



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2892 - 2903

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

Risdeni Hutagalung

Universitas Terbuka, Indonesia

E-mail: Risdeni.hutagalung@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh rasa ingin tahu (*Curiosity*) dan gaya belajar visual terhadap hasil belajar IPA di SDN Kalideres 10 Pagi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kalideres 10 Pagi tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 54 responden. Metode yang digunakan adalah penelitian survei dengan tiga variabel yaitu rasa ingin tahu (*Curiosity*)/ X1, gaya belajar visual (X2), dan hasil belajar IPA (Y). Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) terdapat pengaruh secara signifikan antara rasa ingin tahu (*curiosity*) dan gaya belajar visual secara simultan (bersama-sama) terhadap hasil belajar IPA di SDN Kalideres 10 Pagi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ dan F hitung $> F$ tabel yaitu $12,267 > 3,18$, 2) terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel rasa ingin tahu (X1) terhadap variabel hasil belajar IPA (Y) dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$, dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,726 > 2,00758$) dan 3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan gaya belajar visual terhadap hasil belajar IPA di SDN Kalideres 10 Pagi dengan perolehan nilai sig variabel gaya belajar visual (X2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel hasil belajar IPA (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan gaya belajar visual (X2) $0,000 < 0,05$, dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,888 > 2,00758$).

Kata kunci : Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*), Gaya Belajar Visual, Hasil Belajar IPA.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of curiosity (Curiosity) and visual learning style on science learning result at SDN Kalideres 10 Pagi. The sample in this article is the fifth grade students of SDN Kalideres 10 Pagi in the 2020/2021 academic year with 54 respondents in total. The method used is survey research with three variables, namely curiosity (Curiosity)/X1, visual learning style (X2), and science learning result (Y). The results of this study indicate: 1) there is a significant effect between curiosity (curiosity) and visual learning styles simultaneously (together) on science learning result at SDN Kalideres 10 Pagi. This is evidenced by the acquisition of a significance level of $0.000 < 0.05$ and F arithmetic $> F$ table that is $12.267 > 3.18$, 2) there is a positive and significant effect of the curiosity variable (X1) on the science learning result variable (Y) with a sig value. $0.000 < 0.05$, and the t arithmetic value is greater than t table ($3.726 > 2.00758$) and 3) There is a significant positive effect of visual learning style on science learning result at SDN Kalideres 10 Pagi with the acquisition of sig values for the visual learning style variable (X2) has a positive and significant effect on the science learning result variable (Y). This can be seen from the significant value of visual learning style (X2) $0.000 < 0.05$, and the t count value is greater than t table ($3.888 > 2.00758$).

Keyword: Curiosity, visual learning, and natural science learning result.

Copyright (c) 2022 Risdeni Hutagalung

✉ Corresponding author :

Email : Risdeni.hutagalung@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2518>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, bertubuh sehat, cakap dan berilmu, serta kreatif, mandiri, dan berdemokratis serta bertanggung jawab. Sekolah Dasar negeri Kalideres 10 Pagi masuk dalam wilayah Kecamatan Kalideres Jakarta Barat sebagai institusi pendidikan formal memiliki misi meningkatkan kecerdasan dan keimanan peserta didik, meningkatkan kreatifitas dan terampil dalam proses pembelajaran. Namun fakta di lapangan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih rendah. Oleh sebab itu salah satu cara yang dilakukan agar hasil belajar peserta didik meningkat adalah dengan mencari tahu apakah ada rasa ingin tahu peserta didik juga upaya guru meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran IPA dengan mengarahkan sikap dan tindakan peserta didik yang semakin dalam dan luas untuk mengetahui sesuatu yang diperoleh dari apa yang dipelajari, diamati, dan didengar.

