



Cara mengasah rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran matematika

Nurul Erika Putri Siregar¹, Yona Elya Siregar², Ridho Maulana Simatupang³

^{1,2,3}UIN Sumatera Utara Medan, Indonesia

¹Nurulekasire@gmail.com, ²Elyayona@gmail.com, ³ridhosimatupangmaulana@gmail.com*

Article Info

Article history:

Diterima :

8 Januari 2022

Disetujui :

21 Januari 2022

Dipublikasikan :

24 Januari 2022

Kata Kunci:

Rasa ingin tahu;
Matematika; Post test;
Angket

Keyword:

Curiosity; Mathematics; Post
test; Questionnaire

ABSTRAK

Rasa ingin tahu penting dalam menumbuh kembangkan pengetahuan dan pengalaman siswa, sehingga perlu diciptakan iklim pembelajaran yang dapat menciptakan dan memelihara rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya rasa ingin tahu dalam pembelajaran matematika dan menilai dampak teknik *Active Knowledge Sharing* dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam lingkungan pendidikan di kelas III-b di MIS Nurhafizah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Informasi diambil dari hasil post test serta angket, dokumentasi, dan lainnya. Teknik pengumpulan adalah dengan memberikan Post Test berisikan 15 pertanyaan essay dan angket kuesioner yang berisikan 20 pernyataan kepada siswa dan siswi kelas III-b. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas III-b MIS Nurhafizah memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap matematika. Meskipun siswi perempuan memiliki kemampuan lebih tinggi, siswa laki-laki menunjukkan minat yang lebih besar dalam menyelesaikan soal matematika. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh disarankan kepada para pendidik bahwa di dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya.

ABSTRACT

Curiosity is important in developing students' knowledge and experience, so it is necessary to create a learning climate that can create and maintain students' curiosity in learning mathematics. This study aims to examine the importance of curiosity in mathematics learning and assess the impact of Active Knowledge Sharing technique in increasing students' curiosity in an educational environment in class III-b at MIS Nurhafizah. This study uses quantitative research methods. Information was taken from the post-test results as well as questionnaires, documentation, and others. The collection technique was to give a post-test containing 15 essay questions and a questionnaire containing 20 statements to students in class III-B. The results of this study indicate that students in class III-b at MIS Nurhafizah have high curiosity about mathematics. Although female students have higher abilities, male students show greater interest in solving math problems. Based on the conclusions obtained, it is suggested to educators that in learning activities, teachers should involve students more in the learning process. So that students are more active and can improve their thinking skills.



©2022 Authors. Published by Arka Institute. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi dan eksistensi manusia (Aryati, 2018; Sugiarta et al., 2019). Pada dasarnya potensi dan kemampuan seseorang dapat berkembang dengan sendirinya sebagai hasil dari pengalaman hidup sehingga dapat terus menerus mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Namun, tanpa pendidikan, kemampuan dan potensi siswa akan terhambat (Haderani, 2018). Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak dan penting bagi kehidupan manusia.

Pada dasarnya, semua siswa mempunyai rasa ingin tahu tentang minat di sekitar mereka (Jannah et al., 2021). Rasa ingin tahu ini harus dibangkitkan dan didorong oleh guru. Rasa ingin tahu berarti menumbuhkan pengetahuan dan pengalaman. Namun, masih ada situasi di mana proses pendidikan berpusat pada guru. Siswa hanya akan menerima modul yang ditentukan tanpa berusaha mengambil data dari sumber lain (Serin, 2018). Banyak sumber belajar seperti media cetak dan media elektronik kini tersedia.

Dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu siswa, proses pendidikan siswa harus didorong secara aktif dalam menghasilkan jawaban atas rasa ingin tahunya (Purwaningrum, 2016). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan proses pendidikan yang melibatkan siswa secara aktif. Keingintahuan adalah di mana pengejaran sesuatu menjadi mendesak dan memotivasi. Keingintahuan dapat memberikan dorongan untuk membuat, mendefinisikan, dan melacak modul. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana pendidikan di dalam kelas yang dapat menciptakan dan menopang rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu merupakan salah satu perilaku yang dapat ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.

