

MENGUKUR RASA INGIN TAHU SISWA [MEASURING STUDENTS' CURIOSITY]

Steven Raharja

BOSE Indonesia

stevenraharja@yahoo.com

Martinus Ronny Wibhawa

Sekolah Dian Harapan Lippo Cikarang, Jawa Barat

martinus.ronny.wibhawa@gmail.com

Samuel Lukas

Universitas Pelita Harapan

Samuel.lukas@uph.edu

Abstract

One factor that influences students in becoming active learners and self developers is curiosity. Curiosity is defined as an impulse within a person to gain new information without appreciation or extrinsic factors. A person's curiosity encourages him to devote more attention to an activity, to process information more deeply, to remember information better, and to fulfill tasks more accurately. This paper aims to create a valid and reliable instrument to measure students' curiosity and to test it students in a grade 10 and 11 science class using cluster random sampling. Results showed no correlation between students' curiosity and their grades. It was also found that there was no significant mean difference in students' curiosity between male and female students.

Keywords: Curiosity, student grade, Validity and Reliability



Abstrak

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi siswa sebagai pembelajar yang aktif dan terus mengembangkan diri adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu didefinisikan sebagai dorongan dalam diri seseorang untuk memperoleh informasi baru tanpa adanya penghargaan maupun faktor ekstrinsik. Rasa ingin tahu seseorang mendorong ia mencurahkan banyak perhatian kepada suatu aktivitas untuk memproses informasi lebih dalam, mengingat informasi lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas dengan tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk membuat instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur rasa ingin tahu siswa, mengujikannya pada siswa kelas X dan XI disuatu sekolah dengan *cluster random sampling*. Hasil penelitian mendapatkan instrumen kuesioner yang valid dan reliabel serta pengujian hipotesa yang menyatakan tidak ada hubungan rata-rata rasa ingin tahu dengan tingkat pendidikan kelas X dengan kelas XI dan tidak ada perbedaan rata-rata rasa ingin tahu siswa perempuan dengan siswa pria.

Kata kunci: Rasa ingin tahu, Siswa kelas, valid, reliable

Pendahuluan

Tingkat pendidikan berkaitan positif dengan kualitas sumber daya manusia. Sedangkan kualitas sumber daya manusia berkaitan positif dengan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, secara tidak langsung, pendidikan merupakan pilar penting dalam pembangunan bangsa. Itulah sebabnya, Indonesia sebagai negara berkembang menyadari pentingnya pendidikan sehingga disediakan dana 20% dari APBN untuk pendidikan. Di sisi lain, pendidikan di Indonesia masih dalam tahapan berkembang. Hal ini terlihat dari tingkat serapan pemahaman materi yang relatif rendah. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada “Konferensi Pers UN 2017 Jenjang SMP UN untuk memantau, mendorong dan meningkatkan mutu pembelajaran” diperoleh bahwa hasil rerata UN SMP tahun 2017 turun 4.02 angka



dibanding hasil pada tahun 2016. Khusus untuk sekolah SMP negeri reratanya 54.68 di tahun 2017 dan 54.86 di tahun 2016. Sedangkan sekolah swasta reratanya 54.13 di tahun 2017 dan 57.70 di tahun 2016.

Pendidikan yang berhasil berkaitan erat dengan banyak factor, yakni peran guru, peserta belajar, dan proses pembelajaran. Peserta belajar dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh kesungguhan peserta dalam belajar. Kesungguhan peserta belajar bergantung dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Keinginan yang timbul tersebut dapat disebut sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi dapat membuat peserta didik mengikuti proses belajar lebih baik. Oleh karena itu, rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2011, Forbes mengakui rasa ingin tahu sebagai salah satu sikap dari semua pemimpin yang inovatif, mereka menggunakan kesuksesan Steve Jobs sebagai suatu contoh. Jobs tidak ingin tahu karena dia ingin menjadi sukses, tapi dia menjadi sukses karena dia sangat ingin tahu (Taberner & Siggins, 2015, hal. 4). Ketika seseorang memiliki rasa ingin tahu, mereka mencurahkan banyak perhatian kepada suatu aktivitas, memproses informasi lebih dalam, mengingat informasi lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas sampai selesai (Kashdan dkk., 2009). Melalui rasa ingin tahu, peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar. Mereka dapat mengalami pembelajaran dengan sendirinya. Oleh karena itu, menimbulkan rasa ingin tahu siswa adalah sesuatu yang penting.

