

Tersedia secara online di

**Jurnal Tadris IPA Indonesia**Beranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan**Fatkul Jannah<sup>1\*</sup>, Wirawan Fadly<sup>2</sup>, Aristiawan<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup>Prodi Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo\* Corresponding Address: [fatkuljannah0907@gmail.com](mailto:fatkuljannah0907@gmail.com)**Info Artikel**

Riwayat artikel:

Received: 4 Januari 2021

Accepted: 1 Februari 2021

Published: 1 Maret 2021

**Kata kunci:**karakter  
rasa ingin tahu  
*questioning*  
*explorer*  
*discover*  
*adventurous*  
*absorbtion***ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini siswa diharapkan dapat mengembangkan karakter rasa ingin tahu pada mata pelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu dengan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tulis dan wawancara dengan guru serta siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dari hasil nilai yang diujikan ke siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata seluruh indikator rasa ingin tahu siswa masih belum mencapai nilai yang diharapkan atau masih belum tuntas. Namun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa Rasa Ingin Tahu siswa mencapai skor tertinggi pada indikator *adventurous*, sedangkan skor terendah yaitu pada indikator *discover*. Sehingga rata-rata kemampuan Rasa Ingin Tahu siswa berjumlah 68,4 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah cukup baik pada karakter Rasa Ingin Tahu yang ditinjau dari keseluruhan nilai tiap indikator.

© 2021 Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, Aristiawan

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal yang wajib dimiliki oleh seseorang yang merupakan jembatan untuk mendapatkan ilmu baik ilmu sosial, budaya, alam, agama, dan sebagainya. Pada dasarnya setiap manusia yang lahir dirinya mendapat hak dan kewajiban untuk pendidikan. Pendidikan sangat menentukan bagaimana arah masa depan seseorang. Karena kualitas sumber daya manusia salah satunya berhubungan dengan pendidikan. Pendidikan di sini nantinya akan dijadikan bekal bagi seseorang untuk kehidupan baik pada lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan ekonomi, lingkungan agama, mempelajari teknologi, mempelajari alam, mempelajari bumi dan antariksa, dan segala sesuatu yang ada membutuhkan suatu ilmu untuk mempelajarinya. Sedangkan pendidikan adalah salah satu cara untuk mempelajari apa yang tidak seseorang ketahui.

Bagi sebagian orang, pendidikan bisa dianggap sebagai sesuatu yang membutuhkan biaya yang banyak atau sesuatu yang harus ditempuh melalui proses yang lama. Padahal, sejatinya pendidikan tidak semua membutuhkan proses yang lama. Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal ataupun non formal. Tidak semua orang

yang menempuh jalur formal nantinya akan menjadi orang hebat ataupun orang sukses. Banyak juga seseorang yang menempuh jalur non formal menjadi orang yang hebat dan sukses. Apa yang kita lakukan ataupun kita pelajari adalah sesuatu yang berharga, sebab di dalamnya terdapat suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan tanpa harus melalui jalur pendidikan yang formal.

Indonesia adalah Negara yang tingkat pendidikannya masih dalam tahap berkembang. Pemerintah tentu saja tidak hanya tinggal diam melihat perkembangan pendidikan di negaranya. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia agar tidak terlambat atau kalah saing dengan Negara maju maupun Negara berkembang lainnya. Berbagai upaya pemerintah dalam hal ini salah satunya yaitu dengan mengganti atau merubah kurikulum menjadi Kurikulum 2013 dan kini sudah direvisi. Jika pada kurikulum sebelumnya kurang menekankan aspek karakter maka pada kurikulum 2013 sangat menekankan aspek karakter siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam kurikulum 2013 revisi ini, peserta didik dalam proses pembelajarannya sangat ditekankan pada proses ilmiah. Saat pembelajaran dilaksanakan, tujuannya yaitu untuk menjadikan karakter atau watak siswa lebih baik, membangun pengetahuan, dan sikap serta kebiasaan yang awalnya kurang baik menjadi baik agar tercipta mutu kehidupan peserta didik yang unggul. Karakter ataupun watak merupakan cara siswa untuk berpikir dan bertindak laku yang mana dapat dikenal seseorang sebagai ciri khas seseorang untuk hidup baik bersama, dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa maupun Negara. Menurut Lickona dalam Siswati (2018) mendefinisikan karakter sebagai upaya yang sengaja dirancang untuk memperbaiki karakter siswa. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia untuk berhubungan baik dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang diwujudkan dalam sikap, pikiran, perkataan, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat (Siswati dkk, 2018).

Dahulu, pendidikan karakter dibebankan pada mata pelajaran PKN dan agama. Namun pada kenyataannya, pendidikan karakter tersebut tidaklah cukup sebab hasil nyatanya kurang maksimal jika hanya dibebankan pada kedua mata pelajaran tersebut. Ada beberapa alasan mengapa pendidikan karakter harus diberikan pada siswa maupun siswi baik pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu : a) pendidikan karakter adalah salah satu cara bagi siswa siswi agar memiliki kepribadian yang baik dari segi agama maupun segi sosial dalam kehidupannya, b) sebagian karakter siswa siswi tidak bisa dibentuk di tempat-tempat lain sehingga di manapun tempatnya siswa tetap harus memperhatikan bagaimana karakter mereka dalam kehidupan sosial, c) prestasi akademik dapat ditingkatkan dari karakter atau sikap siswa meskipun siswa siswi tidak pandai dalam mata pelajaran, akan tetapi jika memiliki karakter atau sikap yang baik dan mengikuti proses belajar yang sesuai maka dapat menjadi pertimbangan bagi seorang guru dalam memberikan penilaian, d) siswa dapat menghargai atau menghormati kondisi seseorang baik usia muda, tua, lansia, normal, cacat, kaya, miskin, dsb sehingga mampu menghadapi kondisi masyarakat yang beragam, e) banyaknya permasalahan yang harus dihadapi oleh kehidupan seperti adanya kekerasan, adanya pelecehan, pelanggaran dalam jual beli, ketidakjujuran, tidak sopan pada orang tua, penganiayaan, etos kerja ataupun belajar yang rendah, dsb f) menyiapkan bekal untuk menghadap dunia pekerjaan yang tentunya beragam karakter ataupun beragam kemauannya, ada yang bisa menerima pendapat ada juga yang tidak menghargai pendapat seseorang, g) mampu menyerap nilai-nilai budaya yang sudah ada dalam masyarakat untuk kemudian dipilah apakah sesuai dengan peradaban kehidupan yang baik atukah peradaban kehidupan

yang buruk, sehingga dengan pendidikan karakter ini budaya-budaya yang sesuai ataupun tidak sesuai dapat disaring untuk diambil maknanya bagi kehidupan yang baik dan sesuai harapan bangsa.

