

**EFEKTIVITAS CASE BASE LEARNING DAN PERAN CURIOSITY  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH MATEMATIS**

Riska Fitriani<sup>1</sup>, Bambang Sri Anggoro<sup>2</sup>, Siti Ulfa Nabila<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

[1riskafitriani382@gmail.com](mailto:riskafitriani382@gmail.com), [2bambangstrianggoro@radenintan.ac.id](mailto:bambangstrianggoro@radenintan.ac.id),

[3sitiulfanabila@radenintan.ac.id](mailto:sitiulfanabila@radenintan.ac.id)

**ABSTRACT**

*Mathematical problem-solving ability is one of the essential competencies students need to master; however, in reality, many students still face difficulties in developing this skill. One effort to improve it is through the implementation of Case Base Learning while also considering affective factors such as curiosity. This study aims to examine the effect of Case Base Learning and curiosity on students' mathematical problem-solving ability. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of all ninth-grade students of SMP Negeri 1 Abung Semuli, with a total sample of 65 students selected using cluster random sampling. The sample consisted of two classes: class IX H as the experimental class, which applied Case Base Learning, and class IX F as the control class, which applied Direct Instruction. The instruments used were a mathematical problem-solving test and a curiosity questionnaire. Data analysis was conducted using two-way ANOVA with prerequisite tests, namely normality and homogeneity tests. The results of the study revealed that: (1) Case Base Learning was more effective than Direct Instruction in improving students' mathematical problem-solving ability, (2) curiosity had a significant role in enhancing students' mathematical problem-solving ability, and (3) there was no interaction between Case Base Learning and curiosity in influencing students' mathematical problem-solving ability.*

*Keywords: Case Base Learning, Curiosity, Mathematical Problem-Solving Ability*

**ABSTRAK**

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkannya adalah melalui penerapan *Case Base Learning* serta memperhatikan faktor afektif seperti *curiosity*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *Case Base Learning* dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Populasi penelitian adalah

seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Abung Semuli, dengan jumlah sampel sebanyak 65 siswa yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas IX H sebagai kelas eksperimen yang menerapkan *Case Base Learning* dan kelas IX F sebagai kelas kontrol yang menerapkan *Direct Instruction*. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket *curiosity*. Uji hipotesis menggunakan ANAVA dua jalan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *Case Base Learning* lebih efektif dibandingkan *Direct Instruction* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) *curiosity* berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dan (3) tidak terdapat interaksi antara *Case Base Learning* dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci: *Case Base Learning*, *Curiosity*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan menentukan arah kemajuan suatu bangsa (Abdullah, 2021). Salah satu tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik secara intelektual maupun karakter (Khalil et al., 2024). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti, memegang peranan penting dalam membangun pola pikir logis, sistematis, dan kritis pada siswa (Bella & Setiawan, 2025). Kemampuan berpikir matematis yang baik tidak hanya dibutuhkan dalam ruang lingkup akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Dewi et al., 2025).

Salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematis (Sari, 2023). Kemampuan ini mencakup proses memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Rahma & Sutami, 2023). Namun berdasarkan laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 yang dirilis oleh OECD, Indonesia menempati peringkat ke-70 dari 81 negara dengan skor rata-rata matematika sebesar 366, jauh di bawah rata-rata OECD yang berada di angka 472. Hanya 18% siswa Indonesia yang mampu mencapai Level 2, yaitu tingkat minimum untuk

menunjukkan kompetensi matematika dasar dalam konteks kehidupan nyata (Bilad et al., 2024). Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mampu mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi kontekstual, termasuk dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks dan tidak langsung.