Susanto pada (Septian, 2019) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang tampak pada perubahan-perubahan pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar menurut Ilyas dalam (Lestiawan & Johan, 2018) adalah peserta didik memperoleh hasil maksimum berdasarkan pengukuran tertentu setelah melakukan kegiatan belajar. Jika ditinjau dari nilai rerata Ulangan Akhir Semester IPA kelas 5 SDN Kalideres 10 Pagi dari aspek kognitif relatif rendah jika dibandingkan pelajaran yang diujikan pada Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) yang lain yaitu matematika dan Bahasa Indonesia yaitu 80,42.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta menyatakan bahwa rata-rata pencapaian hasil Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) mata pelajaran IPA siswa SD Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukkan angka 70,59. Kemudian berdasarkan data hasil Ujian Sekolah Berstandar Nasional SD Negeri Kecamatan Kalideres tahun 2019 pada 68 sekolah di Kecamatan Kalideres Kota Administrasi Jakarta Barat I mencapai nilai rata-rata 69,57. Hal ini menjadi salah satu faktor ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap hasil belajar IPA.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran IPA sebelum masa pandemi, hanya beberapa peserta didik yang aktif bertanya, berdiskusi atau mencari sumber yang sesuai dengan pembelajaran IPA. Hal ini juga memicu peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap hasil belajar IPA. Terlebih lagi dimasa pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan Belajar Dari Rumah (BDR). Peneliti tertarik untuk mengetahui apakah ada rasa ingin tahu dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran IPA seperti dikatakan oleh Samani dan Hariyanto dalam (Silmi & Kusmarni, 2017) rasa ingin tahu adalah suatu keinginan dalam memahami peristiwa alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi.

Peningkatan keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh rasa ingin tahu yang membuat pikiran menjadi lebih aktif sehingga berusaha belajar dengan baik. Diharapkan selama proses pembelajaran, peserta didik cenderung bertanya jika ada hal yang belum dipahami, senang mencari informasi diluar buku teks terkait materi pembelajaran, suka berdiskusi mengenai pembelajaran yang baru atau gejala alam, bertanya sesuai materi pelajaran berbeda dengan yang dibahas di kelas.

Keingintahuan manusia juga merupakan emosi yang dimiliki manusia dalam mendorong terwujudnya perilaku seperti penyelidikan, pemeriksaan dan belajar. (Rif & Ritawati, 2015) Leherisey dalam (Wicaksana & Ridlo, 2017) menyatakan bahwa: Keingintahuan merupakan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara paham dengan tugas belajar siswa untuk memahami secara mendalam tentang tugas baik tugas yang asing belajar atau membingungkan, serta tekun mencari informasi yang dalam tentang tugas belajar. Menurut (Eris & Priyono, 2020) mengatakan bahwa: Status bencana nasional terhadap penyebaran Pandemi Covid-19 atau *Corona Virus Disease* sudah ditetapkan pemerintah dalam Keputusan

Presiden Nomor 12 Tahun 2020. Dengan Kepres ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran dengan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 pada 17 Maret 2020 bahwa seluruh kegiatan pembelajaran, baik di sekolah maupun di kampus perguruan tinggi, menggunakan metode daring (dalam jaringan) alias online sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran Covid-19.

Dilansir dari Dinas Pendidikan Provinsi Jakarta Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sekarang di kenal Belajar Dari Rumah (BDR) telah dilaksanakan sejak 16 Maret 2020. Sesuai dengan kalender pendidikan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun ajaran 2020/2021 akan dimulai pada 13 Juli 2020 (Ega, 2020). Sekolah di Jakarta selama pandemi Covid 19 ini di haruskan untuk Belajar Dari Rumah (BDR) atau belajar secara online. Oleh sebab itu diperlukan sarana internet untuk mendukung BDR ini. Nadiem Makarim sebagai Mendikbud menjelaskan proses pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid-19 memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak menimbulkan beban baru bagi peserta didik. Untuk mendukung pembelajaran bermakna maka guru hendaknya menerapkan gaya belajar visual dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan memberikan pembelajaran berupa video. Dipilihnya gaya belajar visual dalam penelitian ini berpijak pada hasil penelitian Sugiyono dalam (Rambe & Yarni, 2019) menunjukkan bahwa pengaruh gaya belajar visual terhadap prestasi belajar berada pada kategori cukup kuat.

Gaya belajar visual yaitu kemampuan belajar dengan melihat melalui indera penglihatan yang teliti. Oleh sebab itu, dimasa pandemi ini, gaya belajar visual sangat cocok untuk menggantikan pembelajaran tatap muka. Teori Piaget dalam (Setyasto & Wijayama, 2018, p. 129) mengatakan bahwa: Sesuai dengan perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia sekolah dasar dapat menarik kesimpulan dari situasi yang nyata maupun melalui benda konkret. Oleh sebab itu diperlukan media untuk menyesuaikan dalam pembelajaran berupa video (audio visual) yang diamati melalui panca indra penglihatan agar pembelajaran yang abstrak dapat dapat dipahami karena menjadi konsep menjadi lebih konkret.

Hasil penelitian terdahulu yang mendukung pemilihan rasa ingin tahu dengan gaya belajar visual terhadap hasil belajar adalah Hanifah Amelia & Munawaroh (2016) tentang Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Mts Negeri I Kota Cirebon. Penelitian Hamsar (2017) yang meneliti “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPA MTs. Madani Alauddin Pao-Pao ”.

