

MENGOPTIMALKAN RASA INGIN TAHU SISWA PADA LINGKUP SEKOLAH DALAM LIMA PROGRAM

Elisabet Tampubolon¹, Asti Maulidina Naffi², Ratna Sari Dewi³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Article Info	ABSTRAK
<p>Article history: Published June 31, 2024</p>	<p>Penelitian ini mengkaji efektivitas pendekatan saintifik berbantuan alat peraga penjernihan air dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Melalui pendekatan saintifik yang melibatkan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan, siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai indikator rasa ingin tahu dibandingkan dengan kelas kontrol. Dimensi rasa ingin tahu yang diukur mencakup antusias mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, menanyakan setiap langkah kegiatan, dan antusiasme pada proses. Faktor internal seperti kecerdasan dan motivasi, serta faktor eksternal seperti daya tarik topik dan metode pembelajaran berbasis teknologi (ICT), memainkan peran penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Strategi-strategi seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif (Quizizz, Kahoot), perubahan lingkungan belajar, dan dorongan untuk bertanya efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu. Peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu. Selain itu, dukungan orang tua juga penting untuk mengarahkan rasa ingin tahu siswa ke arah yang positif. Pengembangan rasa ingin tahu tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga membentuk sikap dan perilaku positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras. Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dalam pendidikan karakter diperlukan untuk memanfaatkan rasa ingin tahu sebagai alat pengembangan karakter yang kuat dan berintegritas. Implementasi kegiatan literasi, forum diskusi, tugas kolaboratif, dan kegiatan luar kelas juga berkontribusi dalam membudayakan rasa ingin tahu di sekolah.</p>
<p>Kata Kunci: Rasa Ingin Tahu, Pendekatan Saintifik, Alat Peraga Penjernihan Air, Pendidikan Karakter, Strategi Pembelajaran.</p>	<p>Abstract <i>This research examines the effectiveness of a scientific approach assisted by water purification teaching aids in increasing students' curiosity. Through a scientific approach involving observing, asking, trying, processing, presenting, concluding and communicating, students in the experimental class showed a significant increase in various indicators of curiosity compared to the control class. The dimensions of curiosity measured include enthusiasm for seeking answers, attention to the object being observed, asking questions about each step of the activity, and enthusiasm for the process. Internal factors such as intelligence and motivation, as well as external factors such as the attractiveness of topics and technology-based learning methods (ICT), play an important role in fostering students' curiosity. Strategies such as the use of interactive learning applications</i></p>
<p>Keywords: <i>Curiosity, Scientific Approach, Water Purification Teaching Aids, Character Education, Learning Strategie.</i></p>	

(Quizizz, Kahoot), changing the learning environment, and encouraging questions are effective in increasing curiosity. The teacher's role is very crucial in creating a learning environment that stimulates curiosity. Apart from that, parental support is also important to direct students' curiosity in a positive direction. Developing curiosity not only improves cognitive abilities but also forms positive attitudes and behavior, such as honesty, responsibility and hard work. Therefore, a holistic approach in character education is needed to utilize curiosity as a tool for developing strong character and integrity. The implementation of literacy activities, discussion forums, collaborative assignments, and out-of-class activities also contribute to cultivating curiosity in schools.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mencakup mulai dari jenjang SMP - SMA untuk yang disebut dengan masa sekolah kemudian dilanjutkan pada jenjang universitas. Sesuai dengan UU yang berlaku berkaitan dengan wajib belajar 12 tahun sebagaimana terdapat pada Pasal 31 UUD Negara RI Tahun 1945 dan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia perlu di tingkatkan lagi dalam karakter setiap siswa melalui 18 karakter salah satunya karakter yang harus di kembangkan yaitu karakter rasa ingin tahu pada setiap diri siswa. Pendidikan karakter itu sangat penting diterapkan di setiap sekolah, karena membantu siswa dalam membentuk dan mengembangkan karakter yang baik dan berdampak bagi masyarakat, sehingga setiap siswa memiliki output yang didapatkan selama berada di jenjang sekolah. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dalam menempuh pengetahuan diproses melalui pembelajaran didalamnya terjadi sebuah interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga mendapatkan wawasan yang baik secara komprehensif.

