

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Curiosity* pada PBL Berbantuan E-LKPD

Nabila Nafisatul Anisa Tasya^{1*)}, & Amidi²
^{1,2}Universitas Negeri Semarang

INFO ARTICLES

Key Words:

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis; *Curiosity*; Problem Based Learning; E-LKPD



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: This study examined the effectiveness of Problem Based Learning (PBL) assisted by E-LKPD on students mathematical problem solving ability and described the ability based on students curiosity levels. A mixed-method sequential explanatory design was employed involving 29 students in the experimental class and 27 students in the control class. Quantitative data were collected through problem solving tests and analyzed using t-test and z-test, while qualitative data were obtained through tests and interviews. The results showed that PBL assisted by E-LKPD was effective in improving mathematical problem solving ability. The experimental class achieved a higher mean score (80.69) than the control class (73.89) with 89.7% classical mastery. Students with high curiosity fulfilled all problem-solving indicators, those with moderate curiosity fulfilled most indicators, while students with low curiosity experienced difficulties in implementing and evaluating solutions. Therefore, PBL assisted by E-LKPD effectively supports students mathematical problem solving ability.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan Problem Based Learning (PBL) berbantuan E-LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis serta mendeskripsikannya berdasarkan tingkat *curiosity* peserta didik. Penelitian menggunakan metode campuran dengan desain *sequential explanatory* yang melibatkan 29 peserta didik pada kelas eksperimen dan 27 peserta didik pada kelas kontrol. Data kuantitatif diperoleh melalui tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan dianalisis menggunakan uji t dan uji z, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL berbantuan E-LKPD efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 80,69 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,89 dengan ketuntasan klasikal 89,7%. Peserta didik dengan *curiosity* tinggi memenuhi seluruh indikator pemecahan masalah, *curiosity* sedang memenuhi sebagian besar indikator, sedangkan *curiosity* rendah masih mengalami kesulitan pada tahap melaksanakan dan memeriksa kembali penyelesaian. Dengan demikian, PBL berbantuan E-LKPD efektif mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Correspondence Address: Dk. Sono, RT.05/RW.02, Ds. Baleadi, Kec. Sukolilo, Kab. Pati, 59172, Indonesia; e-mail: anisabila05@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Tasya, N. N. A., & Amidi. (2026). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Curiosity* Pada PBL Berbantuan E-LKPD. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. 493-500.

Copyright: Nabila Nafisatul Anisa Tasya & Amidi, (2026)

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000) menempatkan pemecahan masalah sebagai salah satu standar proses yang harus dikembangkan bersama penalaran, komunikasi, koneksi, dan representasi matematis. Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep matematika, tetapi juga melatih mereka dalam menghubungkan berbagai konsep untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Nurhemy *et al.*, 2019). Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah matematis menjadi salah satu tujuan penting yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan prosedur penyelesaian, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Pebrianti *et al.*, 2023; Taufiq & Basuki, 2022; Sriwahyuni & Maryati, 2022). Temuan serupa juga dilaporkan oleh Waya (2022) dan Habuke *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami hambatan dalam menganalisis soal berbasis masalah dan menyelesaikan soal nonrutin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis masih memerlukan perhatian dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMP Teuku Umar Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal pemecahan masalah, khususnya pada materi perbandingan. Hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan secara lengkap, belum menyusun strategi penyelesaian yang sesuai, serta belum melakukan pemeriksaan kembali terhadap jawaban yang diperoleh. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk terlibat aktif dalam menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Selain faktor pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah matematis juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik. Salah satu faktor yang berperan penting adalah *curiosity* atau rasa ingin tahu. *Curiosity* merupakan kecenderungan individu untuk mencari informasi dan memahami sesuatu secara lebih mendalam berdasarkan apa yang dipelajari, diamati, dan didengar (Kemendiknas, 2010). Rasa ingin tahu mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi informasi, mengajukan pertanyaan, serta berusaha menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Penelitian Faryani *et al.* (2023) menunjukkan bahwa *curiosity* memberikan pengaruh yang kuat terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil penelitian Barata *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa peningkatan *curiosity* dapat mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Oleh karena itu, *curiosity* menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menekankan pada penyajian masalah nyata yang harus dipecahkan peserta didik secara tepat dan logis (Nicomse & Napitupulu, 2022). Pembelajaran berbasis masalah juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Setyawan & Suparman, 2023). Dengan demikian, PBL berpotensi mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Penerapan model PBL dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah E-LKPD. E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang memuat materi, aktivitas pembelajaran, serta tugas pemecahan masalah yang disajikan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Septiani & Amir, 2023). Penggunaan E-LKPD memungkinkan peserta didik memperoleh

pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus membantu mereka mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian masalah yang diberikan (Ari *et al.*, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan PBL maupun E-LKPD memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran matematika. Setyawan & Suparman (2023) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis PBL efektif dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis. Siregar & Suparman (2022) menemukan bahwa E-LKPD berbasis PBL mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik. Penelitian Faryani *et al.* (2023) mengkaji kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* peserta didik, sedangkan Agustina & Sukestiyarno (2025) mengkaji literasi matematika ditinjau dari *curiosity* pada model PBL. Namun, penelitian yang mengkaji kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *curiosity* peserta didik pada model *Problem Based Learning* berbantuan E-LKPD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah penelitian tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan E-LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik serta mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik berdasarkan tingkat *curiosity* yang dimiliki.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Desain ini diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk memperdalam serta menjelaskan hasil yang diperoleh pada tahap kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMP Teuku Umar Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan materi Kesebangunan.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Teuku Umar Semarang tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga terpilih kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri atas 29 peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan E-LKPD, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 27 peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pada tahap kualitatif, subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kategori *curiosity* peserta didik, yaitu dua peserta didik kategori tinggi, dua peserta didik kategori sedang, dan dua peserta didik kategori rendah.

Instrumen penelitian terdiri atas tes kemampuan pemecahan masalah matematis, angket *curiosity*, dan pedoman wawancara. Tes kemampuan pemecahan masalah matematis disusun berdasarkan indikator pemecahan masalah menurut Polya yang meliputi memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Angket *curiosity* disusun berdasarkan indikator *curiosity* yang mencakup kecenderungan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi, menunjukkan antusiasme dalam belajar, serta menemukan dan menerapkan solusi alternatif. Sebelum digunakan dalam penelitian, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian divalidasi oleh validator ahli untuk memperoleh kelayakan isi. Instrumen tes juga diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan dan validasi perangkat pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan E-LKPD, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik kelas eksperimen diberikan tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket *curiosity*. Selanjutnya, dipilih enam subjek penelitian yang mewakili kategori *curiosity* tinggi, sedang, dan rendah untuk mengikuti wawancara guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian, sedangkan analisis inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji ketuntasan rata-rata, uji ketuntasan klasikal, uji

perbedaan rata-rata, dan uji perbedaan proporsi. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik berdasarkan tingkat *curiosity* yang dimiliki.

Penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas VII SMP Teuku Umar Semarang dengan materi Kesebangunan. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati apabila diterapkan pada jenjang pendidikan, materi pembelajaran, atau karakteristik peserta didik yang berbeda.

HASIL

Data kemampuan pemecahan masalah matematis dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,229 dan kelas kontrol sebesar 0,770. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,222 > 0,05$, sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dilakukan pengujian statistik parametrik.

Keefektifan *Problem Based Learning* Berbantuan E-LKPD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada kelas yang memperoleh pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan E-LKPD lebih baik dibandingkan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Peserta Didik	29	27
Rata-Rata	80,69	73,89
Skor Tertinggi	100	85
Skor Terendah	63	63
Peserta Didik Tuntas	26	15
Persentase Ketuntasan	89,7%	55,6%

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 80,69, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,89. Persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen juga mencapai 89,7%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 55,6%.