Temuan di lapangan menguatkan hasil studi tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Abung Semuli, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Ketika diberikan soal yang berbeda dari contoh guru, banyak siswa kebingungan dan tidak mampu mencantumkan informasi yang diperoleh dari soal dan lupa memeriksa ulang kebenaran jawaban. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap soal secara menyeluruh serta ketidakefektifan dalam merencanakan strategi dan menyelesaikan masalah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan

siswa secara aktif (Anggoro et al., 2023). Model pembelajaran ekspositori yang dominan digunakan di sekolah, menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terdorong untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan mandiri dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara kognitif maupun afektif.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mengasah kemampuan pemecahan masalah adalah *Case Base Learning* (Agustin et al., 2024). Model ini menekankan pada penyelesaian kasus nyata yang relevan dengan kehidupan siswa (Dharmayanthi, 2023). Melalui penyajian kasus, siswa ditantang untuk menganalisis, berdiskusi, dan menyusun solusi secara sistematis. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna karena siswa dapat menghubungkan konsep matematika dengan situasi dunia nyata.

Selain pendekatan pembelajaran, faktor afektif juga turut berperan dalam membentuk keberhasilan belajar siswa. Salah satu aspek afektif

yang berpengaruh signifikan adalah *curiosity* atau rasa ingin tahu (Mayang et al., 2025). *Curiosity* mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan mencari tahu lebih dalam terhadap materi yang dipelajari (Irdalisa et al., 2021). Dalam pembelajaran matematika, *curiosity* membantu siswa mengembangkan sikap aktif, senang mencoba berbagai strategi, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal sulit.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa *Case Base Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sementara *curiosity* diketahui berkorelasi positif dengan hasil belajar. Namun, kajian yang menggabungkan efektivitas *Case Base Learning* dengan peran *curiosity* secara simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis masih terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan menengah pertama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *Case Base Learning* dan peran *curiosity* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Desain eksperimen yang diterapkan adalah *posttest only control group design* yang melibatkan dua kelompok yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Case Base Learning* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model *Direct Instruction*. Penelitian ini memiliki tiga variabel, yaitu *Case Base Learning* sebagai variabel bebas pertama yang dilambangkan dengan ( $X_1$ ), *curiosity* sebagai variabel bebas kedua yang dilambangkan dengan ( $X_2$ ), dan kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai variabel terikat yang dilambangkan dengan ( $Y$ ).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Abung Semuli yang berjumlah 260 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*, dengan cara pengundian untuk menentukan kelas yang menjadi sampel. Dari hasil pengundian diperoleh kelas IX H sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 siswa

dan kelas IX F sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 33 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan angket digunakan untuk mengetahui tingkat *curiosity* siswa. Sebelum digunakan dalam pengambilan data, kedua instrumen tersebut telah melalui uji validitas isi dan uji coba instrumen di luar sampel penelitian. Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk, uji reliabilitas, serta analisis butir soal untuk tes, yang mencakup tingkat kesukaran dan daya beda.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ANOVA dua jalan dengan uji prasyarat analisis yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, apabila uji ANOVA dua jalan membuktikan adanya pengaruh, maka diperlukan uji lanjutan. Uji lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji *scheffe* untuk mengetahui secara spesifik perbedaan antar kelompok.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data tes kemampuan pemecahan masalah

matematis, diperoleh hasil data amatan siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan *Case Base Learning* dan kelas kontrol yang diberi perlakuan *Direct Instruction* sebagai berikut:

**Tabel 1 Data Amatan Tes**

Kelas	N	R	Min	Max	Mean	SD
Eksperimen	32	52	36	88	60.50	14.395
Kontrol	33	52	26	78	49.64	12.323

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 60,50 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 49,64. Data tersebut selanjutnya diuji melalui tahap uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Isnaini et al., 2025). Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data berasal dari populasi dengan variansi yang sama (Uly & Dewi, 2022). Pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 31 for Windows*, berikut hasil ujinya:

**Tabel 2 Uji Normalitas Tes**

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Eksperimen	.138	32	.124
	Kontrol	.151	33	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi

uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,124 dan untuk kelas kontrol adalah 0,053. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal pada tingkat kepercayaan 95%.

