada sampel mahasiswa PGSD UNS angkatan 2023 materi fisika mata kuliah manusia lingkungan menunjukkan bahwa ditemukan mahasiswa yang mengalami miskonsepsi pada besaran yang terdapat pada permasalahan, merumuskan langkah penyelesaian yang tidak sejalan dalam permasalahan, menuliskan proses yang tidak sesuai dengan rumus, serta tidak tepat dalam membuat kesimpulan dari permasalahan. Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah harus segera diatasi karena kemampuan tersebut merupakan inti dari proses pembelajaran, terutama dalam sains dan matematika [4]. *Problem solving* mahasiswa yang rendah, dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* mahasiswa terutama pada situasi yang memerlukan pemikiran yang kompleks untuk menemukan solusi [5].

Mahasiswa perlu dihadapkan pada kasus yang relevan dan nyata agar memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam memecahkan permasalahan. Kasus nyata dapat mendukung individu dalam memahami bagaimana penerapan praktis dari pengetahuan yang dipelajari terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian kasus yang sesuai dengan situasi nyata membuat mahasiswa merasa tertantang dan aktif dalam memecahkan permasalahan tersebut. *Case based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan kasus realistik terkait materi pembelajaran untuk mendorong peserta didik aktif terlibat dalam memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Model *case based learning* dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah bagi mahasiswa [6]. Penggunaan pengajaran berbasis kasus dalam pendidikan tinggi menghadapkan mahasiswa pada situasi kehidupan nyata dan meningkatkan interaksi antara pengajar dan mahasiswa.

Pencapaian hasil akademis yang optimal dalam pendidikan memerlukan adanya rasa ingin tahu yang melekat pada diri mahasiswa. *Curiosity* merupakan dorongan atau keinginan diri untuk memperoleh informasi dengan menyelidiki dan memperdalam pemahaman mengenai suatu hal yang berasal dari apa yang diamati, didengar, atau dipelajari. Rasa ingin tahu mendorong pembelajar untuk mencari dan menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Pembelajar yang penuh rasa ingin tahu sangat bersemangat dan berusaha keras dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapi.

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan model *case base learning* terhadap hasil belajar siswa [7]. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa [8]. Penelitian yang lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berpengaruh signifikan terhadap *curiosity* dan *problem solving* siswa [9]. Penelitian terdahulu terkait *case based learning*, keterampilan pemecahan masalah, dan *curiosity* hanya sebatas pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sementara itu, penelitian yang dilakukan menggunakan *curiosity* sebagai variabel moderat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *curiosity* sebagai variabel moderat serta melihat interaksi dari *case based learning* dan *curiosity* secara bersama terhadap keterampilan pemecahan masalah.

2. Metode Penelitian

Metode eksperimen digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan desain faktorial 2x3. Populasi penelitian adalah mahasiswa PGSD UNS semester dua angkatan tahun 2023. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *cluster random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 62 dengan 2D sebagai kelas kontrol dan kelas 2A sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen menerapkan model *case based learning*, sedangkan model pembelajaran langsung digunakan pada kelas kontrol. Sebelum dilakukan perlakuan, dilakukan *pretest* terlebih dahulu pada kedua kelas. Instrumen yang digunakan adalah skala *curiosity* dan tes pemecahan masalah. Indikator *curiosity* yang digunakan adalah *explorer*, *discovery*, *adventurous*, dan *questioning* [10]. Indikator pemecahan masalah yang digunakan adalah memahami masalah, membuat rencana, mengaplikasikan rencana pemecahan, dan mengevaluasi penyelesaian [11]. Uji validitas isi menggunakan Aiken's V. Penilaian item dilakukan oleh *expert judgment* dengan cara memberikan nilai 1 atau sangat tidak relevan sampai dengan angka 5 atau sangat relevan. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas

menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*, homogenitas menggunakan Uji *Levene*, dan uji keseimbangan Uji T. Uji hipotesis menggunakan anava dua jalan dengan bantuan SPSS 25.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Data Penelitian

Hasil statistik validitas skala *curiosity* dan tes pemecahan masalah dinyatakan valid karena memiliki nilai lebih dari nilai minimal yang harus dipenuhi, yaitu $\geq 0,92$. Hasil statistik validitas skala *curiosity* dan tes pemecahan masalah juga dinyatakan reliabel karena memenuhi persyaratan yaitu $\geq 0,70$. Nilai reliabilitas tes pemecahan masalah menunjukkan nilai 0,74 dan nilai reliabilitas *curiosity* menunjukkan nilai 0,852. Hasil statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* pemecahan masalah pada kedua kelas disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Pemecahan Masalah