METODE

Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 di SDN Kalideres 10 Pagi. Pengambilan data disesuaikan dengan keadaan pandemi Covid-19 yaitu Belajar Dari Rumah (BDR) secara online menggunakan google form. Populasi penelitian adalah seluruh kelas V SDN Kalideres 10 Pagi berjumlah 54 peserta didik. Seluruh populasi dijadikan sampel yang disebut sampel jenuh. Arikunto dalam (Chitah et al., 2016, p. 7) mengatakan bahwa apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik analisis untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dan analisis regresi linear berganda.

Sebelum masuk dalam kegiatan menganalisis statistik untuk menguji hipotesis melalui analisis korelasi, analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda, maka dilakukan terlebih dahulu :

1. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan tehnik Liliefors. Pengujian normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Sugiyono, 2014).
2. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bentuk garis hubungan antar variabel bebas dengan variable terikat.

- Uji indepenensi Pemeriksaan independen dimaksudkan untuk melihat variabel bebas mempunyai hubungan yang signifikan atau tidak.

Untuk menguji hipotesis penelitian maka analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda (ANOVA) karena terdapat 2 variabel independen yaitu Rasa Ingin Tahu (X_1) dan Gaya Belajar Visual (X_2), serta 1 variabel dependen yaitu Hasil Belajar IPA (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah analisis regresi linear sederhana untuk menganalisis hipotesis pertama dan kedua, analisis regresi linear berganda untuk menganalisis hipotesis ketiga, dan uji F untuk menguji pengaruh secara simultan (secara bersama-sama) variabel bebas rasa ingin tahu (*curiosity*) dan variabel gaya belajar visual terhadap variabel terikat hasil belajar IPA (Y) serta koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar dalam persentase pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) secara simultan terhadap variabel terikat (Y).

1. (H1) Pengaruh Variabel Rasa Ingin Tahu (X1) terhadap Variabel hasil belajar IPA (Y)

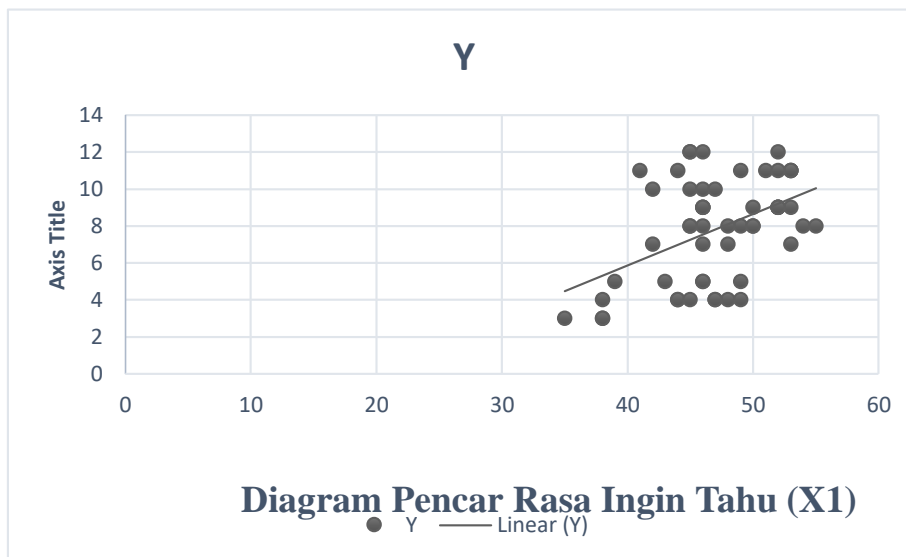
Menurut Sugiyono dalam (Muizu et al., 2016) bahwa alat analisis yang dapat digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) adalah analisis regresi linear sederhana. Pada penelitian ini mengukur pengaruh secara variabel rasa ingin tahu (X1) dan terhadap hasil belajar IPA (Y).