Rasa ingin tahu ini mampu diperoleh lewat bertanya pada guru, pada sahabat dan lewat bermacam asal novel yang dipunyai anak didik. Diharapkan dalam tahapan dini ini, keahlian rasa ingin memahami anak didik tumbuh guna merangsang keahlian berpikir anak didik. Pada saat pengajar menerangkan modul pendidikan matematika anak didik tidak mencermati pengajar saat mengajar di depan kelas, siswanya masih ada yang ribut, memainkan kertas juga perlengkapan yang masih ada di atas meja yang mereka mainkan, mengusik teman sebangku yang lagi mencermati uraian menurut pengajar. Akibat anak didik yang kerap ribut dan mengusik teman sebangkunya pada pada kelas menyebabkan rasa ingin memahami pendidikan matematika mereka berkurang.

Salah satu penyebab rendahnya rasa ingin tahu anak didik diyakini lantaran ketidakmampuan pengajar mengkomunikasikan nilai-nilai kepribadian secara optimal. Selain itu, pengajar tidak berusaha memakai taktik pembelajaran yang menarik dan bisa menaikkan rasa ingin tahu anak didik. Oleh karena itu, perlu dipakai taktik pembelajaran yang optimal buat menaikkan rasa ingin tahu anak didik. Sebuah alternatif pilihan adalah dengan menggunakan strategi *Active Knowledge Sharing*.

Actively Sharing Knowledge adalah strategi pembelajaran yang mengembangkan tidak hanya kemampuan kognitif murid namun pula kemampuan emosional dan psikologis. Strategi ini bisa membantu murid secara aktif belajar melihat, mendengar, membicarakan pendapat, dan bekerja sama pada diskusi buat memecahkan perkara yang berkaitan menggunakan materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh klaim Melvin Silberman bahwa *Active Knowledge Sharing* merupakan taktik yang didesain buat memperkenalkan murid dalam topik yang menarik minat mereka, membangkitkan rasa ingin tahu, dan merangsang mereka buat berpikir (Yurnalis, 2018).

Pada diri siswa, siswa perlu memiliki sikap ingin tahu untuk mendorong siswa tertarik belajar dan mencari informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu akan berkembang jika suasana di dalam kelas semenarik mungkin. Menurut Samani & Hariyanto (2012), rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mempelajari rahasia alam.

Menurut Yaumi (2014) rasa ingin tahu merupakan perilaku dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas berdasarkan sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu umumnya datang waktu siswa melihat sesuatu yg baru atau mendengar sesuatu yang asing yang tidak pernah didengar sebelumnya.

Menurut Maisari et al. (2013) mengemukakan bahwa siswa akan terus bereksplorasi, apa dan bagaimana materi tersebut terkait dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Memang banyak ide dan gagasan yang muncul, namun pada kenyataannya banyak siswa yang gagal dan harus mencari ide lain untuk menghubungkan dan menggunakan materi yang telah dikuasainya sebagai pemecah masalah. Namun, kegagalan demi kegagalan tidak akan membuat siswa putus asa untuk memecahkan masalah, karena mereka akan terus berusaha mencari jalan lain yang memungkinkan.

Rasa ingin tahu membuat siswa lebih tajam dalam mengamati berbagai fenomena atau peristiwa di sekitarnya dan akan membuka dunia baru yang menantang dan melibatkan siswa untuk menggali lebih dalam. Banyak hal menarik di dunia ini, namun seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah,

mereka melewatkan hal-hal menarik untuk dipelajari. Rasa ingin tahu dapat mengatasi kebosanan siswa (Raharja et al., 2018). Jika jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu, mereka mempelajarinya dengan rela dan antusias. Dengan demikian, rasa ingin tahu siswa harus dibangun dan dikembangkan.

