

Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Ditinjau dari *Curiosity* Siswa

Silvani Rahmawati* & Ismail Mulia Hasibuan

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Simpang Baru, Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Riau, 28298, Indonesia.

*Corresponding Author: silvanirahmawati2@gmail.com, imhasibuan@uin-suska.ac.id

Article History

Received : June 27th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 03th, 2026

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut adalah melalui penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* siswa pada materi Persamaan Garis Lurus. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *the nonequivalent posttest-only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang tahun ajaran 2025/2026. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri atas 32 siswa. Data dikumpulkan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan ANOVA dua arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional; (2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan pembelajaran konvensional ditinjau dari tingkat *curiosity* kategori tinggi, sedang, dan rendah; dan (3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan tingkat *curiosity* masing-masing berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, tetapi keduanya tidak menunjukkan adanya efek interaksi.

Keywords: Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, *Curiosity*.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi abad ke-21, kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkualitas, profesional, dan memiliki berbagai keterampilan semakin meningkat. Dalam konteks tersebut, matematika menjadi salah satu bidang ilmu yang memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran di sekolah, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menganalisis berbagai permasalahan (Luthfiah dkk, 2023). Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah matematis menjadi aspek yang sangat penting untuk dikuasai siswa, karena kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa mampu

memahami, mengolah, dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran matematika. Aktivitas pemecahan masalah mencakup berbagai kegiatan, seperti menyelesaikan soal cerita, menemukan pola, menafsirkan gambar atau ilustrasi, serta membuktikan teorema matematika. Menurut Arthur Engel, yang dikutip Suryawan (2020) kemampuan pemecahan masalah hanya dapat dikembangkan melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah itu sendiri. Sejalan dengan itu, Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai upaya untuk

menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak dapat diperoleh secara langsung. Kompetensi pemecahan masalah tidak hanya menuntut kemampuan dalam menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki, tetapi juga kemampuan untuk memperoleh pengetahuan baru serta menerapkan pengetahuan lama dengan cara yang berbeda dalam menghadapi situasi atau permasalahan baru (Sohilait, 2021).

Meskipun kemampuan pemecahan masalah matematis memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, kenyataannya kemampuan tersebut masih tergolong rendah pada sebagian besar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tharob dkk, 2024) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII A di SMP Katolik Ambon masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam menentukan strategi penyelesaian yang tepat, sehingga prosedur yang digunakan kurang sesuai dan mengakibatkan jawaban serta kesimpulan yang diperoleh menjadi tidak tepat. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Pratiwi & Hidayati, 2022) yang mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas XI SMK, berdasarkan tahapan Polya, masih berada pada kategori rendah. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fitriana & Muhandaz, 2019) yang mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang cenderung hanya menguasai konsep secara hafalan tanpa mampu menerapkannya dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajari. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah nonrutin serta kurang mampu mengidentifikasi dan memahami permasalahan kontekstual yang diberikan oleh guru.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang ditunjukkan oleh berbagai hasil penelitian tersebut tentu tidak terjadi tanpa sebab. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari karakteristik masalah yang dihadapi. Menurut Mauliyda (2020), pengalaman awal siswa dalam belajar matematika, tingkat penguasaan konsep, serta motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam proses pemecahan masalah. Pengalaman belajar yang kurang

menyenangkan dapat menghambat kemampuan siswa dalam menemukan solusi, sedangkan penguasaan konsep yang baik dapat mendukung keberhasilan dalam menyelesaikan permasalahan matematis. Selain itu, motivasi belajar yang kuat, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar, turut memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan pemecahan masalah. Di sisi lain, faktor eksternal seperti struktur masalah, yang meliputi tingkat kesulitan, penggunaan bahasa, konteks, serta bentuk penyajian soal, juga dapat memengaruhi efektivitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematis.

Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan siswa dalam memahami masalah dengan mengenali informasi yang diketahui dan yang ditanyakan, merancang model atau strategi penyelesaian matematis, melaksanakan strategi yang telah dipilih untuk menyelesaikan masalah, serta menginterpretasikan dan mengevaluasi kembali hasil yang diperoleh (Mokhammad & Lestari, 2018).

Dalam proses pemecahan masalah, guru berperan penting dalam mengidentifikasi kesalahan yang dilakukan siswa serta mengevaluasi respons dan solusi yang mereka berikan. Selain itu, keberhasilan siswa dalam belajar dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Asdamayanti dkk, 2023). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan konsep dan solusi suatu masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah *Guided Discovery Learning*.