Tabel 1

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-5.266	3.532		-1.491	.142
	Rasa Ingin Tahu (X1)	.278	.075	.459	3.726	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan Tabel 1 dengan melihat baris, kolom t dan signifikansi dapat dijelaskan sebagai berikut: Variabel rasa ingin tahu (X1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel hasil belajar IPA (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan rasa ingin tahu (X1) $0,000 < 0,05$, dan nilai t tabel = $t(\alpha/2 ; n-k-1) = (0,05/2 ; 54-2-1) = (0,025 ; 51) = 2,00758$, berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3.726 > 2,00758$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh variabel rasa ingin tahu (X1) terhadap hasil belajar IPA diterima. Tabel 4.13 dapat dijelaskan dengan diagram pencar rasa ingin tahu (*curiosity*) pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Diagram Pencar Rasa Ingin Tahu/Curiosity (X1)

Dari persamaan analisa regresi linear sederhana $Y = a + b1X1$ yaitu $Y = -5,266 + 0.2785X1$ dapat diambil kesimpulan bahwa nilai konstanta -5.266 artinya jika tidak terjadi perubahan variabel rasa ingin tahu (X1) atau nilai rasa ingin tahu (X1) adalah nol (0) maka hasil belajar IPA sebesar $-5,266$. Koefisien regresi variabel rasa ingin tahu (*curiosity*) / X1 sebesar 0.2785 artinya jika variabel rasa ingin tahu (*curiosity*) mengalami peningkatan 1%, maka hasil belajar IPA akan mengalami peningkatan sebesar $0,2785$. Ada peningkatan positif antara variabel rasa ingin tahu (*curiosity*) dengan hasil belajar IPA yaitu semakin besar nilai koefisien nilai rasa ingin tahu (X1) maka hasil belajar IPA juga semakin tinggi.

Dari gambar 4.9 bila ditarik garis linear akan melalui garis Y yaitu $-5,266$ apabila X1 bernilai nol (0). R Square (R^2) atau koefisien determinasi yang dapat dilihat pada gambar 4.9 yaitu $R^2 = 0.2107$ artinya variabel rasa ingin tahu (*curiosity*) memberi pengaruh 21,07% terhadap hasil belajar IPA dan sisanya 78,93% dijelaskan oleh variabel lain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono dan Ridho, 2017 dalam artikelnya yang meneliti tentang Analisis Kemampuan Literasi Matematika dan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *Schoology* yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2. (H2) Pengaruh Variabel Gaya Belajar Visual (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar IPA (Y)

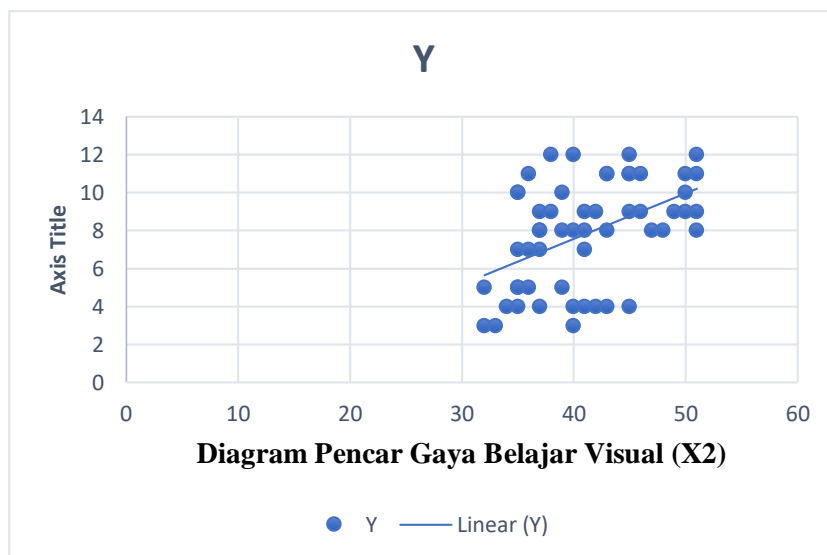
Pengaruh Variabel Gaya Belajar Visual (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar IPA (Y) dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Gaya Belajar Visual (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar IPA (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.012	2.555		-.788	.434
	Gaya Belajar Visual (X2)	.239	.062	.475	3.888	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Melalui Tabel 2 dapat dijelaskan dengan diagram pencar Variabel Gaya Belajar Visual (X2) pada gambar di bawah ini.



Gambar 2 Diagram Pencar Gaya Belajar Visual (X2)

Berdasarkan Tabel 2, variabel gaya belajar visual (X2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel hasil belajar IPA (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan rasa ingin tahu (X1) $0,000 < 0,05$, dan nilai t tabel = $t(\alpha/2 ; n-k-1) = (0,05/2 ; 54-2-1) = (0,025 ; 51) = 2,00758$, berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,888 > 2,00758$), maka H_0 ditolak dan H_2 diterima sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh variabel gaya belajar visual (X2) terhadap hasil belajar IPA secara parsial diterima.