Keefektifan model PBL berbantuan E-LKPD dianalisis melalui empat pengujian hipotesis yang meliputi uji ketuntasan rata-rata, uji ketuntasan klasikal, uji perbedaan rata-rata, dan uji perbedaan proporsi. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Statistik	Nilai Hitung	Nilai Tabel	Keterangan
Uji Ketuntasan Individual	4,224	1,701	Mencapai Ketuntasan Individu
Uji Ketuntasan Klasikal	1,838	1,645	Ketuntasan klasikal tercapai
Uji Perbedaan Dua Rata-rata	4,023	1,674	Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi
Uji Perbedaan Proporsi	2,866	1,645	Proporsi ketuntasan kelas eksperimen lebih tinggi

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengujian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan E-LKPD memenuhi indikator keefektifan yang ditetapkan, yaitu tercapainya ketuntasan belajar secara individual dan klasikal, serta capaian rata-rata dan proporsi ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Curiosity*

Tingkat *curiosity* peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh melalui penyebaran angket *curiosity*. Hasil pengelompokan peserta didik berdasarkan kategori *curiosity* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi *Curiosity* Peserta Didik Kelas Eksperimen

Kategori	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
Tinggi	5	17%
Sedang	20	69%
Rendah	4	14%
Jumlah	29	100%

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar peserta didik berada pada kategori *curiosity* sedang dengan persentase 69%, sedangkan kategori *curiosity* tinggi dan rendah masing-masing sebesar 17% dan 14%.

Hasil analisis tes dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik dengan *curiosity* tinggi mampu memenuhi seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Peserta didik dengan *curiosity* sedang mampu memenuhi sebagian besar indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, meskipun masih ditemukan beberapa ketidaktepatan dalam menyusun maupun melaksanakan rencana penyelesaian. Sementara itu, peserta didik dengan *curiosity* rendah mampu memahami masalah dan menyusun rencana penyelesaian pada sebagian besar soal, namun masih mengalami kesulitan dalam melaksanakan rencana penyelesaian secara tepat dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

PEMBAHASAN

Keefektifan *Problem Based Learning* Berbantuan E-LKPD terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan E-LKPD efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh terpenuhinya ketuntasan belajar secara individual dan klasikal, serta rata-rata dan proporsi ketuntasan peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada penyelesaian masalah mampu mendorong peserta didik untuk memahami permasalahan, menyusun strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian secara sistematis, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Setyawan & Suparman (2023) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Temuan ini juga mendukung penelitian Nicomse & Napitupulu (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Keefektifan PBL berbantuan E-LKPD tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Melalui tahapan orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep yang dipelajari. E-LKPD yang digunakan selama pembelajaran juga membantu peserta didik mengikuti setiap tahapan pemecahan masalah secara lebih terarah. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik

menghubungkan konsep matematika dengan situasi kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kondisi ini selaras dengan pendapat NCTM (2020) yang menempatkan pemecahan masalah sebagai salah satu standar proses yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi model PBL dan E-LKPD dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada efektivitas PBL atau penggunaan E-LKPD, penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi keduanya tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kemampuan tersebut berdasarkan tingkat *curiosity* peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika yang tidak hanya memperhatikan aspek kognitif, tetapi juga karakteristik peserta didik.

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari *Curiosity*

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan tingkat *curiosity* peserta didik. Peserta didik dengan *curiosity* tinggi mampu memenuhi seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dengan *curiosity* tinggi cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi, mencari alternatif penyelesaian, serta melakukan evaluasi terhadap jawaban yang diperoleh. Temuan ini sejalan dengan penelitian Faryani *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa *curiosity* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Barata *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa peserta didik dengan tingkat *curiosity* yang lebih tinggi cenderung menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan peserta didik dengan *curiosity* yang lebih rendah.