Perkembangan zaman saat ini tentu diikuti pula dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Ilmu pengetahuan itu sendiri terbagi menjadi 2 yakni *natural science* (IPA) dan *social science* (IPS) (Listiani dkk, 2018). Pendidikan IPA memiliki cakupan aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Mata pelajaran IPA dibagi menjadi tiga cabang ilmu umum yang di dalamnya mengandung hal-hal berkaitan dengan kegiatan sehari-hari ataupun berikatan erat terhadap hubungannya dengan alam. Salah satu cabang ilmu IPA yaitu ilmu Biologi. Biologi secara garis besar yakni membahas tentang makhluk hidup dari sejak dulu hingga sekarang dan hubungannya terhadap lingkungan. Biologi saat ini merupakan ilmu yang selalu dinanti hasil-hasil temuannya. Banyak hal yang dibahas selain makhluk hidup, seperti makanan, lingkungan fisik maupun non fisik, materi genetik, dan sebagainya. Semua hal yang dibahas dalam Biologi saat ini merupakan kekayaan bagi ilmuwan-ilmuwan kuno yang kini telah melahirkan ilmuwan baru dengan penemuan-penemuan yang mendukung aktivitas maupun kebutuhan manusia. Oleh sebab itu, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan manusia, maka Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangatlah diperlukan baik yang berhubungan dengan Fisika, Biologi, ataupun Kimia (Ciptasari dkk, 2015).

Dalam pembelajaran IPA di SMP, guru hanya menekankan siswa pada aspek pengetahuan atau aspek kognitif, sedangkan penekanan pada aspek lainnya masih kurang. Dalam kurikulum 2013, peserta didik pada proses pembelajarannya sangat ditekankan proses ilmiah. Saat pembelajaran dilaksanakan, tujuannya yaitu untuk menjadikan karakter atau watak siswa lebih baik, membangun pengetahuan, dan sikap serta kebiasaan yang awalnya kurang baik menjadi baik agar tercipta mutu kehidupan peserta didik yang unggul. Karakter ataupun watak merupakan cara siswa untuk berpikir dan bertindak laku yang mana dapat dikenal seseorang sebagai ciri khas seseorang untuk hidup baik bersama, dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa maupun Negara. Pendidikan IPA dirasa adalah mata pelajaran yang cocok dalam mewujudkan siswa yang memiliki sikap ilmiah (Astalini dalam Noevalya, 2019). Hal ini karena, dalam mata pelajaran IPA memiliki elemen-elemen penyusun aspek sikap dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk pengamatan, eksperimen/percobaan, dan praktikum.

Saat kegiatan pembelajaran, kesenangan siswa dalam proses pembelajaran IPA dapat diketahui dari *feedback* yang dilakukan siswa. Ekspresi wajah ataupun tingkah laku yang dilakukan merupakan salah satu indikator rasa senang siswa pada mata pelajaran IPA (Nuvitalia dkk, tt). Siswa yang menyukai mata pelajaran IPA akan menunjukkan rasa suka mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA dengan cara aktif bertanya, antusias mencari jawaban, antusias mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui dan masih banyak lainnya. Sedangkan bagi siswa yang tidak senang pada mata pelajaran IPA tercermin dalam sikap yang tidak suka dan tidak aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Hidayati, 2020).

Sikap ilmiah yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA merupakan karakter yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Karakter sikap ilmiah salah satunya adalah selalu ingin tahu (Miaturohmah & Fadly, 2020). Remaja yang berusia 13-15 tahun cenderung memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, suka bertanya, imajinasi yang kuat, minat yang banyak, tidak takut dengan kesalahan, berani mengambil resiko, bebas berpikir, dan menyukai hal-hal yang belum pernah diketahui (Depdiknas dalam jaya, 2004). Secara umum, siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dapat dilihat dari pertanyaan yang diajukan kepada guru dan untuk menjawabnya guru menggunakan