**Tabel 3 Uji Homogenitas Tes**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
KPMM	Based on Mean	1.880	1	63	.175
	Based on Median	1.774	1	63	.188
	Based on Median	1.774	1	62.	.188
	and with adjusted df			996	
	Based on trimmed mean	1.851	1	63	.179

Tabel 3 menunjukkan hasil uji homogenitas tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Nilai signifikansi pada *Based on Mean* adalah 0,175 ( $>0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes dari kedua kelas memiliki varians yang homogen.

**Tabel 4 Uji Normalitas Angket *Curiosity***

Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Kategori	Statistic	df	Sig.
<i>Curiosity</i>	Tinggi	.243	11	.068
	Sedang	.098	45	.200 <sup>*</sup>
	Rendah	.196	9	.200 <sup>*</sup>

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4 menunjukkan hasil uji normalitas angket *curiosity*. Nilai signifikansi untuk kategori tinggi

adalah 0,068, sedangkan kategori sedang dan rendah sama-sama 0,200. Semua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket *curiosity* dari ketiga kategori berdistribusi normal.

**Tabel 5 Uji Homogenitas Angket *Curiosity***

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Curiosity</i>	Based on Mean	1.911	2	62	.157
	Based on Median	1.903	2	62	.158
	Based on Median	1.903	2	60.	.158
	and with adjusted df			886	
	Based on trimmed mean	1.946	2	62	.151

Tabel 5 memperlihatkan hasil uji homogenitas angket *curiosity*. Nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,157 ( $>0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket *curiosity* dari ketiga kategori memiliki varians yang homogen.

Uji prasyarat telah terpenuhi, sehingga analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan ANOVA dua jalan. Hasil perhitungan ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 6 Uji ANOVA Dua Jalan**

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4433.882 <sup>a</sup>	5	886.776	5.968	<.001
Intercept	121090.693	1	121090.693	814.904	<.001
Model	1520.342	1	1520.342	10.231	.002
Curiosity	2083.663	2	1041.832	7.011	.002

Model *	430.339	2	215.169	1.448	.243
Curiosity					
Error	8767.103	59	148.595		
Total	209716.0	65			
	00				
Corrected	13200.98	64			
Total	5				

a. R Squared = .336 (Adjusted R Squared = .280)

Berdasarkan tabel 6, dapat ditarik kesimpulan uji hipotesis ANOVA dua jalan yakni:

1. Nilai signifikansi untuk model pembelajaran sebesar 0,002 ( $<0,05$ ). Artinya,  $H_{0A}$  ditolak sehingga terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang belajar dengan *Case Base Learning* dan siswa yang belajar dengan *Direct Instruction*.
2. Nilai signifikansi untuk *curiosity* adalah 0,002 ( $<0,05$ ). Artinya,  $H_{0B}$  ditolak sehingga terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa dengan tingkat *curiosity* tinggi, sedang, dan rendah.
3. Nilai signifikansi untuk interaksi antara model pembelajaran dan *curiosity* adalah 0,243 ( $>0,05$ ). Artinya,  $H_{0AB}$  tidak ditolak sehingga tidak terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran dan *curiosity* dalam memengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Karena hasil ANOVA menunjukkan adanya perbedaan pada variabel *curiosity*, maka dilakukan uji lanjut menggunakan uji *Scheffe*. Hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 7 Uji Lanjut Kategori *Curiosity***

Multiple Comparisons				
Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis				
Scheffe				
(I) Kategori	(J) Kategori	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Tinggi	Sedang	11.636*	4.545	.044
	Rendah	18.747*	6.073	.012
Sedang	Tinggi	-11.636*	4.545	.044
	Rendah	7.111	4.934	.360
Rendah	Tinggi	-18.747*	6.073	.012
	Sedang	-7.111	4.934	.360

\*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan bahwa:

1.  $H_0: \beta_1 \neq \beta_2$  ditolak, karena nilai signifikansi sebesar 0,044 ( $<0,05$ ). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dengan *curiosity* tinggi dan siswa dengan *curiosity* sedang dalam kemampuan pemecahan masalah matematis, baik yang belajar menggunakan *Case Base Learning* maupun *Direct Instruction*.
2.  $H_0: \beta_1 \neq \beta_3$  ditolak, karena nilai signifikansi sebesar 0,012 ( $<0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dengan *curiosity* tinggi dan siswa dengan *curiosity* rendah

dalam kemampuan pemecahan masalah matematis, baik pada pembelajaran *Case Base Learning* maupun *Direct Instruction*.