Observasi awal peneliti terdiri atas dua hal, yaitu pertama sikap murid dalam belajar dan kedua angket sederhana. Sikap yang ditunjukkan siswa ketika proses belajar adalah hanya mendengar penjelasan dari guru, cenderung diam dan kurang aktif bertanya. Sedangkan penilaian dari angket untuk menguji tiga besaran karakter rasa ingin tahu berada dalam kategori rendah dengan detail aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru sebesar 51,6%, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu sebesar 49,0% dan aspek tertarik pada hal yang baru sebesar 49,8%. Fakta ini menunjukkan permasalahan yang jelas bahwa rasa ingin tahu siswa perlu ditingkatkan. Namun pertanyaannya apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Untuk itu perlu terlebih dahulu dikembangkan alat



ukur untuk mampu mengukur rasa ingin tahu siswa dengan valid dan reliabel. Setelah itu melakukan analisis apa yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sebagai studi kasus akan diambil sampel siswa kelas X dan XI pada salah satu SMA di Jakarta.

Rasa Ingin Tahu

Markey dan Loewenstein menyatakan rasa ingin tahu adalah sebuah keinginan untuk memperoleh informasi tertentu tanpa adanya penghargaan atau hadiah ekstrinsik. Rasa ingin tahu merupakan bahan bakar dari proses pembelajaran, pengembangan dan adaptasi sepanjang hayat (Reio, 2010, hal. 99). Reio mendefinisikan rasa ingin tahu sebagai sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensori yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi. Berlyne mengatakan bahwa rasa ingin tahu tersebut dapat menghasilkan perasaan negatif ketika tidak terpenuhi, namun akan menyenangkan bila dipuaskan dengan perolehan informasi yang diinginkan (Markey & Loewenstein, 2014, hal. 231). Menurut Loewenstein (1994), rasa ingin tahu dapat muncul secara tiba-tiba, dapat berganti fokus perhatian dengan mudah, atau berakhir dengan tidak terduga, namun rasa ingin tahu tetap dapat menjadi motivasi yang sangat kuat. Para ahli memiliki pendapat bahwa rasa ingin tahu dapat muncul sebagai sebuah perasaan akan kekurangan (*curiosity as feeling of deprivation*) dan perasaan akan ketertarikan (*curiosity as feeling of interest*). Cicero yang dikutip oleh Loewenstein (1994) sepakat bahwa rasa ingin tahu juga dapat dilihat sebagai gairah untuk belajar. Rasa ingin tahu dapat dilihat sebagai sebuah keinginan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, sehingga ketika rasa ingin tahu tersebut tidak terpenuhi, maka akan menimbulkan perasaan tidak menyenangkan.

Loewenstein (1994, hal. 75) berpendapat rasa ingin tahu dapat secara konsisten dikenali sebagai motivasi yang mempengaruhi baik positif maupun negatif di setiap tahap kehidupan seseorang. Loewenstein juga berpendapat bahwa rasa ingin tahu inilah yang melatarbelakangi alasan seseorang benar-benar tertarik pada sebuah informasi, walaupun informasi tersebut tidak memberikan keuntungan ekstrinsik. Ia juga memperkenalkan dua tipe rasa ingin tahu yaitu; *state curiosity* dan *trait curiosity*. *State curiosity* mengacu pada rasa ingin tahu yang muncul pada situasi tertentu, sedangkan *trait curiosity* mengacu



pada kapasitas atau kecenderungan seseorang untuk mengalami rasa ingin tahu itu sendiri. Loewensten menyimpulkan penelitian mengenai *state curiosity* lebih menjanjikan dari pada *trait curiosity* karena meskipun *trait curiosity* dapat diukur, keuntungan dari penelitian tersebut masih dipertanyakan. Seorang yang memiliki *trait curiosity* yang tinggi memungkinkan seseorang sebagai seorang murid yang cerdas ataupun seorang ilmuwan. Di lain sisi, penelitian mengenai *state curiosity* memiliki potensi untuk menyarankan metode praktis untuk merangsang rasa ingin tahu pada populasi yang lebih besar. Bahkan intervensi yang efektif terhadap suatu situasi yang merangsang *state curiosity* dapat juga meningkatkan *trait curiosity*.