logikanya dengan mengaitkan materi yang sedang diajarkan dengan fenomena yang sering dijumpai siswa (Silberman dalam Salirawati, 2014). Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa merupakan salah satu gairah dari rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran (Cicero dalam Lowwenstein, 1994). Pemahaman siswa terhadap rasa ingin tahu bersumber karena adanya kebutuhan dan keanehan. Rasa ingin tahu yang muncul karena adanya kebutuhan berkaitan dengan upaya untuk mencari penjelasan kemudian mencari jalan keluar terhadap permasalahan sehingga dapat menghasilkan produk atau temuan-temuan yang dapat dimanfaatkan oleh banyak orang. Sedangkan rasa ingin tahu yang muncul karena keanehan berkaitan dengan cara seseorang memaknai fenomena yang tujuannya sebatas penggambaran dan penjelasan, sehingga hanya sekedar pemahaman. Oleh karena itu, rasa ingin tahu merupakan karakter yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk menggali seberapa besar antusias mereka dalam proses pembelajaran dan sejauh mana materi yang mereka tangkap melalui kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai rasa ingin tahu siswa juga berhubungan dengan kemampuan literasi sains siswa. Literasi sains siswa dapat memicu seberapa besar rasa ingin tahu siswa. Adanya rasa ingin tahu, tentunya akan mendorong siswa untuk berusaha mencari, menemukan, dan menyimpulkan hasil temuannya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Jika rasa ingin tahu siswa terus dikembangkan, maka guru akan memperoleh manfaat yaitu: 1) Rasa ingin tahu akan menjadikan nalar peserta didik menjadi aktif sehingga bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang, 2) Rasa ingin tahu akan membuat peserta didik menjadi seorang pengamat yang aktif, meski hanya sederhana, 3) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia yang penuh tantangan dan menarik siswa agar mau untuk mempelajari, 4) Rasa ingin tahu akan menghilangkan kebosanan siswa untuk terus belajar. Pembelajaran akan berjalan lancar dan memuaskan ketika siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu akan mendorong seseorang menjadi pembelajar sepanjang hayat sehingga rasa ingin tahu dijadikan dasar bagi seseorang untuk terus menggali pengetahuan-pengetahuan tanpa rasa letih dan bosan. Secara tidak sadar, penemuan-penemuan dan sikap ingin tahu dapat menciptakan adanya pembelajaran yang selalu berkembang dan membuka pemikiran-pemikiran baru (Raharja dkk, 2018).

Dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Ada 18 nilai karakter yang teridentifikasi diantaranya yaitu : 1) religius, 2) toleransi, 3) disiplin, 4) jujur, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan/nasionalisme, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) bertanggung jawab (Kemendiknas dalam Ciptasari, 2015:757). Dalam pelaksanaannya, pendidikan karakter dapat menerapkan 4 cara yakni 1) pembelajaran (*teaching*), 2) keteladanan (*modeling*), 3) penguatan (*reinforcing*), dan 4) pembiasaan (*habituating*). Pada proses pembelajaran, nilai-nilai karakter akan diterapkan dan dilaksanakan oleh komponen sekolah, maka nantinya guru akan senantiasa menanamkan nilai-nilai tersebut dan mengintegrasikannya ke dalam setiap mata pelajaran yang diberikan pada siswa. Ketika nilai-nilai tersebut sudah diterapkan pada siswa-siswi, maka seharusnya dapat diteladani oleh seluruh warga dalam sekolah tersebut.

Pada nilai karakter dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya nomor 9 yakni karakter rasa ingin tahu menunjukkan bahwa dalam dunia pendidikan rasa ingin tahu menunjukkan kesungguhan seorang siswa untuk

belajar. Kesungguhan ini senantiasa muncul dalam diri siswa bergantung pada keinginan yang muncul dari dalam dirinya. Hanya saja, rasa ingin tahu ini memiliki kadar yang berbeda-beda setiap siswa. Selain itu, pada kurikulum 2013 guru harus melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diwujudkan dalam *scientific approach* yang dijabarkan dalam bentuk kegiatan 5M (menanya, mencari informasi, mengamati, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Pada kegiatan menanya, mencari informasi dan mengamati merupakan salah indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan salah satu SMP di wilayah ponorogo, sudah menerapkan metode *scientific approach* dalam pembelajaran IPA. Penerapan 5M dirasa sudah sesuai dengan kurikulum 2013, namun dalam praktiknya tidak semua siswa aktif dalam kegiatan 5M ini.

Rasa ingin tahu setiap orang cenderung berbeda dan bahkan biasa menjadi suatu kebutuhan bukan lagi keinginan, dan bagi sebagian yang lainnya merupakan suatu sikap atau karakter yang biasa saja. Rasa ingin tahu merupakan jawaban dari suatu pertanyaan atau hal-hal yang menimbulkan pertanyaan mendalam sehingga merupakan suatu keinginan dan kebutuhan seseorang yang harus mendapatkan jawaban. Dalam dunia pendidikan, siswa harus mengembangkan rasa ingin tahu agar dapat menjadi jembatan bagi mereka dalam memperoleh informasi atau pengetahuan yang belum diperoleh maupun informasi yang sudah diperoleh untuk diingat kembali. Rasa ingin tahu siswa biasanya berasal dari lingkungan, apa yang mereka baca, apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar, apa yang mereka temukan, dan apa yang harus mereka cari, merupakan salah satu faktor mengapa seorang siswa memiliki rasa ingin tahu.

Terlepas dari hal tersebut, dalam proses pembelajaran rasa ingin tahu yang ditunjukkan sebagian siswa melalui pertanyaan merupakan tugas penggugur kewajiban mereka untuk memperoleh nilai sehingga kualitas pertanyaan yang diberikan dapat dinilai pada tahap biasa, ada pula siswa yang bertanya hanya sekedar mengetes kemampuan guru atau teman yang mereka beri pertanyaan, dan ada pula siswa yang mengajukan pertanyaan untuk memastikan jawaban yang mereka peroleh sebagai salah satu bentuk keyakinan akan kevalidan jawaban. Namun, dalam hal ini tentu saja bukanlah suatu kesalahan bagi mereka yang bertanya untuk memuaskan rasa keingin tahuannya, sebab karakter rasa ingin tahu inilah yang menjadikan mereka untuk berani dalam melakukan suatu keputusan yang nantinya akan mendorong sikap kritis mereka terhadap sesuatu baik yang benar ataupun salah, sehingga mereka akan mampu untuk menyaring kebenaran dan kesalahan dari berbagai sumber yang diperoleh atas jawaban yang ditunjukkan dari rasa ingin tahu. Forbes menyampaikan fenomena *Jobs* yang mana *Jobs* bisa sukses karena rasa ingin tahunya yang tinggi bukan karena ingin sukses karena tidak ingin tahu apapun. Sehingga, meskipun seseorang sudah sukses, rasa ingin tahu tetap harus mengalir dalam semangat jiwanya untuk memperoleh informasi atau hal-hal baru.