Dari penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan perilaku yang dimiliki setiap individu buat menilik sesuatu hal yang belum siswa ketahui buat dipelajari lebih pada supaya siswa nantinya menerima banyak manfaat, lalu bisa berguna bagi orang lain dan lingkungan sekitar. Jadi, bila siswa mempunyai rasa ingin tahu yang besar, berarti siswa tertatik dalam suatu hal yg belum pernah diketahuinya mampu dikatakan belum menemui hal yang pernah siswa lihat.

Faktor-faktor yang mensugesti perilaku ingin tahu murid merupakan: pertama merupakan faktor keluarga, khususnya cara orang tua mendidik anaknya. Kedua, faktor lingkungan sekolah, khususnya cara pendidik mendidik murid sebagai anak yg sangat ingin memahami. Ketiga, faktor lingkungan masyarakat, khususnya bagaimana mendidik murid menggunakan rasa ingin tahu yang besar menggunakan menilai potensi murid secara tepat (Artinta & Fauziah, 2021). Dari pendapat diatas, bisa disimpulkan bahwa indikator rasa ingin tahu merupakan murid akan lebih sering bertanya pada proses pembelajaran, mencari asal selain buku, teks, dan mendiskusikan kemajuan belajar.

Meskipun rasa ingin tahu diakui pentingnya dalam pendidikan, ada kecenderungan untuk mengabaikannya dalam proses pembelajaran. Bukti dari hal ini dapat dilihat dari prevalensi metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang adanya inisiatif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Duckworth & Carlson (2013) berpendapat bahwa pengajaran yang berpusat pada guru menghambat perkembangan pendidikan siswa dengan membatasi kebebasan dan tanggung jawab mereka dalam memperoleh pengetahuan. Berbeda dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa memiliki otonomi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Meskipun saat ini sudah mulai memberlakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa, namun pembelajaran masih belum efektif. Penelitian Khairat (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penerapan metode yang masih tradisional membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan membuat siswa tidak mencapai nilai ketuntasan. Kemudian, untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa pun tetap membutuhkan peranan penting dari guru. Begitu pun penelitian yang dilakukan Hutasoit (2021) menyatakan hal serupa, yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru tidak secara efektif memfasilitasi penyerapan pengetahuan dan pengalaman belajar langsung bagi siswa, sehingga berdampak pada kebiasaan belajar dan kemampuan mereka untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Pendekatan pembelajaran PBL lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membatasi keefektifannya.

Terlepas dari telah adanya upaya untuk membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa, masih ada tantangan yang menghambat keefektifannya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru dengan pendekatan konvensional sering kali tidak produktif, yang menyebabkan siswa gagal mencapai penguasaan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji metode yang lebih efisien dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pada penelitian ini menghadirkan kebaruan dari penggunaan strategi pembelajaran *Actively Sharing Knowledge* yang memberikan pendekatan yang lebih menarik yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya merangsang dan meningkatkan keingintahuan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya rasa ingin tahu dalam pembelajaran matematika dan menilai dampak teknik *Active Knowledge Sharing* dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam lingkungan pendidikan di kelas III-b di MIS Nurhafizah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Informasi yang digunakan untuk penelitian ini benar terjadi. Bisa dikatakan kalau dalam laporan penelitian yang ditampilkan dalam penelitian ini berbentuk hasil dari berbentuk soal-soal (*Post Test*) yang kami bagikan

serta pula hasil dari siswa dan siswi yang mengisi angket ataupun kuesioner buat menggambarkan laporan penelitian. Informasi diambil dari hasil *post test* serta angket, dokumentasi, dan lainnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan memberikan Post Test kepada siswa dan siswi yang berisikan 15 pertanyaan essay, dan memberikan angket kuesioner kepada siswa dan siswi kelas III-b yang berisikan 20 pernyataan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Mathew & Saldana, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi nilai jawaban mengenai angket soal yang diberikan dengan keterangan berikut dari obeservasi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data angket soal kelas III-b