William James dan Mc Dougall (Loewensten, 1994, hal. 80), melihat rasa ingin tahu sebagai sebuah emosi yang berhubungan dengan rasa takut karena dihasilkan dari rangsangan yang sama. James percaya bahwa rasa ingin tahu berevolusi untuk memotivasi organisme untuk mengeksplorasi lingkungan, dimana rasa takut juga berevolusi untuk memperhatikan resiko yang mungkin muncul dari eksplorasi tersebut. McDougall juga memiliki perspektif yang sama dan memasukkan rasa ingin tahu sebagai salah satu insting dasar.

Beberapa teori mengenai rasa ingin tahu muncul untuk menjelaskan penyebab dari rasa ingin tahu tersebut, antara lain: *drive theory*, *incongruity theories*, dan *information gap theory*.

Drive Theory menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah dorongan yang menghasilkan perasaan yang tidak menyenangkan yang bisa dikurangi dengan tindakan eksplorasi. Banyak ahli yang mendebatkan apakah rasa ingin tahu merupakan *primary drive* atau *secondary drive*. Sebagai *primary drive* mereka berpendapat bahwa rasa ingin tahu muncul secara intrinsik terpisah dari rasa takut, lapar, haus dan lain sebagainya. *Secondary drive* menyatakan bahwa rasa ingin tahu tersebut muncul karena didahului oleh keinginan lainnya seperti takut, bosan dan lapar.

Incongruity Theories memiliki tiga proposisi dasar, yaitu (1) rasa ingin tahu merefleksikan kecendrungan manusia untuk memahami dunia, (2) rasa ingin tahu tidak konstan, tetapi ditimbulkan dari hal-hal yang tidak sesuai harapan, (3) adanya hubungan antara rasa ingin tahu yang ditimbulkan dan hal-hal yang tidak sesuai harapan. Loewenstein



berpendapat bahwa rasa ingin tahu tidak hanya muncul karena adanya keganjilan, melainkan faktor-faktor lain seperti sesuatu yang menarik perhatian dari hilangnya suatu informasi atau pemahaman tertentu.

Information Gap Theory menyatakan bahwa rasa ingin tahu muncul karena adanya perhatian yang terfokus pada ketidakkonsistensian atau gap dalam pengetahuan seseorang. Information gap itu menyebabkan seseorang termotivasi untuk memperoleh informasi yang hilang untuk mencari jawab. Dalam teori ini sebuah information gap dapat di bagi menjadi dua besaran: yaitu apa yang seseorang ketahui dan apa yang seseorang ingin ketahui. Dalam teori ini ada dua hal yang menjadi dasar, yaitu (1) intensitas dari rasa ingin tahu terhadap suatu informasi seharusnya berhubungan positif dengan kemampuan untuk memecahkannya (menutup *information gap*), dan (2) rasa ingin tahu seharusnya berhubungan positif dengan pengetahuan seseorang mengenai suatu hal.

Menurut Loewenstein, ketika sebuah informasi diberikan, akan ada pergeseran fokus dari apa yang diketahui ke apa yang tidak diketahui. Pergeseran ini menimbulkan rasa ingin tahu karena pada saat ini, seorang individu fokus pada gap atau jarak dalam pengetahuannya. Sehingga rasa ingin tahu mungkin tidak akan muncul jika seseorang tidak memiliki pengetahuan dasar. Meskipun rasa ingin tahu memiliki hubungan positif terhadap informasi, pada praktiknya tidaklah sesederhana itu. Karena informasi baru dapat mengubah ukuran informasi yang diperkirakan sehingga terjadi pergeseran fokus, misalnya ketika seseorang belajar bahasa baru, dia mungkin merasa sangat ingin tahu mengenai bahasa tersebut, namun ketika sadar akan kompleksitas bahasa yang dipelajarinya, memungkinkan untuk rasa ingin tahunya mengalami penurunan.