3.  $H_0: \beta_2 \neq \beta_3$  tidak ditolak, karena nilai signifikansi sebesar 0,360 ( $>0,05$ ). Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dengan *curiosity* sedang dan siswa dengan *curiosity* rendah dalam kemampuan pemecahan masalah matematis, baik yang mengikuti pembelajaran *Case Base Learning* maupun *Direct Instruction*.

Berdasarkan penjelasan dari data-data penelitian yang dilaksanakan, berikut merupakan penjelasan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini:

#### 1. Hipotesis Pertama

Hasil uji ANOVA dua jalan yang disajikan pada tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi untuk variabel model pembelajaran sebesar 0,002 ( $<0,05$ ). Hal ini menolak hipotesis nol ( $H_{0A}$ ) dan menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hasil perhitungan rata-rata juga memperlihatkan bahwa kelas eksperimen dengan model *Case Base*

*Learning* memperoleh nilai rata-rata 60,50, sedangkan kelas kontrol dengan model *Direct Instruction* memperoleh nilai rata-rata 49,64. Perbedaan ini menegaskan bahwa siswa yang belajar dengan *Case Base Learning* lebih mampu memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, dan menemukan solusi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan *Direct Instruction*.

Meskipun demikian, nilai rata-rata tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Hal ini kemungkinan disebabkan masih adanya siswa yang mengalami kesulitan pada materi prasyarat, seperti operasi hitung bilangan, sehingga memengaruhi keberhasilan mereka dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Namun, secara umum, *Case Base Learning* tetap memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan *Direct Instruction* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Bajri et al., 2025) yang menunjukkan bahwa *Case Base Learning* lebih efektif dibandingkan *Problem Base Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.



## 2. Hipotesis Kedua

Hasil uji ANOVA dua jalan pada tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi *curiosity* sebesar 0,002 ( $<0,05$ ). Hal ini menolak hipotesis nol ( $H_{0B}$ ) dan menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Uji lanjut *Scheffe* memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara siswa dengan *curiosity* tinggi dan sedang (sig. 0,044), serta *curiosity* tinggi dan rendah (sig. 0,012). Namun, tidak ditemukan perbedaan signifikan antara siswa dengan *curiosity* sedang dan rendah (sig. 0,360). Hasil ini membuktikan bahwa siswa dengan *curiosity* tinggi memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan siswa *curiosity* sedang maupun rendah.

Siswa dengan *curiosity* tinggi lebih aktif bertanya, mengeksplorasi informasi, serta berdiskusi, sehingga mereka mampu menghasilkan jawaban yang lebih mendalam dan komprehensif. Sebaliknya, siswa dengan *curiosity* sedang dan rendah cenderung hanya mengikuti arahan tanpa banyak menggali lebih lanjut, sehingga perbedaan kemampuan keduanya tidak terlalu menonjol.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Muharni et al., 2024) dan (A et al., 2023) yang menyatakan bahwa rasa ingin tahu memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