	Kelas	Mo	Me	$\bar{x}$	Max	Min
<i>Pretest</i>	Eksperimen	63	48	46,52	67	11
	Kontrol	37	48	44,52	67	15
<i>Posttest</i>	Eksperimen	78	78	80,65	96	63
	Kontrol	63	70	74,32	96	56

Data mengenai keterampilan pemecahan masalah mahasiswa setelah diberikan perlakuan berdasarkan interaksi model pembelajaran dan *curiosity* mahasiswa disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Posttest Berdasarkan Interaksi Model dan Curiosity

Model	Curiosity	$\bar{x}$	SD	N
CBL	Rendah	71,75	5,258	8
	Sedang	81,50	9,636	18
	Tinggi	91,80	6,221	5
Langsung	Rendah	63,43	5,473	7
	Sedang	74,26	10,577	19
	Tinggi	89,80	7,050	5

3.2. Uji Prasyarat

Uji normalitas data menggunakan *kolmogorov smirnov*. Uji normalitas dilakukan di setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sistem *pretest* dan *posttest*. Nilai sig. *pretest* pemecahan masalah pada kelas eksperimen $0,077 > 0,05$ dan nilai sig. *pretest* pemecahan masalah pada kelas kontrol $0,169 > 0,05$. Nilai sig. *posttest* pemecahan masalah pada kelas eksperimen $0,110 > 0,05$ dan nilai sig. *posttest* pemecahan masalah pada kelas kontrol $0,055 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena memiliki nilai sig. $> 0,05$. Uji *Levene* pada *posttest* pemecahan masalah kelas eksperimen dan kontrol digunakan untuk mencari homogenitas. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai sig. *posttest* pemecahan masalah $0,053 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa varians keterampilan pemecahan masalah dalam setiap kombinasi dari model pembelajaran dan tingkat *curiosity* adalah homogen. Uji keseimbangan dilakukan menggunakan uji t pada *pretest* keterampilan pemecahan masalah kelas kontrol maupun eksperimen. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,632 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3. Uji Hipotesis dan Pembahasan

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dimana data berdistribusi normal dan kedua kelompok memiliki varians yang sama (homogen), selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan anava dua jalur. Hasil uji anava dua jalur disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Tests of Between-Subjects Effects					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model	397,262	1	397,262	5,151	,027
<i>Curiosity</i>	3241,056	2	1620,528	21,012	,000
Model * <i>Curiosity</i>	67,669	2	33,835	,439	,647

Pada Tabel 3. dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk sumber keragaman model yaitu $0,027 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemecahan masalah yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbedaan Rata-rata Pemecahan Masalah Berdasarkan Model Pembelajaran

Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
CBL	81,683	1,806	78,066	85,301
Langsung	75,831	1,841	72,143	79,518

Tabel 4. menunjukkan hasil bahwa rerata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($81,683 > 75,831$). Hal tersebut menunjukkan bahwa model case based learning lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan sintaks CBL yaitu, penyajian kasus, analisis kasus, diskusi dan argumentasi, serta evaluasi dan refleksi. Penyajian kasus membuat mahasiswa terlibat dalam pengalaman belajar yang relevan dan mendalam sehingga memicu rasa ingin tahu mahasiswa untuk mempelajari lebih dalam tentang konsep yang terkait dengan kasus tersebut [12]. Analisis kasus mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi yang kompleks, dan mengembangkan strategi pemecahan masalah dari kasus yang diberikan [13]. Kegiatan diskusi memungkinkan mahasiswa untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan strategi dalam menyelesaikan masalah [14]. Evaluasi dan refleksi mendorong mahasiswa untuk menganalisis tentang proses pemecahan masalah yang telah disusun dan mengidentifikasi strategi yang digunakan efektif untuk menyelesaikan masalah berdasarkan kasus. Teori pembelajaran berbasis pengalaman dari John Dewey mendukung efektivitas CBL dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dewey berpendapat bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut [15]. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Agustin, Hastuti, & Sari yang menunjukkan bahwa penerapan model *case based learning* memberikan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Pada Tabel 2. nilai signifikansi untuk sumber keragaman *curiosity* yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemecahan masalah antara *curiosity* rendah, sedang, dan tinggi. Perbedaan rata-rata pemecahan masalah berdasarkan tingkat *curiosity* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Perbedaan Rata-rata Berdasarkan Tingkat Curiosity