Jika kita mengamati fenomena sekolah-sekolah yang ada di sekitar kita, karakter rasa ingin tahu bukanlah hal yang mudah untuk ditanamkan pada siswa. Menanamkan karakter rasa ingin tahu pada siswa tentunya harus dengan menunjukkan fenomena-fenomena ataupun fakta-fakta di alam sekitar. Hal ini berlaku bagi siswa yang memang tidak mudah untuk menemukan atau menggali rasa ingin tahu mereka. Bagi siswa yang memang dilahirkan dengan rasa penasaran atau rasa keingin tahun tinggi, mudah saja mereka menyerap atau menganalisis apa yang ada di alam untuk kemudian diolah dan disimpulkan. Banyak juga siswa yang pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu tinggi namun malu untuk menyampaikan apa yang mereka tidak ketahui karena berpikir bisa saja hanya dirinya yang tidak mengetahui pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab untuk diri mereka. Lewat bertanya dan membaca seseorang akan memiliki rasa ingin

tahu yang tinggi, meskipun peserta didik tersebut belum memiliki banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan. Tugas inilah yang menjadi permasalahan bagi seorang guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, memancing rasa ingin tahu siswa, dan mengajak siswa berani mengungkapkan pendapat mereka tanpa harus takut dengan rasa ingin tahu yang mereka miliki. Sebab, rasa ingin tahu akan berkembang apabila seseorang melihat keadaan atau lingkungan yang unik dan menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, melalui penelitian yang telah dilakukan terhadap rasa ingin tahu siswa maka siswa diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu pada mata pelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## **METODE**

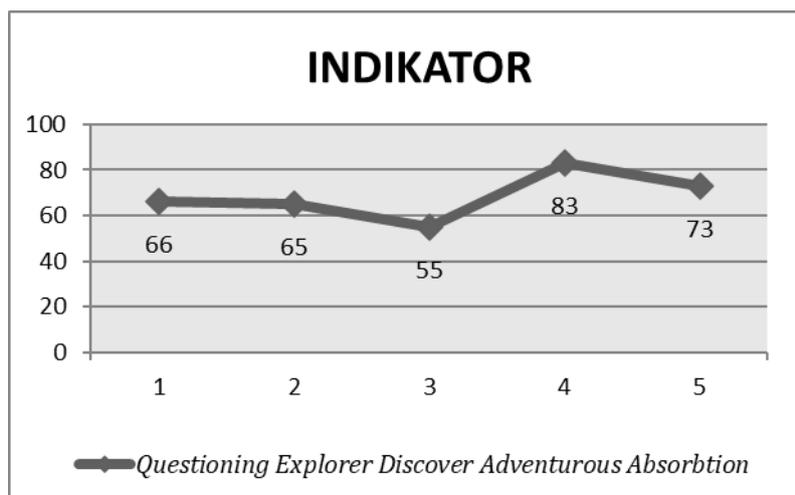
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang dilakukan di SMP Negeri 1 Siman semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Penelitian kuantitatif dilakukan saat mengambil data nilai siswa, sedangkan penelitian kualitatif dilakukan saat menganalisis hasil nilai siswa dan wawancara dengan guru serta siswa. Desain atau rancangan penelitian yang telah dilakukan yaitu menggunakan *survey method*. Sampel penelitian yang diambil yaitu siswa kelas VIII A yang berjumlah 25 orang. Sampel yang dipilih untuk pengambilan data yaitu secara *cluster random sampling* atau pengelompokan siswa sesuai urutan nomor absen 1-25.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara menentukan indikator dari rasa ingin tahu. Indikator rasa ingin tahu yang sudah ditentukan berjumlah 5. Langkah selanjutnya yaitu membuat soal dan kisi-kisi soal sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Materi yang diambil yaitu materi IPA kelas VIII tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan. Soal yang telah dibuat harus valid atau sesuai dengan indikator rasa ingin tahu. Kemudian, soal diujikan di kelas VIII A selama  $\pm 1,5$  jam berjumlah 5 soal uraian yang sudah memuat 5 indikator rasa ingin tahu. Indikator rasa ingin tahu meliputi *questioning, explorer, discover, adventurous, absorption*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes tulis dan wawancara. Tes tulis dilakukan oleh siswa kelas VIII A yang berjumlah 25 orang, setelah memperoleh data nilai siswa maka data diolah dengan excel. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa agar data yang diperoleh sesuai dengan nilai siswa. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian rasa ingin tahu dilakukan dengan memberikan tes dalam bentuk soal uraian terstruktur yang diberikan pada siswa. Waktu tes diberikan selama kurang lebih 2 jam pelajaran untuk menyelesaikan soal tertulis dan bergambar. Soal tertulis yaitu dengan menjawab pertanyaan dan soal bergambar yaitu dengan memberikan gambar melintang struktur anatomi daun lalu siswa mengisi keterangan dari angka dalam gambar. Sebelumnya, siswa telah diberi materi selama 2x pertemuan dan soal yang diujikan berjumlah 5 butir pertanyaan yang telah disesuaikan dengan indikator rasa ingin tahu. Tes ini dilakukan di SMP N 1 Siman kelas VIII A yang berjumlah 25 siswa dengan menggunakan instrumen tes rasa ingin tahu. Hasil pengamatan kemampuan rasa ingin tahu pada siswa kelas VIII A dengan menggunakan instrumen tes rasa ingin tahu adalah sebagai berikut.