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1.	Alpin	L	60	Tidak Tuntas
2.	William	L	90	Tuntas
3.	Diah	P	70	Tuntas
4.	Aqila Ayu Anggraini	P	100	Tuntas
5.	Farizi	L	90	Tuntas
6.	Ciko	L	80	Tuntas
7.	Bagas	L	40	Tidak Tuntas
8.	Akbar Galasi Zais	L	80	Tuntas
9.	Adam	L	20	Tidak Tuntas
10.	Cindy Putri	P	100	Tuntas
11.	Winisa Ratu Zahra	P	100	Tuntas
12.	Hafiz	L	100	Tuntas
13.	Aura Az-Zahra	P	100	Tuntas
14.	Al-Fanzansyah	L	80	Tuntas
15.	Kahfi	L	70	Tuntas

Data pada Tabel 1 di atas merupakan data hasil angket soal yang telah dilakukan oleh siswa kelas III-b yang berjumlah siswa, dimana dari data-data diatas dapat dilihat banyak data yang berbeda tiap siswa, dan dapat dilihat 80% siswa kelas III-b tuntas dalam mengerjakan kuesioner soal yang diberikan, dan hanya 20% siswa kelas III-b yang tidak tuntas dalam mengerjakan kuesioner soal yang diberikan.

Tabel 2. Hasil kuesioner soal pada jenis kelamin laki-laki kelas III-b MIS Nurhafizah yang berjumlah 10 siswa

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1.	Alpin	L	60	Tidak Tuntas
2.	William	L	90	Tuntas
3.	Farizi	L	90	Tuntas
4.	Ciko	L	80	Tuntas
5.	Bagas	L	40	Tidak Tuntas
6.	Akbar Galasi Zais	L	80	Tuntas
7.	Adam	L	20	Tidak Tuntas
8.	Hafiz	L	100	Tuntas
9.	Al-Fanzansyah	L	80	Tuntas
10.	Kahfi	L	70	Tuntas

Dari data Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa data mengenai nilai dalam mengerjakan soal matematika siswa laki-laki yang berjumlah siswa, dimana data ini menunjukkan bahwa siswa tuntas dalam mengerjakan soal matematika yang diberikan dan hanya siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal matematika tersebut. Dapat dikatakan bahwa dari siswa hanya ada siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal matematika. Ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal matematika dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 3. Tabel hasil siswi kelas III-b Mis Nurhafizah yang berjumlah siswi dalam mengerjakan soal matematika.

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1.	Diah	P	70	Tuntas
2.	Aqila Ayu Anggraini	P	100	Tuntas
3.	Cindy Putri	P	100	Tuntas
4.	Winisa Ratu Zahra	P	100	Tuntas
5.	Aura Az-Zahra	P	100	Tuntas

Dari data Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa ketuntasan siswi kelas III-b MIS Nurhafizah dalam mengerjakan soal matematika yang berjumlah siswi menunjukkan bahwa tidak ada satu pun siswi yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal matematika. Dan ini menunjukkan bahwa ketuntasan siswi dalam mengerjakan soal matematika sangat tinggi.

Bedasarkan jawaban siswa-siswi kelas III-b sebagaimana tertulis pada tabel diatas didapatkan data menurut responden sebagai berikut:

- Banyak siswa yang tidak belajar matematika pada malam hari sebelum pelajaran besok hari.
- Siswa lebih senang duduk dibelakang karena jauh dari pantauan guru.
- Sedikitnya siswa yang mencontek ketika ulangan harian.
- Siswa tidak setuju jika matematika disebut sebagai pelajaran yang sulit dipahami.
- Banyak siswa yang tidak mengerjakan soal matematika meskipun tidak diberi tugas oleh guru.
- Seluruh siswa sangat tidak setuju dengan tidak mengerjakan soal matematika ketika diberi tugas oleh guru.
- Siswa selalu mengerjakan pekerjaan rumah matematika.
- Banyak siswa yang menyisihkan waktunya untuk mengerjakan latihan soal matematika dirumah.
- Tidak ada siswa yang membolos pada jam pelajaran matematika.
- Kebanyakan siswa setuju dengan belajar matematika saat akan menghadapi ujian.
- Banyak siswa yang mengulang pelajaran matematika setelah pulang dari sekolah.
- Banyak siswa yang memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi matematika.
- Banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit.
- Banyak siswa yang sering merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika.
- Ada sebageian siswa yang suka bermain dari pada belajar matematika.
- Siswa senang jika mengerjakan soal matematika dibantu dengan menggunakan alat- alat peraga, seperti kalkulator dan sebagainya.
- Siswa tidak ingin bertanya kepada guru meskipun mereka merasa kesulitan.
- Siswa selalu mengerjakan PR matematika yang diberikan oleh guru.
- Orang tua siswa selalu mendampingi mereka ketika sedang mengerjakan tugas matematika.
- Banyak siswa yang tidak mengikuti bimbingan matematika.

Dari penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa, dari siswa yang berbeda dengan tingkat pendidikan yang sama diperoleh hasil yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan tingkat inteletualitas individu dalam perolehan belajarnya berbeda-beda. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III-b sangat tinggi. Terlihat bahwa hanya siswa yang tidak tuntas dalam menyelesaikan soal yang diberikan, selebihnya siswa tuntas menjawab soal yang diberikan.

Temuan dari angket minat matematika yang diisi oleh siswa kelas III-b menunjukkan bahwa minat belajar matematika pada umumnya cukup tinggi. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang masih belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran matematika di kelas. Malam sebelum sekolah, ada beberapa siswa yang lebih suka bermain daripada mempersiapkan diri untuk pelajaran matematika. Namun, perbedaan terletak pada sikap siswa terhadap pekerjaan rumah mereka. Meskipun ada yang lebih suka bermain, namun siswa tidak merasa kesulitan untuk mengerjakan pekerjaan rumah mereka. Mereka tidak putus asa dan selalu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa juga terlihat rajin mengulang pelajaran ketika mereka pulang sekolah, dan mendapat dukungan dari orang tua mereka dalam menyelesaikan pekerjaan rumah matematika.

Berdasarkan temuan, siswa di kelas III-b di MIS Nurhafizah memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dalam hal proses pemecahan masalah matematika. Hal ini sesuai dengan pandangan penelitian Mardhiyana & Sejati (2016) dan Silmi & Kusmarni (2017) bahwa rasa ingin tahu merupakan komponen penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses memahami konsep matematika. Selain itu, ditemukan bahwa siswa perempuan cenderung tampil pada tingkat yang lebih tinggi daripada siswa laki-laki, yang dapat dianggap sebagai kemampuan siswa perempuan dalam menguasai topik-topik matematika. Hal ini terbukti benar adanya. Namun, penting untuk mempertimbangkan fakta bahwa siswa laki-laki menunjukkan tingkat keingintahuan yang lebih tinggi dalam hal pemecahan masalah matematika. Hal ini menyoroti pentingnya memperhatikan dan menumbuhkan minat masing-masing siswa.

Self-Determination Theory (SDT) memiliki kecenderungan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik ini. Dalam rangka meningkatkan keterlibatan dan kinerja belajar, *Self-Determination Theory* (SDT) menekankan pentingnya motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu (Ahmad et al., 2020). Terdapat korelasi yang kuat antara siswa yang memiliki dorongan intrinsik yang kuat dengan antusiasme yang tinggi dalam belajar matematika.