Dari gambar 4.10 bila ditarik garis linear akan melalui garis Y yaitu $-2,012$ apabila X_2 bernilai nol (0). R Square (R^2) atau koefisien determinasi yang dapat dilihat pada gambar 4.10 yaitu $R^2 = 0,2252$ artinya variabel gaya belajar visual (X2) memberi pengaruh 22,52% terhadap hasil belajar IPA dan sisanya 77,48% dijelaskan oleh variabel lain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hamsar, 2017) yang meneliti “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPA MTs. Madani Alauddin Pao-Pao”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual, auditori, kinestetik diperoleh bahwa gaya belajar visual sangat berpengaruh terhadap “hasil” belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPA MTs. Madani “Alauddin” Pao-Pao dengan dengan persentase 40,86% sedangkan gaya belajar auditori dan kinestetik masing-masing sebesar 32,26% dan 26,88%. Dan hasil penelitian (Hanifah Amelia & Munawaroh, 2016) yang meneliti tentang Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Mts Negeri I Kota Cirebon. Hasil penelitian menyebutkan bahwa keingintahuan siswa dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Negeri I Cirebon jumlah siswa sebanyak 387 siswa terdapat pengaruh yang signifikan. Dilihat dari hasil analisis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$. Adapun besarnya pengaruh langsung yang diberikan “keingintahuan” terhadap hasil belajar matematika ditunjukkan oleh Standardized Coefficients Beta sebesar 0,128. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Setyawati, 2018) dalam skripsi Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Materi. Geometri Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman, terdapat pengaruh signifikan antara gaya belajar visual terhadap hasil belajar materi geometri sebesar 65%.

3. (H3) Pengaruh Variabel Rasa Ingin Tahu (X1) Dan Variabel Gaya Belajar (X2) terhadap Variabel hasil belajar IPA (Y)

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

		Coefficients ^a				Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	-9.211	3.562		-2.586	0.013
	Rasa Ingin Tahu (X1)	0.204	0.074	0.336	2.743	0.008
	Gaya Belajar Visual (X2)	0.181	0.062	0.360	2.936	0.005

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPA (Y)

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 25, maka diperoleh hasil persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = -9,211 + 0,204X_1 + 0,181X_2$$

Persamaan regresi di atas memperlihatkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat secara parsial, dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa: 1) Nilai konstanta adalah -9,211, artinya jika tidak terjadi perubahan variabel rasa ingin tahu dan gaya belajar visual (nilai X1 dan X2 adalah nol) atau 0 maka hasil belajar IPA ada sebesar -9,211. 2) Nilai koefisien regresi rasa ingin tahu adalah 0,204, artinya jika variabel rasa ingin tahu (X1) meningkat sebesar 1% dengan asumsi variabel gaya belajar visual (X2) dan konstanta (a) adalah 0 (nol), maka hasil belajar IPA meningkat sebesar 0,204. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel rasa ingin tahu (X1) berkontribusi positif bagi hasil belajar IPA, sehingga makin tinggi rasa ingin tahu peserta didik, maka semakin meningkat hasil belajar IPA. 3) Nilai koefisien regresi gaya belajar visual adalah 0,181 artinya jika variabel gaya belajar visual (X2) meningkat 1% dengan asumsi variabel rasa ingin tahu (X1) dan konstanta adalah nol (0), maka hasil belajar IPA meningkat sebesar 0,181. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar visual berkontribusi positif kepada hasil belajar IPA, sehingga makin condong ke arah gaya belajar visual, maka makin tinggi hasil belajar IPA.

4. Hasil Uji Simultan (Uji F) Variabel Rasa Ingin Tahu (X1) Dan Variabel Gaya Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar IPA

Menurut Pardede dan Manurung dalam (Liza Zulfahri1), 2019, p. 7), uji F dapat digunakan untuk menguji pengaruh secara simultan variabel bebas terhadap variabel terikat (Y). Jika variabel bebas mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel terikatnya (Y), uji ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi nilai F hitung > F tabel, maka moel yang dirumuskan sudah tepat. Jika nilai F hitung > F tabel maka dapat diartikan bahwa model regresi sudah tepat, artinya pengaruh secara bersama, dengan melihat nilai F tabel = f(k ; n-k), F tabel =(2 ; 54-2), F tabel = (2 ; 52) = 3,18 dengan tingkat kesalahan 5%. Uji F yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Uji Simultan (Uji F) Variabel Rasa Ingin Tahu (X1) Dan Variabel Gaya Belajar Visual (X2) Terhadap Hasil Belajar IPA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	133.659	2	66.830	12.267	.000 ^b
	Residual	277.841	51	5.448		
	Total	411.500	53			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPA (Y)
 b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Visual (X2), Rasa Ingin Tahu (X1)

Sesuai hasil pengujian pada Tabel 4 dapat dilihat pada nilai F hitung sebesar 12,267 dengan nilai F tabel adalah 3,18, sehingga nilai F hitung > F tabel atau $12,267 > 3,18$, dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_3 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel rasa ingin tahu (x1) dan gaya belajar visual (X2) secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA (Y).

Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel rasa ingin tahu dan gaya belajar visual secara bersama-sama terhadap variabel terikat hasil belajar IPA.

H_3 = Terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel rasa ingin tahu dan gaya belajar visual secara bersama-sama terhadap variabel terikat hasil belajar IPA.

5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) berfungsi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu. Nilai R^2 yang rendah memiliki arti kemampuan variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat amat terbatas. Nilai yang mendekati satu, artinya variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang diperlukan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Berdasarkan uji koefisien determinasi (R^2) yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini. Koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel model summary hasil analisis regresi berganda yang dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Koefisien Determinasi Variabel X1 Dan X2 Secara Simultan Terhadap Variabel Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.570 ^a	.325	.298	2.334

a. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Visual (X2), Rasa Ingin Tahu (X1)

Berdasarkan tabel model summary pada Tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi terdapat pada nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,298. Hal ini berarti kemampuan variabel bebas Rasa Ingin Tahu (X1) dan Gaya Belajar Visual (X2) dalam menjelaskan variabel terikat hasil belajar IPA adalah sebesar 29,8% dan sisanya 70,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini seperti motivasi, gaya belajar kinestetik, gaya belajar auditori dan lain-lain.

Penelitian ini sejalan dengan Hanifah Amelia & Munawaroh (2016) tentang Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Mts Negeri I Kota Cirebon. Hasil penelitian menyebutkan bahwa keingintahuan siswa dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs

Negeri I Cirebon jumlah siswa sebanyak 387 siswa terdapat pengaruh yang signifikan. Dan penelitian yang dilakukan oleh Hamsar (2017) yang meneliti “Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPA MTs. Madani Alauddin Pao-Pao”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual, auditori, kinestetik diperoleh bahwa gaya belajar visual sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPA MTs. Madani Alauddin Pao-Pao.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tau (*curiosity*) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, gaya belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan rasa ingin tau (*curiosity*) dan gaya belajar secara bersama-sama dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Temuan dan implikasi dari penelitian ini adalah adanya kekompakan guru dan siswa serta kepala sekolah dalam menjalankan pembelajaran yang sesuai gaya belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis kami ucapkan kepada segenap sivitas akademis yang tidak henti dan bersabar membimbing kami dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2, 223. <https://ojs.unm.ac.id/Jo/Article/View/2956/1606>
- Ainina, V. Q. (2016). Hubungan Antara Rasa Ingin Tahu Biologi Dengan Kemampuan Literasi Sains.
- Aisyah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Memecahkan Soal Cerita Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Anas, A., & Munir, N. P. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Vak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 238.
- Aprilyanti, S. (2017). Pengaruh Usia Dan Masa Kerja Terhadap Produktivitas Kerja (Studi Kasus: Pt. Oasis Water International Cabang Palembang). *Jurnal Sistem Dan Manajemen Industri*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.30656/jsmi.v1i2.413>
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Pbpp.Ejournal.Unri.Ac.Id*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/jpb/article/viewfile/5160/4838>
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching And Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 124. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.28>
- Chania, Y., Haviz, M., & Sasmita, D. (2017). Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X Sman 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Sainstek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 77. <https://doi.org/10.31958/js.v8i1.443>
- Chitah, M., Eka, A. R., & Husna, A. (2016). Pengaruh Retribusi Parkir Tepi Jalan Umum, Retribusi Pelayanan Kesehatan, Retribusi Pelayanan Kepelabuhan, Retribusi Izin Mendirikan Bangunan Dan Retribusi Izin Trayek Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bintan Periode 2013-2016. 7.