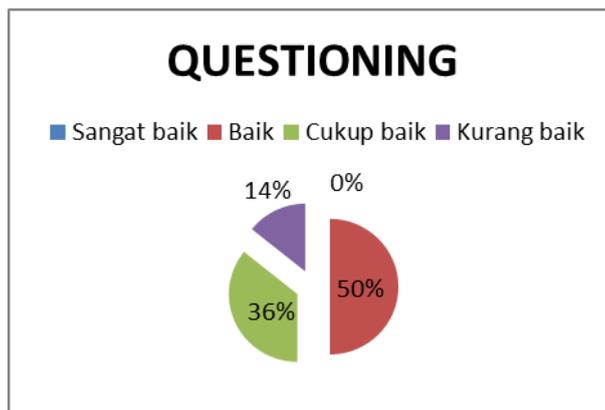


**Gambar 1.** Diagram skor rata-rata indikator rasa ingin tahu siswa

Berdasarkan gambar 1 kemampuan rasa ingin tahu siswa memiliki rata-rata secara klasikal yaitu 68,4 atau berada pada kategori “rasa ingin tahu rendah”. Perolehan skor tersebut diperoleh hasil rata-rata indikator rasa ingin tahu yang meliputi 5 indikator, yaitu berani bertanya (*questioning*), antusias menemukan jawaban (*explorer*), mengamati objek penelitian (*discover*), antusias dalam proses mencari sains (*adventurous*), dan menunjukkan keterampilan 3M (*absorbtion*). Dari 25 siswa, ada 7 siswa dengan kategori rasa ingin tahu tinggi dengan nilai 80-85 dan 3 siswa dengan nilai rendah yakni 45-50. Sedangkan 15 siswa lainnya berada pada kategori sedang.

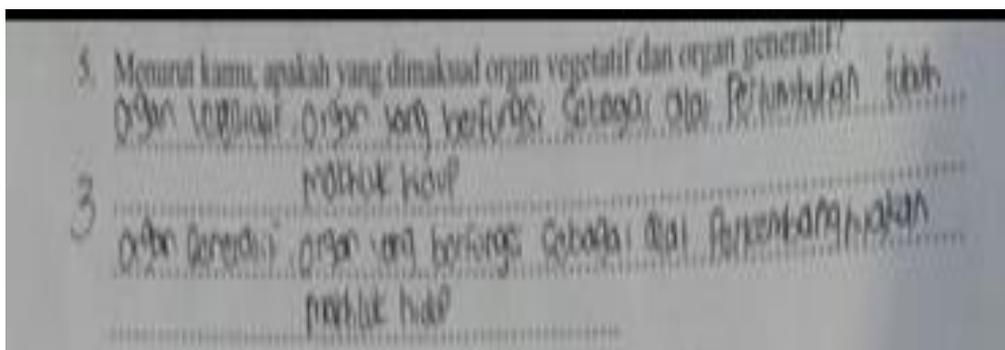
Dapat diketahui bahwa indikator tertinggi dari 25 siswa diperoleh nilai 83 yakni nomor 8 pada indikator *adventurous*. Sedangkan indikator paling rendah dari 25 siswa yaitu 55 nomor 7 pada indikator *discover*, dan nilai indikator lainnya yaitu 65 pada indikator *explorer*, 66 pada indikator *questioning*, dan 73 pada indikator *absorbtion*. Rata-rata nilai seluruh indikator rasa ingin tahu yang diujikan pada siswa kelas VIII A yakni 68,4. Skala 1 pada rentang nilai 1-25 menunjukkan siswa sedikit memahami materi, skala 2 pada rentang 25-50 menunjukkan siswa cukup memahami materi, skala 3 pada rentang 61-75 menunjukkan bahwa siswa baik dalam memahami, skala 4 pada rentang 75-100 menunjukkan bahwa siswa sangat baik dalam memahami materi. Sehingga, rata-rata indikator rasa ingin tahu siswa kelas VIII A berada pada skala 3 dengan skor 68,4 yang menunjukkan bahwasanya siswa telah memahami materi struktur dan fungsi tumbuhan yang diberikan oleh guru dengan cukup baik.

Pada indikator *questioning*, siswa mendapatkan skor 66, artinya siswa belum berani menanyakan materi yang dijelaskan pada guru. Padahal aspek ini sangatlah penting, sebab dengan bertanya guru akan mengetahui sejauh mana kephahaman siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi rasa ingin tahu aspek *questioning*.



**Gambar 2.** Frekuensi hasil tes aspek *questioning*

Aspek ini juga menunjukkan bahwa siswa sudah berani untuk mempertanyakan hasil penemuan kelompok lain untuk menambah pengetahuan. Aspek ini juga melatih siswa untuk bersikap kritis terhadap apa yang ditemukan ataupun apa yang menurutnya belum sesuai. Siswa juga belum berani bertanya mengenai langkah percobaan yang dilakukan selama percobaan. Langkah percobaan tentunya sangatlah penting, sebab siswa nantinya akan dihadapkan pada permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan, maka bertanya merupakan salah satu jalan atau perbandingan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Berikut ini adalah hasil tes siswa yang menunjukkan aspek *questioning*.



**Gambar 3.** Hasil nilai siswa pada aspek *questioning*

Pada gambar di atas, siswa menjawab bahwa “organ vegetatif tumbuhan adalah organ yang berfungsi dalam pertumbuhan, sedangkan organ generatif adalah organ yang berfungsi sebagai reproduksi”. Jika diamati jawaban siswa memang benar, akan tetapi kurang lengkap. Seharusnya siswa memberikan keterangan contoh atau bagian-bagian tumbuhan yang tergolong organ vegetatif maupun generatif, agar pernyataan siswa dapat lebih jelas dan siswa akan lebih memahami serta selalu ingat mengenai organ vegetatif maupun organ generatif tumbuhan tanpa harus melihat buku. Jawaban yang sesuai dengan pertanyaan di atas yaitu “Organ vegetatif adalah organ tumbuhan yang berfungsi sebagai organ yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan, seperti penyerapan, pengolahan, pengangkutan, dan penimbunan zat-zat makanan, yaitu akar, batang, dan daun. Organ generatif adalah organ yang berfungsi untuk proses perkembangbiakan tanaman secara generatif atau perkawinan, yaitu bunga, buah, dan biji.