Beberapa implikasi dari Information Gap Theory pada bidang pendidikan yaitu; (1) rasa ingin tahu memerlukan pengetahuan dasar, meminta anak untuk mengajukan pertanyaan tidak akan memicu rasa ingin tahu dengan baik, namun diperlukan pemicu untuk menstimulus penerimaan informasi pada awalnya, (2) untuk menstimulus rasa ingin tahu, sangat diperlukan untuk menyadarkan siswa mengenai gaps dalam pengetahuan mereka, sehingga siswa sadar apa yang belum mereka ketahui. Beberapa penelitian menunjukkan hubungan positif antara



pengetahuan dan rasa ingin tahu, ketika seseorang memperoleh informasi mengenai suatu topik tertentu, mereka tidak hanya menyadari gaps dalam pengetahuan mereka, namun juga memperkecil gaps tersebut dibandingkan dengan apa yang mereka ketahui, sehingga mereka menjadi lebih memiliki rasa ingin tahu mengenai topik yang mereka lebih kuasai (Loewenstein, 1994, hal. 94).

Dischler (2010, hal. 61) menyatakan rasa ingin tahu berhubungan dengan kreativitas dan merupakan elemen yang penting dalam pemecahan masalah. Rasa ingin tahu dalam sebuah proses pembelajaran akan mendorong terjadinya eksplorasi yang merupakan fondasi untuk mengembangkan pemikir kreatif. Stokoe (2012) juga berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan pendorong yang menjadikan seorang sebagai pembelajar sepanjang hayat, dimana belajar atau merasa ingin tahu merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki. Rasa ingin tahu dan penemuan dapat menciptakan pembelajaran, selalu berkembang dan membuka pemikiran.

Hopkins dan Craig (2015, hal. 1) menyatakan rasa ingin tahu adalah sesuatu yang dapat diraih oleh para siswa jika kita membuatnya menjadi nyata dan fokus. Rasa ingin tahu direpresentasikan dengan kemampuan belajar dan semangat untuk melakukan penyelidikan yang kita ingin dimiliki oleh para siswa. Hopkins menyebutkan 10 teori mengenai tindakan yang harus dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran dan rasa ingin tahu siswa. Empat teori mengenai apa yang dapat dilakukan sekolah secara umum, yaitu : (1) memprioritaskan ekspektasi yang tinggi dan hubungan yang autentik sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, (2) menekankan pembelajaran yang berbasis inkuiri sehingga tingkat pencapaian dan rasa ingin tahu siswa meningkat, (3) mengadopsi protokol pengajaran yang konsisten sehingga dapat meningkatkan sikap, keterlibatan, pembelajaran dan rasa ingin tahu siswa, (4) mengadopsi protokol pembelajaran yang konsisten sehingga seluruh siswa akan merasakan peningkatan kapasitas pembelajaran, mengembangkan ketrampilan, kepercayaan diri dan rasa ingin tahu. Enam teori mengenai apa yang dapat dilakukan guru yaitu: (1) memanfaatkan intesi pembelajaran, narasi dan kecepatan sehingga pencapaian, pemahaman dan rasa ingin tahu meningkat, (2) mengatur tugas pembelajaran yang menantang, sehingga seluruh siswa mengalami pembelajaran yang kuat, berkelanjutan dan

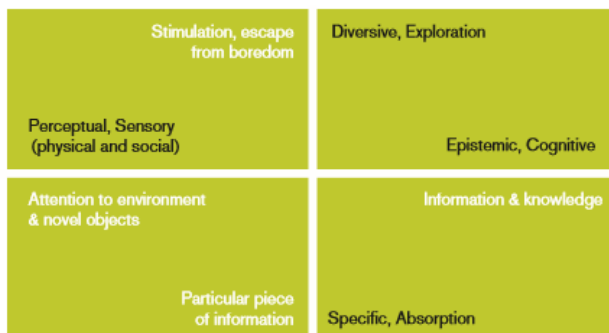


tepat, (3) menyusun tingkat pertanyaan yang tinggi sehingga tingkat pemahaman siswa diperdalam dan pencapaian akan meningkat, (4) menghubungkan umpan balik dengan data, sehingga tingkah laku menjadi positif, kemajuan lebih cepat, dan rasa ingin tahu ditingkatkan, (5) menjalankan penilaian untuk pembelajaran, sehingga keterlibatan, pembelajaran, dan pencapaian akan dipercepat, dan (6) menerapkan kelompok koooperatif, sehingga performa akademik akan meningkat.

Indikator yang paling menonjol untuk mengukur individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi, berpetualangan dengan informasi dan berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Jadi keempat indikator rasa ingin tahu adalah: *explorer, discover, adventurous, dan questioning*.