Kemudian karakter sendiri juga memiliki arti, yaitu sebuah watak, perbuatan, kebiasaan, ataupun tingkah laku setiap orang. Maka dapat ditarik pengertian dari pendidikan karakter merupakan praktik dalam menanamkan nilai-nilai atau value yang baik mencakup dari ketiga kompetensi pembelajaran mulai dari pengetahuan, kepribadian, hingga keterampilan yang dimiliki seseorang, dan dapat juga berupa kesadaran dan tindakan individu. Rasa ingin tahu adalah salah satu karakter yang sangat penting dalam proses pendidikan. Karakter rasa ingin tahu yang membuat siswa semakin lebih semangat dalam dunia pendidikan. Dalam proses pendidikan, rasa ingin tahu dapat dijawab dengan cara yang lebih sistematis melalui belajar dan harus ditanamkan, ditumbuhkan, dan diberi jawaban secara benar. Dalam konteks pendidikan karakter, rasa ingin tahu sangat berperan dalam membantu perkembangan jiwa siswa lahir maupun batin menuju kearah yang lebih baik. Sebagai Pendidik di sekolah guru punya peran yang kuat, untuk lebih meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan menarik perhatian siswa melalui pertanyaan, pembelajaran kuis, maupun jawaban. Para ahli seperti Agus Wibowo, Hamid Darmadi, dan Masnur Muslich telah menekankan pentingnya rasa ingin tahu dalam proses pendidikan. Mereka berpendapat bahwa rasa ingin tahu dapat diperoleh dengan belajar dan harus ditanamkan, ditumbuhkan, dan diberi jawaban secara benar.

Selain itu, Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan dari Swiss, menganggap rasa ingin tahu sebagai motivator intrinsik yang mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Piaget berpendapat bahwa rasa ingin tahu memungkinkan individu untuk membangun pengetahuan mereka sendiri

melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam pendidikan karakter, pengembangan rasa ingin tahu tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku positif. Dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang merangsang rasa ingin tahu siswa, serta memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengajukan pertanyaan. Rasa ingin tahu juga terkait erat dengan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras. Ketika siswa didorong untuk bertanya dan mencari jawaban, mereka belajar untuk menghargai proses pembelajaran itu sendiri, yang pada gilirannya memperkuat integritas dan etos kerja mereka. Oleh karena itu, dalam mata kuliah pendidikan karakter, penting untuk memahami bagaimana rasa ingin tahu dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan karakter yang holistik. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik, diharapkan bahwa siswa tidak hanya menjadi pembelajar yang baik, tetapi juga individu yang memiliki karakter kuat dan berintegritas.

2. METODOLOGI

Artikel ini disusun berdasarkan kajian pustaka. Metode penelitian yang digunakan yaitu berupa kajian pustaka, seperti melalui literatur Rudiyanto (2019), Silmi dan Kusmarni (2017), dan literatur yang lainnya. Menurut Amirin memaparkan bahwa kajian pustaka juga digunakan untuk menyeleksi masalah-masalah yang akan diangkat menjadi topik penelitian serta untuk menjelaskan kedudukan masalah dalam tempatnya yang lebih luas. Kajian pustaka yaitu menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya (Creswell, 2010). Analisis artikel ini berkaitan dengan pendidikan, dan karakter rasa ingin tahu siswa di sekolah mulai dari jenjang SD-SMA.

Tujuan

Artikel ini dibuat untuk mengetahui sejauh mana sekolah-sekolah telah membudayakan karakter rasa ingin tahu siswa menjadi terus meningkat, tujuan dari artikel ini untuk memberitahukan program-program yang efektif untuk terwujudnya rasa ingin tahu siswa, sehingga menciptakan sumber daya manusia yang semakin lebih berkualitas melalui setiap wawasan yang dimiliki.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Rasa Ingin Tahu Yang Efektif

Rasa Ingin Tahu setiap orang memiliki kecenderungan yang berbeda, bisa dianggap penting dan menjadi sebuah kebutuhan. Namun juga bisa, hanya dianggap sebagai sikap biasa saja, peningkatan rasa ingin tahu perlu di tanamkan di setiap sekolah-sekolah karena ini merupakan salah satu dari 18 karakter. Dalam karakter tersebut dapat dilihat seperti apa karakter rasa ingin tahu siswa, dapat terlihat melalui indikator menurut Kemendiknas (2010:34) indikator nya yaitu terdiri dari siswa cenderung bertanya selama pembelajaran jika ada hal yang tidak dipahami, membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan materi pembelajaran, membaca atau berdiskusi, dan selalu bertanya tentang suatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang di bahas dikelas.