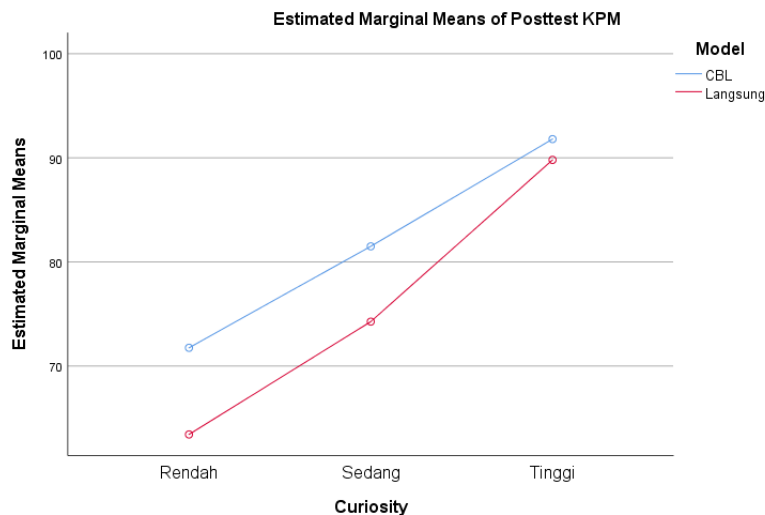
(I) Curiosity	(J) Curiosity	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b
Rendah	Sedang	-10,292*	2,693	,001
	Tinggi	-23,211*	3,588	,000
Sedang	Tinggi	-12,918*	3,130	,000

Berdasarkan tabel 5. didapatkan hasil kemampuan pemecahan masalah mahasiswa yang memiliki *curiosity* rendah dengan *curiosity* sedang memiliki selisih rata-rata sebesar -10,292 poin. Kemampuan pemecahan masalah mahasiswa yang memiliki *curiosity* rendah *curiosity* tinggi memiliki selisih rata-rata sebesar -23,211 poin. Kemampuan pemecahan masalah mahasiswa yang memiliki *curiosity* sedang dengan *curiosity* tinggi memiliki selisih rata-rata sebesar -12,918 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *curiosity* mahasiswa maka keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki juga semakin

lebih baik. Penelitian ini menggunakan aspek *curiosity* yaitu, *questioning*, *explorer*, *discovery*, dan *adventurous*. *Questioning* mendorong mahasiswa untuk aktif mengajukan pertanyaan dan mendorong kemampuan dalam berpikir sehingga dapat memahami masalah [17]. Sifat *explorer* cenderung memiliki keinginan yang kuat untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Hal ini mendorong mahasiswa untuk menggali informasi dan menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi [18]. *Discovery* mendorong mahasiswa untuk aktif terlibat dalam menemukan hal-hal baru dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam rencana penyelesaian yang telah dibuat [19]. *Adventurous* mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi proses penyelesaian yang telah dilakukan terkait materi sehingga dapat menarik kesimpulan dari permasalahan tersebut. Menurut teori *information gap* yang dikemukakan oleh George Loewenstein, rasa ingin tahu muncul ketika seseorang menyadari bahwa ada perbedaan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui [20]. Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Hutagalung menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa ingin tahu peserta didik, maka semakin meningkat hasil belajarnya [21].

Pada Tabel 2. Nilai signifikansi untuk interaksi model dan *curiosity* yaitu $0,647 > 0,05$, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada interaksi antara model *case based learning* dan *curiosity* terhadap keterampilan pemecahan masalah. Secara grafis, interaksi antara CBL dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Pola Interaksi Model dan Curiosity



Gambar 1 menunjukkan bahwa, pada semua tingkatan *curiosity*, rata-rata keterampilan pemecahan masalah pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *case based learning* selalu lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Penelitian ini menunjukkan tidak adanya interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan *curiosity*, tetapi masing-masing faktor memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah. Ini sesuai dengan konsep model aditif yang dikemukakan oleh [22]. Hal ini dikarenakan *curiosity* sebagai motivasi intrinsik berasal dari dorongan dalam diri individu untuk mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Mahasiswa yang memiliki tingkat *curiosity* tinggi akan selalu mencari pengetahuan baru dan solusi inovatif, terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, *curiosity* yang tinggi pada mahasiswa dapat beroperasi secara independen tanpa tergantung pada model pembelajaran yang digunakan, termasuk CBL. Hal ini sejalan dengan penelitian Arini, Murda, & Agustiana yang menyatakan bahwa adanya *curiosity* peserta didik yang tinggi akan memberikan hasil belajar yang semakin tinggi pula pada peserta didik tersebut [23]. Peserta didik yang memiliki *curiosity* yang tinggi akan lebih mampu dalam menghadapi kesulitan belajar, serta akan selalu berusaha menemukan jawaban hingga berhasil.

4. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *case based learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah mahasiswa, terdapat pengaruh *curiosity* terhadap keterampilan pemecahan masalah mahasiswa, dan tidak adanya interaksi antara

model *case based learning* dan *curiosity* terhadap keterampilan pemecahan masalah mahasiswa. Implikasi teoritis pada penelitian ini menguatkan teori pembelajaran berdasarkan pengalaman John Dewey dengan menunjukkan bahwa model CBL secara signifikan mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori *information gap* Loewenstein dengan menunjukkan bahwa *curiosity* secara signifikan mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah, yang menekankan pentingnya motivasi internal dalam eksplorasi pengetahuan, serta dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan. Selanjutnya, implikasi praktis penelitian ini adalah dapat memacu dosen untuk merancang situasi pembelajaran yang melibatkan kasus nyata atau simulasi yang relevan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan merangsang *curiosity* mahasiswa.

5. Referensi

- [1] World Economic Forum 2020 The Future of Jobs Report 2020 *Future Jobs Report*
- [2] S. P. Utama, S. Marmoah, and Matsuri 2019 Penerapan model pembelajaran think talk write (ttw) untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah interpretasi data peserta didik kelas v sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **7(5)** 7–12
- [3] W. Arsyabinta, A. Surya, and R. Winarni 2023 Analisis kesulitan pemecahan masalah matematika berdasarkan teori Polya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **11(4)** 13–18
- [4] D. H. Schunk 2012 *Learning theories: An educational perspective 6th*. Boston
- [5] R. Natatama, S. Kamsiyati, and A. Surya 2023 Analisis kemampuan pemecahan masalah materi kecepatan dan debit berdasarkan teori john dewey pada peserta didik kelas 5 sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **(11)**1
- [6] M. Bi, Z. Zhao, J. Yang, and Y. Wang 2019 Comparison of Case-Based Learning and Traditional Method in Teaching Postgraduate Students of Medical Oncology *Medical Teacher* **41(10)** 1124–1128
- [7] D. H. Simbolon 2022 Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa *Bullet Jurnal Multidisiplin Ilmu* **1(3)** 181–184
- [8] R. Shaputra and Supardi 2019 Pengaruh Gaya Belajar dan Rasa Ingin Tahu terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa *Jurnal Pendidikan MIPA* **2(3)** 252–259
- [9] Yusuf 2023 Gender in Problem Based Learning: Curiosity Analysis, Problem Understanding, and Problem Solving Ability *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA* **11(2)** 485–498
- [10] S. Raharja, M. R. Wibhawa, and S. Lukas 2018 Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa (Measuring Students' Curiosity) *Polyglot Jurnal Ilmiah* **14(2)** 151–164
- [11] G. Polya 1973 *How to Solve it: A New Aspect of Mathematical Method* (USA: Princeton University Press)
- [12] A. Asfar, A. Asfar, A. Aspikal, and S. Nurwijaya 2019 Efektivitas Case Based Learning (CBL) Disertai Umpan Balik Terhadap Pemahaman Konsep Siswa *Histogram Jurnal Pendidikan Matematika* **3(5)** 29–45
- [13] D. N. Syarafina, E. R. Dewi, and R. Amiyani 2017 Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif *Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* 243–250
- [14] N. P. I. Dharmayanthi 2023 Penerapan Model Case Based Learning (CBL) untuk Mengembangkan Critical Thinking Skills Siswa dalam Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kuta Utara *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* **10(3)** 291–300
- [15] J. Dewey 1938 *Experience & Education* (London: Collier Macmilan Publishers)
- [16] F. Agustin, D. Hastuti, and M. K. Sari 2023 Efektifitas Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN 03 Madiun Lor *Caruban Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* **6(3)** 346–354
- [17] F. Rozi, Z. Fajri, and Y. P. I. Nuraini 2024 Penggunaan Metode Question Student Have dalam Meningkatkan Belajar Siswa *At-Ta'lim Jurnal Pendidikan* **10(1)** 67–82
- [18] D. Oktaviana and R. Haryadi 2020 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning

- (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa *AKSIOMA urnal Program Studi Pendidikan Matematika* **9(4)** 1076-1085
- [19] Y. Umayah 2019 Penerapan Model Discovery Learning dalam Mengatasi Kecemasan Matematika Siswa SMP *GAUSS Jurnal Pendidikan Maematika* **2(2)** 74
- [20] G. Loewenstein 1994 The Psychology of Curiosity: a Review and Reinterpretation *Psychological Bulletin* **116(1)** 75–98
- [21] R. Hutagalung 2022 Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar *Jurnal Basicedu* **6(2)** 2892–2903
- [22] M. H. Kutner, C. J. Nachtsheim, J. Neter, and W. Li 2005 *Applied Linear Statistical Models, Fifth Edition* (New York: Mc-Graw-Hill)
- [23] N. K. A. D. Arini, I. N. Murda, and I. G. A. T. Agustiana 2020 Korelasi Antara Rasa Ingin Tahu dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V *Mimbar Ilmu* **25(1)** 20–31