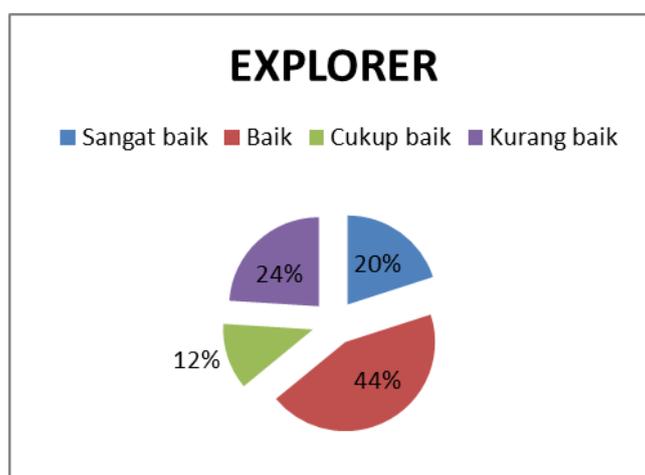
“sering memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan diawal pembelajaran dengan cara menunjuk siswa secara individu lalu ada beberapa siswa yang ikut menjawab pertanyaan yang diberikan. pertanyaan yang diberikan ini tujuannya untuk memberikan motivasi siswa.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa sudah sering diberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan sebelum pembelajaran dimulai untuk memotivasi siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru diawal pembelajaran cenderung pada lisan tidak tertulis. Pertanyaan secara tertulis juga harus diberikan guru untuk mengetahui hasil siswa kemudian diakhir pembelajaran diberikan evaluasi kembali untuk membandingkan hasil nilai siswa setelah memperoleh pengetahuan.

Pada aspek *questioning*, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi melalui kegiatan bertanya pada saat pembelajaran. Menurut Silberman dalam Salirawati, siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dilihat dari pertanyaan yang diajukan kepada guru dan untuk menjawabnya guru menggunakan logikanya dengan mengaitkan materi yang sedang diajarkan dengan fenomena yang sering dijumpai siswa. (Silberman dalam Salirawati, 2012). Menurut Kemdikbud dalam Sahlan dan Teguh (2012) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Salah satu upaya agar rasa ingin tahu siswa dapat lebih mendalam dan meluas, maka siswa harus lebih aktif dalam bertanya.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, siswa tidak hanya terbatas untuk membaca dan mendengar, namun keberanian dan kemauan siswa untuk bertanya harus ditunjukkan agar pengetahuan yang diperoleh dapat diterima lebih mendalam dan meluas. Ditinjau dari keterampilan rasa ingin tahu aspek *questioning*, guru harus membuka peranyaan sebanyak-banyaknya dengan cara menunjuk siswa secara individu atau dengan memberikan banyak pertanyaan tertulis.

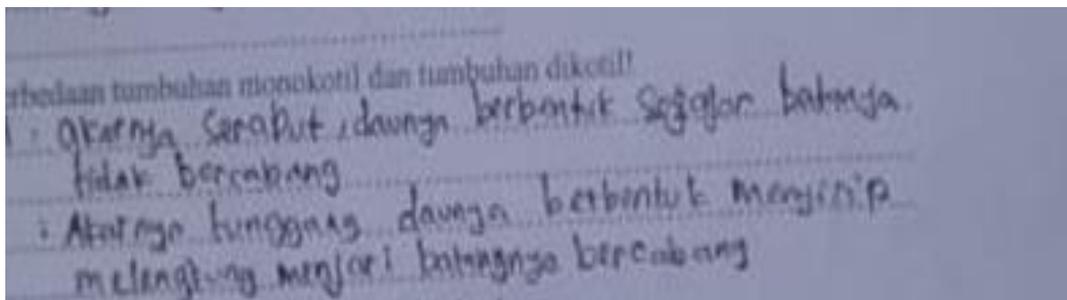
Pada indikator *explorer* yakni siswa hendaknya memiliki rasa antusias tinggi untuk mencari jawaban. Dalam indikator ini, siswa mendapat skor 65. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki budaya membaca materi yang disampaikan dari sumber utama yaitu buku dan berbagai sumber pendukung lainnya, siswa masih cenderung hanya terbatas pada apa yang mereka temukan tanpa mencari lebih mendalam terhadap jawaban yang diminta. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh bapak atau ibu guru, yang dibuktikan dengan jawaban yang hanya menyebutkan satu macam perbedaan. Padahal jika melihat pada sumber buku selain buku paket, siswa akan menemukan banyak jawaban yang membuatnya paham dengan materi. Berikut ini disajikan frekuensi rasa ingin tahu pada aspek *explorer*.



**Gambar 4.** Frekuensi hasil tes aspek *explorer*

Selain itu, siswa belum mampu mengamati objek atau peristiwa selama melakukan percobaan. Hal ini dibuktikan dengan jawaban siswa yang masih kurang sesuai dengan soal yang diminta, maka siswa akan cenderung mengetahui apa yang

sudah mereka tahu sebelumnya bukan menambah pengetahuan dari apa yang belum mereka ketahui. Berikut ini adalah salah satu hasil tes siswa ditinjau dari aspek *explorer*.



**Gambar 5.** Hasil nilai siswa pada aspek *explorer*

Pada gambar di atas, siswa sudah bisa menyebutkan ciri-ciri tumbuhan dikotil dan monokotil. Siswa sudah menjawab sesuai apa yang ia ketahui. Jawaban siswa ini menunjukkan bahwasanya, keterampilan rasa ingin tahu siswa pada aspek antusias mencari jawaban masih kurang. Mereka hanya mengandalkan ingatan. Namun mereka tidak salah dalam menjawab pertanyaan, hanya saja untuk memperdalam aspek ini, maka siswa perlu mengorek kembali perbedaan dikotil dan monokotil.