Model *Guided Discovery Learning* berpusat pada siswa (*student-oriented*) dan mendorong mereka untuk menemukan konsep melalui berbagai aktivitas seperti mencoba, menelaah, menggunakan intuisi, membuat dugaan, serta menarik kesimpulan. Melalui proses tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menghasilkan ide atau konsep penyelesaian yang baru (A. N. Pratiwi dkk, 2023). Dalam penerapannya, siswa dibimbing untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari sehingga mereka mampu

menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pembelajaran dengan model GDL melibatkan partisipasi aktif siswa secara optimal. Keterlibatan siswa dalam menemukan prinsip-prinsip dasar suatu konsep dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama, serta menerapkannya pada situasi yang berbeda. Selain itu, model Guided Discovery Learning juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika (Maula, 2019).

Model *Guided Discovery Learning* dinilai sesuai untuk diterapkan karena menempatkan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam model ini, pembelajaran berfokus pada aktivitas siswa sehingga mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep, bukan hanya menerima informasi dari guru. Kondisi tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis di dalam kelas (Utami, 2020). Pelaksanaan model Guided Discovery Learning dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu orientasi terhadap masalah, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, presentasi hasil temuan, serta evaluasi terhadap data yang diperoleh untuk menarik kesimpulan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Hanifah, 2021).

Selain model pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah matematis juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, salah satunya adalah **curiosity** atau rasa ingin tahu siswa. Pada dasarnya, setiap siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, guru perlu mendorong dan mengembangkan rasa ingin tahu tersebut karena dapat membantu siswa memperluas pengetahuan serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, dalam praktiknya masih terdapat pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung hanya menerima informasi atau materi yang diberikan tanpa berinisiatif mencari dan menggali informasi dari sumber lain secara mandiri (Siregar dkk, 2022).

Rasa ingin tahu merupakan dorongan internal yang membuat seseorang tertarik untuk mempelajari dan memahami sesuatu secara lebih mendalam. Dorongan ini dapat menumbuhkan respons positif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan *curiosity* perlu

dilakukan karena dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Barata dkk, 2023). Indikator *curiosity* siswa antara lain aktif mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman, berinisiatif mencari sumber belajar tambahan di luar buku teks, membaca atau berdiskusi mengenai materi yang dipelajari, menunjukkan antusiasme dalam menemukan jawaban atas berbagai pertanyaan, memberikan perhatian yang tinggi terhadap objek atau materi yang diamati, menanyakan tahapan suatu kegiatan untuk memahami proses secara lebih mendalam, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, serta menyimak penjelasan guru dengan penuh perhatian (Ambarwati & Sudirman, 2023).

Terdapat Penelitian terkait kemampuan pemecahan masalah matematis yang ditinjau dari *Curiosity* siswa namun dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Suhartini & Marianti, 2023), dan model *Realistic Mathematics Education* (Faryani & Dyah Prastiti, 2023). Selain itu, Penelitian yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah dengan model *guided discovery learning* juga ditemukan, namun ditinjau dari kemampuan *Self Efficacy* siswa (Nahdi, 2020), kemampuan awal matematika (Putra & Salahuddin, 2021), minat belajar siswa (Zega dkk, 2024), motivasi belajar (Listiwani dkk, 2024).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* siswa pada materi Persamaan Garis Lurus. Melalui penerapan model tersebut, diharapkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat meningkat secara optimal karena siswa terlibat aktif dalam menemukan dan membangun konsep matematika secara mandiri. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai peran *curiosity* dalam mendorong keaktifan, antusiasme, dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen

menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *the nonequivalent posttest-only control grup design*. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* siswa. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tualang pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang masing-masing berjumlah 32 siswa, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran berupa ATP, modul ajar, dan LAS, serta instrumen pengumpulan data berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis, angket *curiosity* skala Likert, lembar observasi, dan dokumentasi. Validasi instrumen dilakukan menggunakan koefisien Aiken. Instrumen tes dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran, sedangkan angket *curiosity* diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan korelasi *Product Moment* dan *Alpha Cronbach*. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji ANOVA dua arah dengan bantuan *Microsoft Excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan uji ANOVA dua arah. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang belajar menggunakan model *Guided Discovery Learning* (GDL) dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional, sekaligus menguji ada atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran dan tingkat *curiosity* siswa. Tingkat *curiosity* dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Sebelum analisis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya untuk memastikan bahwa seluruh prasyarat penggunaan uji ANOVA dua arah telah terpenuhi.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas dilakukan melalui