- 2901 *Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar – Risdani Hutagalung*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2518>
- [Http://Repository.Umrah.Ac.Id/2289/1/May Chittah-110462201196-Fe-2018.Pdf](http://Repository.Umrah.Ac.Id/2289/1/May%20Chittah-110462201196-Fe-2018.Pdf)
- Cicilia, Y., & Nursalim. (2019). Gaya Dan Strategi Belajar Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 143.
- Deporter, B., & Mike Hernacki. (2001). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman*. Kaifa.
- Dinatha, N. M., & Dek Ngurah Laba Laksana. (2018). Nilai Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Ipa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2017(November), 177–187.
- Ega, K. (2020). Mengenal Portal Siap Belajar Jakarta Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Tirto.Id*.
<https://Tirto.Id/Mengenal-Portal-Siap-Belajar-Jakarta-Untuk-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Fqaj>
- Eris, P. A., & Priyono. (2020). *Pembelajaran Daring, Sudahkah Efektif?* Geografi.Ums.
<https://Geografi.Ums.Ac.Id/2020/06/02/Pembelajaran-Daring-Sudahkah-Efektif/>
- Ernawati Khumaedi Ani Rusilawati, D. N. S. P. (2016). Dimensi Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Alat Peraga Penjernihan Air. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan Mipa*, 6(2), 10–17.
<https://Doi.Org/10.21580/Phen.2016.6.2.1077>
- Fathiyah, A. M. N., Sulistiani, I. R., & Asfiyak, K. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 2 Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 41. <http://Riset.Unisma.Ac.Id/Index.Php/Fai/Article/View/3259/2929>
- Fiteriani, I., & Solekha, I. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Siswa Kelas V Mi Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadinggrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 111.
- Ghozali, H. I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss*. Universitas Diponegoro.
- Hamdah. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa*.
<http://Repository.Ut.Ac.Id/8764/1/43776.Pdf>
- Hamsar. (2017). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Ipa Madrasah Tsanawiyah Alauddin Pao-Pao*. <http://Repository.Uin-Alauddin.Ac.Id/Id/Eprint/9743>
- Hanifah Ameliah, I., & Munawaroh, M. (2016). Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Mts Negeri I Kota Cirebon. *Eduma: Mathematics Education Learning And Teaching*, 5(1), 9–21. <https://Doi.Org/10.24235/Eduma.V5i1.598>
- Hardhika Wisnu, A. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Pretasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Gugugs 5 Kec. Pengasih Kab. Kulon Progo Yogyakarta*.
- Kharisma, N. (2015). Pengaruh Motivasi, Prestasi Belajar, Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas Xii Kompetensi Keahlian Akuntansi Di Smk Negeri Se-Kota Semarang Tahun Ajaran 2014/. *Economic Education Analysis Journal*, 4(3).
- Kurniati Mei. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 107 Seluma*. Repository.Iainbengkulu.Ac.Id
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.
<https://Doi.Org/10.30738/Jtvok.V6i1.2866>
- Listriana, N. D., & Aini, K. N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hands N Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Dan Rasa Ingin Tahu Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 51. <http://Www.E-Jurnal.Unisda.Ac.Id/Index.Php/Inspiramatika/Article/View/1750>
- Liza Zulbahri1), M. N. (2019). *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan Pengaruh Word Of Mouth Dan Kepuasan Konsumen Terhadap Minat*. 1–9.
- M Joko Susilo. (2016). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Pinus.