Meskipun demikian, ada hubungan yang dapat dibuat antara teori kognitif sosial dengan adanya siswa yang lebih mengutamakan bermain daripada belajar, khususnya konsep penguatan (Karim & Wifroh, 2014). Interaksi yang dilakukan siswa dalam konteks pengalaman pendidikan mereka dikatakan memiliki efek pada perilaku siswa. Jika individu memperoleh lebih banyak penguatan positif dari bermain daripada belajar matematika, maka kemungkinan besar mereka akan lebih suka bermain. Penciptaan lingkungan belajar yang mendorong perilaku belajar matematika merupakan tanggung jawab pendidik.

Selain itu, pentingnya orang tua dalam membantu anak-anak mereka dalam proses belajar juga tidak boleh dikesampingkan. Penting untuk dicatat bahwa teori partisipasi orang tua menekankan fakta bahwa bantuan orang tua dapat meningkatkan prestasi akademik dan motivasi anak-anak tersebut (Nafitasari, 2016). Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam matematika dapat dicapai melalui pemberian dukungan orang tua dan penguatan positif.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III-b MIS Nurhafizah memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pemecahan masalah matematika. Terlihat bahwa kemampuan siswi perempuan lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata yang diperoleh. Meskipun demikian, siswa laki-laki menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi dalam menyelesaikan soal matematika, didukung oleh data variabilitas atau data terbanyak yang mereka miliki. Berdasarkan temuan ini, disarankan kepada pendidik untuk lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya. Selain itu, penting bagi guru untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak merasa kesulitan atau takut terhadap matematika. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat merasa lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. F., Lamat, S. A., Maimunah, S. M. P. S., Rahman, M. W. A., Dahlan, N. D., Tumijan, W., & Mokhtar, U. K. M. (2020). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam kalangan atlet Universiti Kebangsaan Malaysia. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37134/jsspj.vol9.1.5.2020>
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>
- Aryati, A. (2018). Memahami Manusia Melalui Dimensi Filsafat (Upaya Memahami Eksistensi Manusia). *El-Afkar: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Tafsir Hadis*, 7(2), 79–94. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/jpkth.v7i2.1602>
- Duckworth, A. L., & Carlson, S. M. (2013). Self-regulation and school success. In *Self-regulation and autonomy: Social and developmental dimensions of human conduct* (Vol. 40, Issue 1). Cambridge University Press.
- Haderani, H. (2018). Tinjauan filosofis tentang fungsi pendidikan dalam hidup manusia. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 41–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>
- Hutasoit, S. A. (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning (TCL) dan Project Based Learning (PBL) dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1775–1799. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.294>
- Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan, A. (2021). Analisis karakter rasa ingin tahu siswa pada tema struktur dan fungsi tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.63>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554>
- Khairat, K. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Video (Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Berpusat pada Siswa di Sekolah Dasar). *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 2(1), 77–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v2i1.241>
- Maisari, D., Suyadi, G., & Asnawati, R. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap pemahaman konsep matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 2(1), 1–6.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 672–688.
- Mathew, M. B., & Saldana, M. H. (2014). *Analisis Data Kualitatif. First Edition*. Englewood Cliffs, Prentice Hall New York.
- Nafitasari, M. (2016). *Keterlibatan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Thesis)*. STAIN Ponorogo.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur rasa ingin tahu siswa [measuring students'curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151–164. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>

- Samani, M., & Hariyanto. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter* (Vol. 2). Remaja Rosda Karya.
- Serin, H. (2018). A comparison of teacher-centered and student-centered approaches in educational settings. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 5(1), 164–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.23918/ijsses.v5i1p164>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B. P., & Adiarta, A. (2019). Filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 124–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22187>
- Yaumi, M. (2014). Konstruksi model pembelajaran berbasis kecerdasan spiritual untuk perbaikan karakter. *Al-Qalam*, 20(3), 13–22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31969/alq.v20i3.338>
- Yurnalis, Y. (2018). The effect of application learning strategy type Share knowlight activities and student learning result. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 2(1), 218–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.36057/jips.v2i1.326>