Dalam membudayakan karakter rasa ingin tahu disekolah juga memiliki faktor yang sangat mempengaruhi terbagi 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Di dalam faktor internal rasa ingin tahu siswa itu sudah ada pada diri siswa itu sendiri yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi untuk mempunyai karakter rasa ingin tahu dalam

memperoleh informasi dan pengetahuan. Sedangkan dalam faktor eksternal juga paling mempengaruhi terkait karakter rasa ingin tahu itu sendiri diantaranya yaitu daya tarik dari sebuah topik dan seberapa popularnya topik tersebut, lalu juga bisa melalui rasa penasaran yang begitu tinggi dimiliki dari dalam diri siswa itu masing-masing, kemudian mempunyai sebuah motivasi yang kuat untuk menambah wawasannya.

Ada pun strategi yang tepat dan dapat dilakukan di setiap sekolah-sekolah seperti dari analisis literatur yang kami analisis dengan cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa lewat metode belajar menggunakan ICT ini merupakan strategi yang baik dalam menarik perhatian siswa untuk mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dikarenakan juga zaman yang semakin lebih maju semua dilakukan serba digitalisasi. Maka pada strategi ICT ini merupakan korelasi yang dapat di gunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa di sekolah, salah satunya seperti melalui quiziz yang tidak asing bagi kita banyak fitur yang begitu banyak yang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih tahu pembelajaran melalui quiziz, lalu juga dapat diadakan gimkit, Kahoot, dan banyak juga yang lainnya aplikasi yang mampu membantu siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran dengan baik melalui rasa ingin tahu yang terus menerus meningkat tinggi, kemudian strategi meningkatkan rasa ingin tahu dengan membawa siswa ke lingkungan belajar yang berbeda, ini juga merupakan trik yang bagus dalam membantu siswa untuk penasaran akan hal-hal baru dalam pembelajaran sekolah.

Selanjutnya strategi yang terakhir yaitu ajak siswa untuk bertanya, pendidik harus mampu membuat siswa untuk selalu bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran itu berlangsung dan saat siswa bertanya peran guru harus selalu memberikan apresiasi dalam bentuk apa pun sehingga siswa kedepannya selalu ingin bertanya dan meningkatkan rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Maka diperlukan peran yang tepat untuk dapat membudayakan nilai rasa ingin tahu di jenjang SD sampai hingga SMA, tidak hanya peran guru saja yang diperlukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan rasa ingin tahu, namun peran dari orang tua juga sangat kuat atau pun penting untuk membantu siswa dalam memperoleh dan memiliki rasa ingin tahu dalam pembelajaran maupun hal yang lain berkaitan dengan wawasan pengetahuan. Akan tetapi perlu juga untuk di beri wejangan atau arahan agar rasa ingin tahu siswa tidak terlepas dari hal yang tidak baik, selalu ajarkan siswa melalui strategi di atas agar siswa mampu memiliki nilai karakter yang baik dan tepat sasaran. Kegiatan untuk mencapai rasa ingin tahu siswa dapat dilakukan baik dalam eksperimen, praktik maupun kegiatan kreatifitas lainnya.