- 2902 *Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar – Risdani Hutagalung*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2518>
- Mabruri, R. A. (2016). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Piyaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05(32), 3066
- Magdalena, I., & Affifah, A. N. (2020). Identifikasi Gaya Belajar Siswa (Visual, Auditorial, Kinestetik). *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.
- Mar'ah, A. (2016). *Gaya Belajar Dan Faktor Pengaruhnya Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Ipa Terpadu Siswa Kelas Viii Mts Sultan Fatah Gaji Guntur Demak Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Muhammad, T. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Mulyana, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Aktual, Inspiratif, Normatif, Dan Aspiratif (Aina). *Ainamulyana.Blogspot.Com*. <https://Ainamulyana.Blogspot.Com/2015/04/Gaya-Belajar-Siswa.Html>
- Mulyono. (2019). *Analisis Uji Asumsi Klasik*. Binus University Business School. <https://Bbs.Binus.Ac.Id/Management/2019/12/Analisis-Uji-Asumsi-Klasik/>
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. Pt. Bumi Aksara.
- Nur, M. I. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching Learning (Ctl) Dan Alat Peraga Pada Siswa Kelas V Di Mi Al Islam Sutopati 3 Kec. Kajoran Kab. Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018*. [Http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/4024/1/Skripsi.Pdf](http://E-Repository.Perpus.Iainsalatiga.Ac.Id/4024/1/Skripsi.Pdf)
- Nurdyansyah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Nds Dan Toy Fiks.Pdf*, 1610, 7.
- Omon, A., & Khotamir, R. R. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guur Sekolah Dasar*, 2, 1. <https://Ojs.Unida.Ac.Id/Jtdik/Article/View/302>
- Oudeyer, P -Y; Gottlieb, J; Lopes, M. (2016). Intrinsic Motivation, Curiosity, And Learning: Theory And Applications in Educational Technologies. In *Paristech, Inria And Ensta* (P. 257). Kavli Institute For Brain Science, Columbia University, New York, Ny, United States.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 335. <https://Doi.Org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>
- Raharjo, S. (2014). *Tutorial Uji Heteroskedastisitas Dengan Glejser Spss*. Spssindonesia.Com. <https://Www.Spssindonesia.Com/2014/02/Uji-Heteroskedastisitas-Glejser-Spss.Html>
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Dian Andalas Padang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 293. [Http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp](http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Index.Php/Jrpp)
- Rif, M., & Ritawati, B. (2015). Upaya Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Mengenai Konsep Matematika Menggunakan Abakus. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 67.
- Rima, R. M. S. (2018). *Pengaruh Pengaruh Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Dengan Menerapkan Pendekatan Pembelajaran Discovery Learning Peserta Didik Kelas Xi Ipa 4 Sma Negeri 2 Kupang Tahun Ajaran 2017/2018* [Unwira]. <https://Eprints.Uns.Ac.Id/Id/Eprint/995>
- Rohmatia, S. (2017). *Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Terhadap Keputusan Konsumen Dalam Menentukan Pilihan Sewa Lapangan Futsal*.
- Saridevita, A., Destiyantari, S., Asshiddiq, A., Suherdi, D. A., & Tangerang, U. M. (2020). *Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran Ips*. 2, 75–82.
- Sayekti, I. C., & Kinasih, A. M. (2017). Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa Pada Sisswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 97–105.
- Septian, I. F. (2019). *Keefektifan Penerapan Media Prezi Desktop Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Sidapura 02 Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang.

- 2903 *Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar – Risdani Hutagalung*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2518>
- Setyasto, N., & Wijayama, B. (2018). Penerapan Perangkat Pembelajaran Ips Model Tps Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.26740/Jp.V2n2.P128-133>
- Setyawati, Y. (2018). *Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Materi. Geometri Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Girikerto Turi Sleman* [Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34336>
- 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/10.17509/Factum.V6i2.9980>
- Sugiyono; Susanto, A. (2015). *Cara Mudah Belajar Spss & Lisrel*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cv. Alfabeta.
- Sulistiawati. (2015). Analisa Pemahaman Literasi Sains Mahasiswa Yang Mengambil Mata Kuliah Ipa Terpadu Menggunakan Contoh Soal Pisa. *Journal Of Sainteks*, 12(<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/sainteks/issue/view/235>).
- Wahyuni, E. T. (2012). *Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Melalui Metode Observasi Laboratorium Dan Lingkungan Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Kemandirian Belajar Siswa Materi Keanekaragaman Hayati*. Perpustakaan Uns. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/28205/pembelajaran-biologi-dengan-pendekatan-contextual-teaching-and-learning-melalui-metode-observasi-laboratorium-dan-lingkungan-ditinjau-dari-keingintahuan-dan-kemandirian-belajar-siswa-materi-keanekaragaman-hay>
- Wahyuni, E. T., Sugiyarto, & Sunarno, W. (2012). *Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan Contextual Teaching Melalui Metode Observasi Laboratorium Dan Lingkungan Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Kemandirian Belajar Siswa* [Uns]. <https://eprints.uns.ac.id/id/eprint/995>
- Wassahua, S. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Smp Negeri Karang Jaya Kecamatan Namlea Kabupaten Buru. *Jurnal Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(1), 90. <http://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/int/article/view/310/242>
- Wicaksana, Y., & Ridlo, S. (2017). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology. *Unnes Journal Of Mathematics Education Research*, 6(2), 169.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Wulansari, M. D., Purnomo, D., & Utami, R. E. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Kelas Viii Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Visual Dan Auditorial. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 393–402. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4869>
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Zabidin, M. A., & Mulyaningsih, I. (2016). Teori Koneksionisme Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Indonesian Language Education And Literature*, 1(2), 88. <https://doi.org/10.24235/ileal.v1i2.599>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Reviuw Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp%0ahttps://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/481/0>
- Zahra, R Ratika; Rina, N. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit Di Kota Bandung. *Jurnal Lontar*, 6, 50.