## 3. Hipotesis Ketiga

Hasil uji ANOVA dua jalan pada Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi interaksi antara model pembelajaran dan *curiosity* sebesar 0,243 ( $>0,05$ ). Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_{0AB}$ ) diterima, sehingga tidak terdapat interaksi signifikan antara *Case Base Learning* dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Case Base Learning* dan *curiosity* memiliki pengaruh masing-masing terhadap kemampuan pemecahan masalah, tetapi keduanya tidak saling memengaruhi secara simultan. Dengan kata lain, meskipun *Case Base Learning* efektif dan *curiosity* berperan penting, keduanya bekerja secara terpisah dalam mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Tidak adanya interaksi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurang optimalnya keterlibatan

siswa dalam kerja kelompok, pendidik yang belum sepenuhnya mampu mengelola kelas, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang dibutuhkan untuk menerapkan *Case Base Learning* secara maksimal.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Artania et al., 2021) dan (Fitri, 2024) yang juga menemukan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *curiosity* terhadap hasil belajar matematika.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) *Case Base Learning* lebih efektif dibandingkan *Direct Instruction* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, (2) *curiosity* berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dan (3) tidak terdapat interaksi antara *Case Base Learning* dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

A, M., Utami, C., & Utama, E. G. (2023). Pengaruh Kecerdasan

Emosional dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 126. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.52283>

Abdullah, A. (2021). Manajemen Kepala Sekolah dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v2i1.183>

Agustin, F., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2024). Efektifitas Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN 03 Madiun Lor. *Caruban : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 348. <https://doi.org/10.33603/qf93bk17>

Anggoro, B. S., Putra, F. G., & Pupiyan, I. (2023). Make A Match Model: An Effort to Enhance Problem-Solving and Mathematical Representation Skills. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 6(2), 235. <https://doi.org/10.21043/jpmk.v6i2.23297>

Artania, D. R., Masykur, R., & Andriyani, S. (2021). Dampak Rotating Trio Exchange dan Curiosity Terhadap Pemahaman Konsep. *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika dan Matematika*

- Terapan, 11(2), 137.  
<https://doi.org/10.12928/admathe.v11i2.22301>
- Bajri, S. H., Gunadi, F., & Lestari, W. D. (2025). Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Kemampuan Awal Antara Problem Based Learning dan Case Based Learning. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(3), 272.  
<https://doi.org/10.31316/j.derivat.v11i3.6606>
- Bella, L., & Setiawan, B. (2025). Pengembangan Media Buku Saku Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 790.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23503>
- Bilad, M. R., Zubaidah, S., & Prayogi, S. (2024). Addressing the PISA 2022 Results: A Call for Reinvigorating Indonesia's Education System. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 3(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.36312/ijece.v3i1.1935>
- Dewi, N. R., Dinata, B. W., & Anggoro, B. S. (2025). The Relationship Between Mathematical Analysis Ability and Problem-Solving Ability in Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan Indonesia Didaktika*, 3(1), 40.
- Dharmayanthi, N. P. I. (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), 299.  
<https://doi.org/10.23887/jjpg.v10i3.50446>
- Fitri, H. (2024). *Pengaruh Pendekatan Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Curiosity Siswa SMA* [Skripsi, UIN SUSKA RIAU].  
<https://repository.uin-suska.ac.id/77650/2/SKRIPSI%20HANIFAH%20FITRI.pdf>
- Irdalisa, I., Elvianasti, M., Maesaroh, M., Yarza, H. N., & Fuadi, T. M. (2021). Improving Student's Curiosity by ICT-Assisted Guided Inquiry Models. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 157.  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.402>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1378.  
<https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>
- Khalil, Y. S. H., Zubair, M., & Mareta, M. (2024). Pengembangan Potensi Peserta Didik Berbasis Nilai dalam Membentuk Generasi Unggul Melalui Multiple

- Intelligence. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3037. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2948>
- Mayang, A. N. A., Karmila, N., & Anwar, W. S. (2025). Pengaruh Rasa Ingin Tahu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 327. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26657>
- Muharni, F., Anitra, R., & Husna, N. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 55. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i1.69197>
- Rahma, T. T., & Sutami, S. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Realistik dengan Langkah Polya Pada Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1417. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2406>
- Sari, R. K. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Geogebra. *Eksponen*, 13(1), 27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i1.682>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 10(4), 82. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>