Pembahasan

Program Dalam Membudayakan Rasa Ingin Tahu

Kondisi rasa ingin tahu siswa melalui literatur yang dikumpulkan dapat dianalisis bahwasannya nilai rasa ingin tahu ini belum sepenuhnya maksimal secara merata kepada seluruh siswa disekolah-sekolah. Maka perlunya pendidik untuk mampu memiliki peran dalam membudayakan rasa ingin tahu siswa menjadi lebih meningkat lagi. Melalui hal tersebut untuk membudayakan nilai rasa ingin tahu dapat dilakukan melalui beberapa peran sekolah, terutama diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan saat ini yaitu kurikulum merdeka mampu dilakukan melalui profil pancasila terdapat berbagai praktik yang menimbulkan sebuah eksperimen baru bagi siswa punya keterampilan dari rasa ingin tahu yang naluri mereka akan terdorong untuk mencoba dan mereka lakukan, seperti dalam berwirausaha akan ada rasa penasaran yang timbul untuk menyusun praktik wirausaha tersebut dengan beragam metode dan cara yang diterapkan, pentingnya juga kepala sekolah berkontribusi dalam melengkapi sarana prasarana di sekolah karena berpengaruh membentuk karakter peserta didik dikarenakan sarana prasarana yang layak serta memadai itu akan membuat bahkan memenuhi kegiatan maupun program dalam mencapai

nilai karakter. Oleh sebab itu pihak sekolah perlu membudayakan nilai rasa ingin tahu dengan melakukan 4 program berikut ini:

1. Kegiatan Literasi Atau Pohon Baca

Dengan adanya kegiatan literasi ini memudahkan siswa dalam melatih dan meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi, membiasakan siswa untuk membaca buku yang mereka minati dan mereka suka, karena dengan begitu mereka akan menambah rasa penasaran dan pengetahuan mereka, tidak hanya dalam membacanya saja tetapi dilakukan hasil bacaan untuk di tulis kembali dan di tempelkan di pohon baca. Tentu itu akan membuat siswa memiliki ingatan yang kuat serta membantu siswa dalam mengasah rasa ingin tahu mereka dengan dilatih melalui program pohon baca yang ditampilkan hasilnya di depan teman-teman siswa nya, dengan begitu akan timbul sebuah pertanyaan-pertanyaan baru dari hasil bacaan yang di paparkan. Program ini merupakan program yang cukup baik dalam meningkatkan rasa ingin tahu pada diri siswa di sekolah, dengan membaca buku di luar buku mata pelajaran.

2. Mengadakan Forum Diskusi

Program ini perlu di lakukan untuk membantu siswa bertukar pikiran satu sama lain, saling berbagi informasi dengan baik dimana seorang pendidik memfasilitasi forum diskusi diluar jam pelajaran sekolah, dengan berdiskusi, misal berkaitan dengan isu yang sedang hangat dibicarakan di lingkungan, kemudian juga di dalam forum diskusi tersebut mengadakan obrolan secara transparan mendorong siswa untuk mau bertanya berkaitan dengan hal apa pun yang menimbulkan rasa penasaran melalui forum diskusi tersebut.

3. Memberi Tugas Yang Menantang Dan Kolaboratif, Proyek Praktik Berkelompok

Program ini dilakukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa seperti eksperimen yang dibuat sehingga siswa dapat terlatih dalam meningkatkan rasa penasaran di dalam diri siswa dengan cepat. Karna melalui proyek baru yang belum pernah dilakukan sehingga menarik siswa berpikir dan penasaran untuk mencobanya tidak hanya itu melalui tugas yang di berikan pendidik kepada siswa untuk memecahkan masalah dengan baik ini merupakan salah satu program yang penting untuk ada.

4. Words In A Question

Program ini yaitu berkaitan dengan kata - kata yang mengandung pertanyaan atau bisa juga melalui sambung kata dengan begitu siswa tertarik untuk penyusunan kata, karena rasa penasaran yang timbul didalamnya. Menyusun serangkaian kata seperti dalam proses pembelajaran berlangsung pendidik membagi waktu untuk melakukan games atau learn while playing dengan begitu peserta didik merasakan hal baru dan tertarik untuk mencari tahu dalam menyusun kata yang mengandung pertanyaan untuk menjadi satu padu.

5. Melakukan Darmawisata

Rasa jenuh, bosan dan malas merupakan salah satu alasan siswa untuk tidak tertarik dengan belajar maka dari darmawisata dilakukan seperti berkunjung ke tempat wisata seperti museum dan yang lainnya. Karena belajar diluar sekolah dilakukan itu merupakan cara yang mudah dalam mengaktifkan rasa ingin tau siswa timbul dengan cukup tinggi, perihal di dalam museum siswa akan melihat banyak hal yang berbeda yang akan memicu mereka untuk bertanya akan hal baru dan yang berbeda yang mereka lihat dan rasakan.