Model Rasa Ingin Tahu

Model rasa ingin tahu dari Daniel Berlyne yang dikutip oleh Rowson (2012, hal. 12) meletakkan rasa ingin tahu pada dua sumbu dengan membuat empat dimensi. Di salah satu sumbunya terdapat *Epistemic-Cognitive*, yaitu berupa keinginan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, dan *Perceptual-Sensory* yang mendeskripsikan bagaimana seseorang menaruh perhatiannya pada suatu hal yang baru di lingkungannya. Di sumbu yang lainnya, terdapat *Specific-Absorption*, yaitu berupa keinginan untuk sebuah pengamatan yang spesifik, dan *Diversive-Exploration*, yaitu rasa ingin tahu yang mendorong seseorang untuk mencari stimulus agar keluar dari rasa bosan. Dalam model ini, seseorang bisa saja memiliki rasa ingin tahu yang merupakan gabungan dari beberapa dimensi tersebut, Gambar 1.



Gambar 1. Peta Dimensi Rasa Ingin Tahu

Rowson (2012, hal. 12) menjelaskan kategori-kategori dari rasa ingin tahu. Di arah *Perceptual-Sensory*, rasa ingin tahu di asosiasikan dengan pencarian sensasi dan dipengaruhi oleh lingkungan. Tipe *Perceptual-Diversive* dipengaruhi oleh beberapa kondisi lingkungan dengan memperhatikan beberapa kondisi tersebut. Tipe inilah yang membuat seseorang termotivasi untuk mencari dan menjelajah dengan tidak fokus pada suatu tujuan. Tipe *Perceptual-Specific* mengarahkan seseorang untuk mengetahui bagaimana sebuah pengalaman tertentu dapat dirasakan. Tipe rasa ingin tahu ini lebih terarah pada keinginan untuk mendapat sensasi baru seperti penglihatan, suara maupun tekstur, dan mengarah pada suatu pertanyaan tertentu dan dirangsang oleh lingkungan sekitar. *Epistemic-Cognitive* adalah sebuah keinginan untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru dan lebih berhubungan dengan sifat kognitif, lebih mengarah pada pikiran daripada pengalaman. Tipe *Cognitive-Diversive* menginginkan sebuah informasi ataupun pengetahuan dengan melakukan eksplorasi, seperti mengganti-ganti acara televisi, maupun memikirkan beberapa topik. Tipe *Cognitive-Specific* berupa keinginan untuk mencari informasi ataupun pengetahuan, namun lebih terarah untuk menjawab sebuah pertanyaan khusus, misalnya menyelesaikan sudoku ataupun penelitian ilmiah.

Rowson (2012, hal. 13) menjelaskan bahwa keempat dimensi tersebut tidaklah bersifat eksklusif, seseorang mungkin memiliki keempat dimensi tersebut dalam variasi poin tertentu suatu waktu, tergantung dari beberapa faktor, seperti mood, lingkungan, konteks, disekitar yang lain. Tidak tertutup kemungkinan pula seseorang lebih cenderung kepada salah satu dimensi dari rasa ingin tahu tersebut.

Selain model dari Berlyne, Rowson (2012, hal. 12) juga mengutip model dari Thomas Reio yang mengidentifikasi rasa ingin tahu dalam tiga komponen, yaitu (1) *Cognitive Curiosity*, yaitu keinginan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan (2) *Physical* dan (3) *Social Sensory Curiosity*, yaitu sebuah keinginan untuk merasakan sensasi baru. Rowson juga mengatakan bahwa ada dua faktor mengenai disposisional rasa ingin tahu, yaitu *exploration*, yakni seseorang mencoba mencari hal-hal baru, situasi yang menantang, dan *absorbtion*, dimana seseorang terlibat secara menyeluruh dalam sebuah situasi.