Peserta didik dengan *curiosity* sedang mampu memenuhi sebagian besar indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, meskipun masih ditemukan beberapa ketidaktepatan pada tahap menyusun dan melaksanakan rencana penyelesaian. Sementara itu, peserta didik dengan *curiosity* rendah cenderung mengalami kesulitan pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa *curiosity* berperan dalam mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses pemecahan masalah. Semakin tinggi *curiosity* yang dimiliki, semakin besar dorongan peserta didik untuk mencari informasi, memverifikasi langkah penyelesaian, dan mengevaluasi hasil pekerjaannya. Temuan ini mendukung pendapat Kemendiknas (2010) bahwa *curiosity* merupakan salah satu karakter yang mendorong individu untuk mencari informasi dan memahami sesuatu secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh karakteristik peserta didik, khususnya *curiosity*. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penyajian masalah yang menantang, aktivitas eksploratif, dan kesempatan untuk mengemukakan ide atau pertanyaan. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah subjek kualitatif yang relatif sedikit dan hanya berfokus pada materi Kesebangunan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan pada materi, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara *curiosity* dan kemampuan pemecahan masalah matematis.

SIMPULAN

Problem Based Learning (PBL) berbantuan E-LKPD terbukti efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang ditunjukkan oleh tercapainya ketuntasan belajar serta capaian kemampuan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kemampuan pemecahan masalah matematis juga menunjukkan perbedaan pada setiap tingkat *curiosity*, di mana peserta didik dengan *curiosity* tinggi menunjukkan kemampuan yang lebih baik dibandingkan peserta didik dengan *curiosity* sedang dan rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan

kemampuan pemecahan masalah matematis perlu memperhatikan penerapan model pembelajaran yang sesuai sekaligus karakteristik peserta didik, khususnya *curiosity*. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada SMP Teuku Umar Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung, serta kepada guru matematika kelas VII yang telah membantu pelaksanaan penelitian. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar atas dukungan moral dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian, serta kepada rekan-rekan peneliti yang telah memberikan bantuan, masukan, dan diskusi konstruktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R., & Sukestiyarno, Y. L. (2025). Literasi Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu pada Model Problem-Based Learning Berpendekatan Matematika Realistik Berbantuan Geogebra. *Jurnal Lmiah Multidisiplin*, 1(5), 3390–3405.
- Ari, H. K., Sudarmiani, & Malawi, I. (2025). Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 11 Madiun. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*.
- Barata, A., Mampouw, H. L., Mulyani, S., Kristen, U., Wacana, S., & Salatiga, S. M. P. N. (2023). Peningkatan Epistemic Curiosity dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 7 berbantuan Video Etnomatematika. *Circle : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 96–113.
- Faryani, F., Parmin, & Prastiti, T. D. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model Realistic Mathematics Education berbantuan bahan ajar ditinjau dari curiosity siswa SD. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 2, 2023–2035. <https://doi.org/10.37729/jpse.v9i2.3744JPSE:Kemampuanpemecahanmasalahmatematikadenganmodel...>
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Pedoman Sekolah*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Nicomse, N., & Napitupulu, L. (2022). Pembelajaran Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Negeri 1 Sipahutar. *Sepren : Journal of Mathematics Education and Applied*, October, 156–163. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i0.829>
- Nurhemy, T. N., Sutarno, S., & Prayitno, B. A. (2019). Efektivitas Modul Berbasis Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 137. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v8i2.37751>
- Pebrianti, A., Usdiyana, D., Dedy, E., & Sudihartinih, E. (2023). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3530–3541.
- Septiani, W., & Amir, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 1 Sarolangun. *SIMPATI: Jurnal Penelitian*

Pendidikan Dan Bahasa, 1(1), 80–92.

Setyawan, N. D., & Suparman. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL Terintegrasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 8(2), 35–48.

Siregar, U. H., & Suparman, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(4), 672. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i4.7153>

Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 335–344.

Taufiq, D. A., & Basuki. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 303–314.

Waya, H. S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 82–94.