Maka melalui program tersebut rasa ingin tahu akan tercapai dengan maksimal dan membantu siswa meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi tidak hanya itu saja mempermudah dalam memperoleh serta memperluas wawasan siswa dalam berinovatif dengan ide- ide yang di miliki nya menjadi sebuah project baru. Karena tanpa kita sadari siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi itu akan menimbulkan kreativitas yang tinggi juga dengan begitu akan menciptakan kualitas siswa yang berprestasi. Dari kelima

program tersebut jika dilakukan secara bersama akan dengan mudah dalam membudayakan nilai karakter dari rasa ingin tahu siswa di lingkup sekolah.

4. KESIMPULAN

Kurikulum Merdeka membantu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, indikator salah satu dari 18 karakter menurut Kemendiknas. Beberapa indikator tersebut meliputi kebiasaan bertanya, membaca sumber di luar buku teks, dan berdiskusi. Kurikulum Merdeka memungkinkan guru memiliki fleksibilitas untuk merancang pembelajaran yang relevan dan menarik yang memicu rasa ingin tahu siswa. Strategi efektif termasuk menggunakan ICT seperti quiziz, gimkit, Kahoot, membawa siswa ke lingkungan belajar baru, dan mendorong mereka untuk bertanya.

Guru dan orang tua juga berperan penting dalam membudayakan rasa ingin tahu melalui arahan yang baik. Melalui eksperimen dan praktik, Kurikulum Merdeka membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu mereka secara optimal. Pada kelima program tersebut juga strategi yang cukup maksimal membudayakan nilai karakter rasa ingin tahu di sekolah yang akan membantu siswa lebih berprestasi dan aktif di dalam pembelajaran, tidak hanya itu melainkan juga bisa diimplementasikan kepada masyarakat dengan wawasan yang dimiliki dari out put nilai karakter rasa ingin tahu yang dimiliki.

Saran

Dari penelitian tersebut, kami mulai menggaris bawahi bahwa rasa ingin tahu mempengaruhi proses belajar pelajar dan perkembangan kognitifnya. Sehingga saran kami dalam penelitian yang kami susun sebaiknya sekolah menerapkan kelima program yang telah teridentifikasi dalam penerapannya, karena ketika seorang siswa memiliki rasa ingin tahu, kualitas proses belajarnya meningkat karena siswa tertarik pada materi yang dipelajarinya. Hal itu membuat siswa lebih mandiri, aktif, bertanggung jawab, dan kreatif selama kelas, serta membuatnya bisa lebih cepat mengerjakan tugas. Selain itu, rasa ingin tahu juga membantu siswa sebelum kelas untuk bereksplorasi, yang mana mengarah ke antusiasme, motivasi, dan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal:

- Fauzi, Achmad Ryan, Zainuddin Zainuddin, and R. Al Atok. "Penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui discovery learning." *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS* 2.2 (2017): 79-88.
- Indiastuti, Florentina. "Pengembangan perangkat model discovery learning berpendekatan saintifik untuk meningkatkan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu." *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA* 2.1 (2016): 41-55.
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). MENGUKUR RASA INGIN TAHU SISWA [MEASURING STUDENTS' CURIOSITY]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151-164.
- Rudiyanto, A. (2019). Rasa ingin tahu pada penilaian sikap.
- Saraswati, Kurnia. "PENINGKATAN RASA INGIN TAHU SISWA PADA IPA MELALUI GUIDED DISCOVERY." *BASIC EDUCATION* 8.10 (2019): 942-952.
- Saridevita, Alviani, et al. "Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS." *NUSANTARA* 2.1 (2020): 75-82.
- Silmi, M., & Kusarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FAKTU: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6 (2).
- Wardani, Sururin Ayu, dan Nugrananda Janattaka. "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas III Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3.4 (2022): 365-374.
- Winarni, Endang Widi. "Peningkatan sikap rasa ingin tahu dan peduli lingkungan dan kesehatan

menggunakan model discovery learning pada mahasiswa S-2 Pendidikan Dasar." *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 2.1 (2019): 22-34.

Yufani, Dian Eriza, Mawan Akhir Riwanto, and Urip Umayah. "Pengaruh kurikulum merdeka terhadap kualitas belajar siswa sekolah dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*. Vol. 1. No. 1. 2023.