Metode Penelitian atau Pendekatan Pembahasan

Metode penelitian dilakukan dengan merancang alat ukur yang dapat mengukur rasa ingin tahu siswa yang diambil secara random untuk siswa kelas X dan XI disalah satu sekolah swasta di Jakarta. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala likert dengan 5 kategori pilihan jawaban. Pilihan jawabannya adalah Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Semua skala disusun berdasarkan item *favorable* dan *unfavorable*. Perancangan alat ukurnya diperlihatkan pada Tabel 1 dengan empat indikator yaitu *Explore*, *Discover*, *Adventurous* dan *Questioning*. Nomor pertanyaan yang digaris bawah adalah pertanyaan dalam bentuk *unfavorable* yang penilaian tertinggi untuk STS adalah 5 dan terendah SS adalah 1. Sedangkan pertanyaan lainnya dalam bentuk *favorable* mempunyai penilaian yang sebaliknya adalah 1 untuk STS dan 5 untuk SS.

Tabel 1.

Distribusi Pertanyaan dan Indikator Penelitian

Indikator Pengukuran	Nomor Pertanyaan
<i>Explore</i>	1, <u>5</u> , 9, <u>13</u> , 15
<i>Discover</i>	2, <u>11</u> , 14, <u>16</u> , 18
<i>Adventurous</i>	<u>3</u> , 7, 10, 17, <u>19</u>
<i>Questioning</i>	<u>4</u> , 6, 8, 12, <u>20</u>

Pegujian validitas dan reliabilitas alat ukur

Data penelitian diambil studi kasus sebanyak 41 siswa yang terdiri dari 12 siswa dan 11 siswi kelas X IPA dan 7 siswa dan 11 siswi kelas XI IPA. Dari data penelitian, dilakukan uji normalitas distribusi data untuk indikator, *Explore*, *Discover*, *Adventurous*, *Questioning* serta secara keseluruhannya. Semuanya data berdistribusi normal. Korelasi antara setiap indikator *explore*, *discover*, *adventurous* dan *questioning* dengan nilai totalnya dihitung dengan korelasi Pearson adalah 0.68, 0.66, 0.77 dan 0.61. Maka disimpulkan valid untuk $\alpha = 0.05$. Namun pengujian untuk setiap pertanyaan terhadap setiap indikatornya masing masing, ternyata pertanyaan nomor 5, 16 dan 20 tidak valid, Tabel 2.



Menghilangkan ke tiga nomor yang tidak valid itu dan juga menghilangkan pertanyaan nomor 3 menjadikan instrumen mempunyai 16 pertanyaan yang masing masing empat pertanyaan untuk setiap indikator. Semua pertanyaan valid terhadap indikatornya dan indikatornya valid terhadap nilai totalnya. Alpha Cronbach alat ukur adalah 0.65 yang berarti alat ukur cukup *reliable*.

Tabel 2

Korelasi setiap pertanyaan dengan indikatornya

Indikator	Nomor pertanyaan yang bersesuaian				
<i>Explore</i>	0.45	0.21*	0.56	0.56	0.45
<i>Discover</i>	0.74	0.41	0.57	0.10*	0.73
<i>Adventurous</i>	0.46	0.72	0.60	0.47	0.56
<i>Questioning</i>	0.38	0.35	0.71	0.63	0.06*

Penelusuran lebih lanjut pernyataan yang ada pada alat ukur terhadap dimensi rasa ingin tahu dari model Berlyne diperlihatkan pada Tabel 3. Hasil pengujian kevaliditasan instrumen dengan dimensi ini juga valid dan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.69.

Tabel 3

Distribusi Pertanyaan dan dimensi rasa ingin tahu model Berlyne

Dimensi	Nomor Pertanyaan
<i>Cognitive-Diversive</i>	1, 6, <u>11</u> , <u>13</u>
<i>Perceptual-Diversive</i>	7, 10, 15, 17
<i>Cognitive -Specific</i>	2, 12, 14, 18
<i>Perceptual-Specific</i>	<u>4</u> , 8, 9, <u>19</u>

Hubungan antara Tingkat pendidikan dan Gender terhadap Rasa ingin tahu

Tiga buah uji hipotesa akan diteliti yaitu adakah hubungan antara tingkat pendidikan dan gender terhadap rasa ingin tahu siswa serta apakah ada perbedaan rata-rata data antara gender murid pria dan murid perempuan.



Rata-rata dan simpangan baku rasa ingin tahu siswa dari data sampel adalah 56.49 dan 6.55. Pengelompokan rasa ingin tahu dibagi atas 3 kelas yaitu rendah untuk nilai 37 sd 49, sedang untuk nilai 50 sd 63 dan tinggi antara 64 sd 71. Tabel kontigensi untuk tingkat pendidikan diperlihatkan pada Tabel 4, sedangkan untuk gender pada Tabel 5.