diskusi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang Tahun Ajaran 2025/2026 untuk memperoleh rekomendasi mengenai karakteristik masing-masing kelas. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan rekam jejak akademik serta kesetaraan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antarkelas berdasarkan hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran. Nilai ulangan pada materi sebelumnya turut digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh gambaran umum mengenai performa belajar siswa. Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, ditetapkan kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.7 sebagai kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, seluruh siswa mengisi angket *curiosity* untuk mengukur tingkat rasa ingin tahu mereka. Hasil angket tersebut kemudian digunakan sebagai dasar pengelompokan siswa ke dalam kategori *curiosity* tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan hasil pengelompokan *curiosity*, mayoritas siswa pada kedua kelas berada dalam kategori sedang, sedangkan jumlah siswa yang termasuk kategori tinggi dan rendah relatif lebih sedikit. Setelah data memenuhi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah penentuan kelas dan pengelompokan tingkat *curiosity*, siswa diberikan perlakuan sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan tes *posttest* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data hasil *posttest* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen sebagai salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik.

Hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel menunjukkan bahwa nilai $X^2_{hitung} = 8,9641$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $X^2_{hitung} = 8,9489$ lebih kecil dibandingkan dengan nilai $X^2_{tabel} = 12,592$. Oleh itu, disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilakukan, tahap berikutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok

memiliki kesamaan atau tidak berbeda secara signifikan. Uji ini diperlukan untuk memastikan bahwa syarat penggunaan ANOVA dua arah telah terpenuhi.

Dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,361$ dan $F_{tabel} = 1,822$, maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,361 < 1,822$ sehingga dapat disimpulkan data nilai posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol varians-variannya adalah homogen.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji ANOVA dua arah. Pengujian ini bertujuan untuk

mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, uji ini juga digunakan untuk mengkaji apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat *curiosity* siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Melalui analisis ini, dapat diketahui pengaruh masing-masing faktor maupun pengaruh gabungan keduanya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil uji ANOVA dua arah disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Anova Dua Arah

Sumber Varian	Dk	JK	RK	F_h	F_t	Kesimpulan
Antar Baris (Model) A	1	232,57	232,57	9,889	4,01	Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang diajar menggunakan model <i>Guided Discovery Learning</i> dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
Antar kolom (<i>curiosity</i>) B	2	2235,40	1117,74	7,523	3,16	Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memiliki <i>Curiosity</i> tinggi, sedang, dan rendah.
Interaksi (model, <i>curiosity</i>) A × B	2	-147,66	-73,83	-3,139	3,16	Tidak terdapat interaksi antara model <i>Guided Discovery Learning</i> dan <i>Curiosity</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Pembahasan

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama, hasil uji ANOVA dua arah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Persamaan Garis Lurus, diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $9,889 > 4,01$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model GDL dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional di SMP Negeri 1 Tualang. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis pada kelas eksperimen sebesar 38,56, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 34,75. Perbedaan rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model GDL memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri & Nugraheni, 2022), yang menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model GDL lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil uji hipotesis yang

menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,743 > 2,00172$. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anisa & Sari, 2025) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model GDL dan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.

Pada pengujian hipotesis kedua, hasil analisis menggunakan ANOVA dua arah menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $47,523 > 3,16$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memiliki *Curiosity* kategori tinggi, sedang, dan rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muharni dkk, 2024), yang menunjukkan adanya pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki tingkat *curiosity* tinggi menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat *curiosity* sedang maupun rendah.

Pada pengujian hipotesis ketiga, hasil analisis ANOVA dua arah menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $-3,139 < 3,16$. Oleh karena itu, H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Tidak adanya interaksi disebabkan oleh karakteristik *curiosity* sebagai faktor psikologis yang cenderung stabil pada diri siswa. *Curiosity* mencerminkan dorongan untuk mencari tahu, ketekunan, dan semangat siswa dalam menghadapi permasalahan, sehingga tidak mudah berubah hanya melalui penerapan model pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviana dkk, 2025) bahwa Penelitian ini menunjukkan tidak adanya interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan *curiosity*, tetapi masing-masing faktor memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah. Sejalan dengan penelitian (Fitriani dkk, 2025) bahwa penelitian ini menunjukkan tidak adanya interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dan *curiosity* masing-masing berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun, pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tidak bergantung pada tingkat *curiosity* yang dimiliki siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Erlandini guru IPA SMPN 2 Praya yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMPN 2 Praya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kemudahan selama proses penelitian berlangsung. Secara khusus, peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak SMP Negeri 1 Tualang yang telah memberikan izin serta membantu pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada dosen

pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

REFERENSI

- Ambarwati, A., & Sudirman. (2023). *pengantar memahami 18 nilai pendidikan karakter*. Malang, PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Anisa, H., & Sari, A. (2025). *Pengaruh Penerapan Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa*. 2(2), 111–118.
<https://doi.org/10.70692/v6va2c53>
- Asdamayanti, N., Nasution, E. Y. P., & Sari, M. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Aliyah pada Materi SPLTV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1141–1152.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2084>
- Barata, A., Mampouw, H. L., & Mulyani, S. (2023). Peningkatan Epistemic Curiosity dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 7 berbantuan Video Etnomatematika. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 96–113.
<https://doi.org/10.28918/circle.v3i1.358>
- Faryani, F., & Dyah Prastiti, T. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model Realistic Mathematics Education berbantuan bahan ajar ditinjau dari *curiosity* siswa SD. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9(2), 127–128.
<https://doi.org/10.37729/jpse.v9i2.3744>
- Fitriana, N., & Muhandaz, R. (2019). *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Learning Cycle 5E untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. 2(1), 21–31.
- Fitriani, R., Anggoro, B. S., & Nabila, S. U. (2025). *Efektivitas Case Base Learning Dan Peran Curiosity Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 10(September).
- Hanifah, A. (2021). *Model Guided Discovery*

- Learning dalam Pembelajaran Matematika*. Syiah Kuala.
- Listiawani, Z., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2024). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Matematika. *El- idtidaiy:journal of primary Education*, 7(2), 176–184.
- Luthfiah, D. A., Napitupulu, E. E., & Syahputra, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Stabat. *jurnal cendekia:jurnal pendidikan matematika*, 7(2), 1392–1403. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i2.332>
- Maula, I. (2019). Pembelajaran Matematika Guided Discovery. In *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KTD)* (Vol. 1, Nomor 1). Depok:Ar-Ruzz Media.
- Maulayda, M. A. (2020). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*. CV IRDH.
- Mokhammad, Y., & Lestari. (2018). *Manejemn dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Indeks.
- 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), 55–68. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i1.69197>
- Nahdi, D. S. (2020). Eksperimentasi Model Problem Based Learning Dan Model Guided Discovery Learning Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Self Efficacy. *Jurnal cakrawala pendas*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i1.711>
- Oktaviana, C., Aliyah, R., Ragil, I., & Atmojo, W. (2025). Pengaruh model case based learning terhadap keterampilan pemecahan masalah ditinjau dari curiosity mahasiswa. 13, 544–550.
- Pratiwi, A. N., Azizah, M., & Kartinah, K. (2023). Efektifitas Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Ruang Kelas V. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.345>
- Pratiwi, R., & Hidayati, N. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI SMK Berdasarkan Tahapan Polya. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 256–263. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1978>
- Putra, B. M., & Salahuddin, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari kemampuan awal matematika. 9(1), 553–557.
- Putri, D. R., & Nugraheni, E. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 191–197. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.1898>
- Sagala, P. R. B., Sitanggang, S., Maharani, S., Saragih, S. R. D., & Manalu, I. R. I. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang di Kelas VII SMP. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3075–3084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8492>
- Siregar, N. E. P., Siregar, Y. E., & Simatupang, R. M. (2022). Cara Mengasah Rasa Ingin Tahu Anak Dalam Pembelajaran Matematika. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i1.11>
- Sohilait, E. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika* (hal. 1–188). Depok:PT Rajagrafindo Persada.
- Suhartini, A., & Marianti, A. (2023). The Effect of Flipped-Problem Based Learning on Curiosity, Creative Thinking and Problem-Solving Ability. *Journal of Biology Education*, 12(3), 379–389. <https://doi.org/10.15294/jbe.v12i3.71844>
- Suryawan, H. P. (2020). *kemampuan berpikir*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Tharob, M. J., Palinussa, A. L., & Tamalene, H. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Pola Bilangan Pada Siswa Kelas VIII Smp Katolik Ambon. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v5.i1>

p10-18

- Utami, A. D. (2020). *Model Guided Discovery Learning Berbasis Kemampuan Proses*. Malang:CV. Pustaka Learning Center Karya.
- Zega, N. N., Malinda, L., & Hariati, E. (2024). pengaruh Guided Discovery Learning Terhadap minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN 104212 Patumbak. *pragmatik:jurnal ilmiah ilmu pendidikan*, 1(2), 123–139.