“untuk minat membaca siswa memang masih rendah sekali. Biasanya siswa diberikan worksheet bukan modul, sebab *worksheet* lebih efektif untuk minat membaca siswa yang masih rendah.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa belum memiliki minat yang tinggi untuk literasi sains. Guru juga belum membekali modul pada siswa, siswa lebih sering diberi worksheet atau lembar kerja. Padahal di lembar kerja siswa materi yang diberikan hanya sedikit dan terbatas, berbeda dengan modul. Jika guru memberikan modul bagi siswa, maka worksheet dapat dimasukkan di dalam modul. Sehingga satu paket modul dapat berisi materi atau konsep materi yang banyak, lembar kerja/kegiatan, dan soal-soal yang dapat menunjang minat baca siswa.

Rasa ingin tahu sebagai sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensorial yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi. Mustari menyebutkan bahwa, rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah aspek eksplorasi, investigasi dan belajar (Mustari dalam Oktaviani, 2017). Hal ini sesuai dengan kondisi siswa yang sebenarnya banyak sekali referensi yang bisa dibaca dengan menemukannya pada berbagai sumber seperti buku paket, buku di perpustakaan, modul siswa, sumber internet dan lainnya. Sehingga siswa hanya terbatas pada sedikit informasi tanpa mau mengorek atau mengeksplorasi materi dari sumber lainnya.

Temuan Mustari mengindikasikan bahwa siswa masih harus dibimbing dalam hal mengorek lebih dalam suatu informasi pengetahuan yang nantinya diperlukan tanpa harus membaca kembali sumber buku, sehingga ilmu yang diperoleh benar-benar melekat dalam benak mereka. Ditinjau dari keterampilan rasa ingin tahu aspek *explorer*, siswa hendaknya memiliki minat yang tinggi dalam membaca buku-buku yang menunjang materi, sedangkan guru memfasilitasi siswa berupa modul yang dapat memudahkan siswa untuk memperbanyak dan memahami materi yang diajarkan.

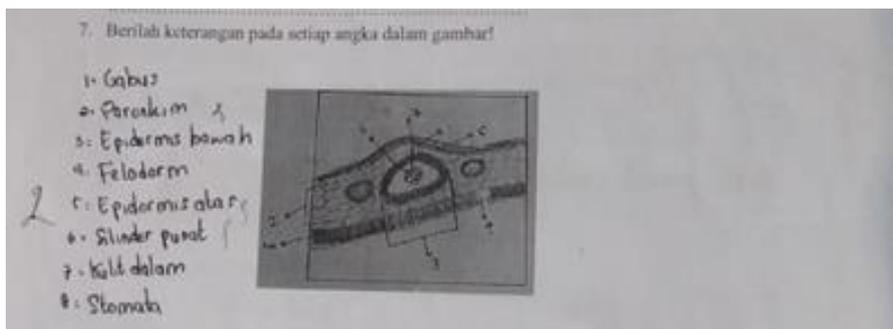
Indikator *discover* merupakan indikator dengan skor terendah yang menyajikan soal gambar melintang daun. Hal ini menunjukkan bahwasanya siswa belum menghargai penjelasan guru mengenai objek yang diamati yang ditunjukkan dengan sikap tidak mengamati dengan baik gambar yang pernah disampaikan bahkan diamati. Siswa juga belum mampu menggunakan panca indra untuk mengamati objek atau kejadian yang sedang diamati dengan sungguh-sungguh. Selain itu, siswa masih kurang

teliti dalam mengamati gambar yang pernah mereka lakukan di Laboratorium IPA pada pertemuan kedua. Siswa belum mampu mengamati objek atau peristiwa selama percobaan. Namun, bisa saja siswa belum tepat dalam menemukan gambar melintang daun pada mikroskop, sehingga dalam mengisi jawaban keterangan gambar siswa ada beberapa jawaban yang belum sesuai dengan kunci jawaban. Berikut ini disajikan frekuensi rasa ingin tahu pada aspek *discover*.



**Gambar 6.** Frekuensi hasil tes aspek *discover*

Kemampuan siswa dalam menemukan gambar melintang daun merupakan salah satu kemampuan seorang scientist dalam menemukan hal-hal baru. Dalam aspek ini, siswa dilatih untuk menjadi seorang ilmuwan meskipun objek yang mereka amati sudah ada sebelumnya. Namun, dengan adanya aspek *discover* maka siswa akan memiliki wadah bagi mereka untuk menemukan apa yang ingin mereka ketahui dan apa yang belum mereka ketahui. Menurut Loewenstein, 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 (Loewenstein ; 1994). Berikut ini hasil tes siswa yang ditinjau dari aspek *discover*.



**Gambar 7.** Hasil nilai siswa pada aspek *discover*

Pada gambar di atas, siswa hanya mampu menjawab 3 jawaban benar. Siswa masih terlihat kesulitan dalam menentukan keterangan pada gambar yang disajikan. Jawaban mereka hanya benar pada nomor 2 parenkim, 5 epidermis atas, dan 6 silinder pusat atau berkas pengangkut. Padahal siswa sebelumnya sudah melakukan pengamatan dengan mikroskop, akan tetapi mereka hanya mampu beberapa soal.

“Siswa sering belajar di laboratorium, tetapi untuk pengenalan alat dan bahan memang menyesuaikan kondisi atau kegiatan praktikum. Siswa terkadang sulit dikondisikan, sehingga untuk kegiatan praktikum ada beberapa alat dan bahan yang dibawa siswa jika tidak dikontrol dan kadang ada alat yang pecah.”