Tabel 4

Tabel Kontigensi Tingkat Pendidikan dengan Rasa Ingin Tahu

Tingkat pendidikan kelas	Rasa Ingin Tahu			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
X	4	17	2	23
XI	2	14	2	18
Total	6	31	4	41

Tabel 5

Tabel Kontigensi gender dengan Rasa Ingin Tahu

Gender	Rasa Ingin Tahu			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Siswa	3	13	3	19
Siswi	3	18	1	22
Total	6	31	4	41

Nilai chisquare hitung data dari tabel 4 adalah 0.35, sedangkan dari tabel 5 adalah 1.6 Nilai chisquare tabel dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 2 adalah 5.99, maka dapat disimpulkan kedua hipotesa null tidak bisa ditolak yang artinya tidak ada hubungan antara tingkat pendidikan ataupun gender dengan rasa ingin tahu.

Untuk pengujian hipotesa ke tiga, perlu dihitung rata-rata dan simpangan baku siswa maupun siswi. Rata-rata dan simpangan baku siswa adalah 56.58 dan 7,72 sedangkan untuk siswi adalah 56.41 dan 5.54. Perhitungan dilakukan dengan uji t dan didapat t hitung sebesar 0.08 dengan tingkat kepercayaan 95% maka Hipotesa null tidak dapat ditolak. Itu artinya tidak ada perbedaan rata-rata rasa ingin tahu antara siswa dengan siswi.



Analisis Data

Dari pengujian ketiga hipotesis di atas maka pihak sekolah perlu mencermati bahwa seharusnya ada pengaruh antara tingkat pendidikan dengan rasa ingin tahu siswa. Namun hasil penelitian memberikan hasil yang berbeda. Gender tidak mempengaruhi rasa ingin tahu siswa bahkan tidak ada perbedaan rata-rata rasa ingin tahu antara siswa dan siswi. Ini mengindikasikan bahwa siswa dan siswi telah diperlakukan secara sama. Namun untuk menaikan rasa ingin tahu siswa perlu dilakukan penelitian lanjutan indikator mana yang lebih berpengaruh diantara empat indikator yang ada terhadap rasa ingin tahu siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mendapatkan instrumen mengukur rasa ingin tahu siswa yang valid dan cukup reliabel serta dengan data percobaan dari kelas X dan XI IPA dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan dan gender tidak mempengaruhi rasa ingin tahu siswa juga rata-rata rasa ingin tahu siswa dengan siswi tidak berbeda secara berarti. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui indikator mana dari keempat indikator yang ada yang lebih berpengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dischler, P. A. (2010). *Teaching the 3 Cs: Creativity, curiosity and courtesy: Activities that build a foundation of success*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Hopkins, D., & Craig, W. (2015). *Curiosity and powerful learning*. Melbourne, Australia: McRel International.
- Kashdan, T. B., Gallagher, M. W., Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Breen, W. E., Terhar, D., & Steger, M. F. (2009). The curiosity and exploration inventory-II: Development, factor structure, and psychometrics. *Journal of Research in Personality*, 43(6), 987-998. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.04.011>
- Loewenstein, G. (1994). The Psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), 75-98. <https://doi.org/10.1037//0033-2909.116.1.75>



- Markey, A., & Loewenstein, G. (2014). *International handbook of emotions in education*. New York, NY: Routledge.
- Reio, T. G. (2010). *Adolescent education: A reader*. New York, NY: Peter Lang.
- Rowson, J. (2012). The Power of curiosity: How linking inquisitiveness to innovation could help to address our energy challenges. *RSA Social Brain Centre*, 1, 1-36. Retrieved from <https://www.thersa.org/globalassets/pdfs/blogs/rsa-social-brain-the-power-of-curiosity.pdf>
- Stokoe, R. (2012). Curiosity, a condition for learning. *The International Schools Journal*, 32(1), 63-66. Retrieved from <https://www.questia.com/library/journal/1P3-3009007551/curiosity-a-condition-for-learning>.
- Taberner, K., & Siggins, K. T. (2015). *The power of curiosity: How to have real conversations that create collaboration innovation and understanding*. New York, NY: Morgan James.