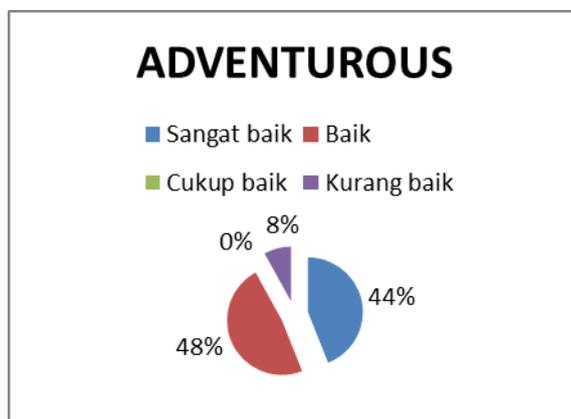
Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa dalam pembelajaran sering berada di laboratorium tetapi siswa belum tentu melakukan praktikum yang menggunakan alat dan bahan di laboratorium. di laboratium IPA SMP Siman memang sering dipakai untuk

kegiatan belajar mengajar, sebab di dalam laboratorium terdapat LCD/proyektor yang biasa dipakai guru untuk menyampaikan materi. Alat dan bahan di laboratorium dikenalkan secara langsung pada siswa ketika ada kegiatan praktikum, sehingga siswa masih kurang mengenal alat dan bahan di laboratorium beserta tata cara praktikum yang benar. Pada dasarnya, siswa memang harus dilatih untuk jujur dan bertanggung jawab di dalam praktikum, apalagi dalam pemakaian alat dan bahan yang mudah pecah, mudah terbakar, ataupun berifat korosif. Sehingga pendalaman siswa terhadap alat dan bahan serta prosedur kerja harus sering dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, agar siswa tidak kaku dan lebih mandiri dalam kegiatan praktikum.

Menurut Kashdan dalam Raharja (2018) 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. Samani dan Hariyanto (2012) menyampaikan bahwa rasa ingin tahu merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap peristiwa alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa, rasa ingin tahu akan membuat siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui, dengan mencari tahu siswa akan mendapatkan banyak informasi serta ilmu yang baru dan menambah wawasan yang ia punya. Oleh karena itu, jika ditinjau dari rasa ingin tahu pada aspek *discover*, maka guru sangat dianjurkan memberikan fasilitas pada siswa untuk melakukan pengamatan di Laboratorium IPA agar siswa lebih terbiasa untuk beradaptasi dengan alat dan bahan di Laboratorium dan lebih mudah dalam melakukan pengamatan-pengamatan selanjutnya.

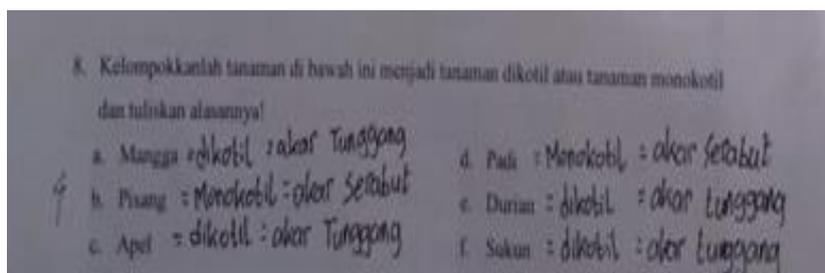
Jika dilihat dari nilai rata-rata indikator siswa kelas VIII A, hanya indikator *adventurous* yang telah mencapai KKM. Indikator *adventurous* menunjukkan bahwa siswa telah mampu untuk menemukan dan mengumpulkan data dengan sungguh-sungguh sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari. Siswa telah mampu mengikuti kegiatan untuk pemrosesan data yang diperoleh dengan sungguh-sungguh dalam pengamatan yang telah dilakukan dipertemuan pertama, dan siswa cukup antusias menunjukkan minat pada hasil pengamatan. Berikut ini adalah hasil tes rasa ingin tahu pada aspek *adventurous*.



Gambar 8. Frekuensi hasil tes aspek *adventurous*

Menurut Cicero, rasa ingin tahu juga dapat dilihat sebagai gairah untuk belajar. Rasa ingin tahu dapat dilihat sebagai sebuah keinginan untuk ilmu pengetahuan, sehingga ketika rasa ingin tahu tersebut tidak terpenuhi, maka akan menimbulkan

perasaan tidak menyenangkan (Cicero dalam Loewwenstein, 1994). 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 (Raharja, 2018). Raharja juga menyatakan bahwa, 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 (Raharja, 2018). Berikut ini adalah frekuensi hasil tes rasa ingin tahu aspek *adventurous*.



**Gambar 9.** Hasil nilai siswa pada aspek *adventurous*

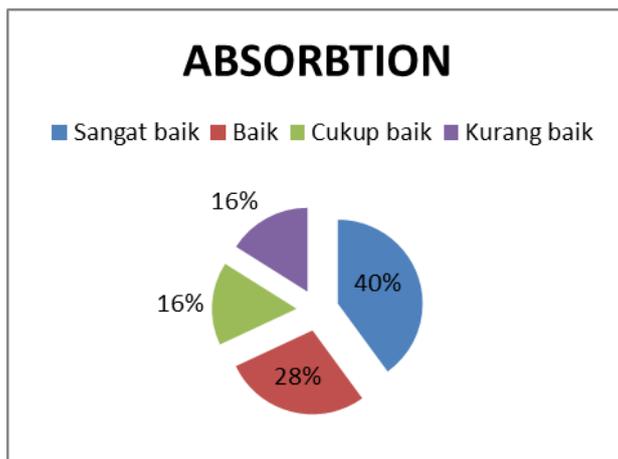
Pada gambar di atas, siswa sudah mampu membedakan tumbuhan dikotil dan tumbuhan monokotil meskipun siswa hanya menyebutkan satu ciri perbedaan. Namun dengan membaca tulisan dan mengingat nama tanaman yang disebutkan mereka sudah memahami secara langsung melalui ciri morfologinya, seperti akar, dan batang serta pengalaman mereka melihat organ akar, dan organ-organ lainnya.

“siswa lebih suka, tertarik, dan paham jika menggunakan objek yang nyata dari pada objek gambar seperti bunga sepatu, gunting, daun dll. Sehingga konsep yang diberikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa memang lebih tertarik jika belajar dengan objek yang nyata dari pada objek di gambar. Siswa akan lebih mudah dalam menghubungkan konsep materi di buku dengan objek asli. Hal ini juga dapat memusatkan perhatian belajar siswa.

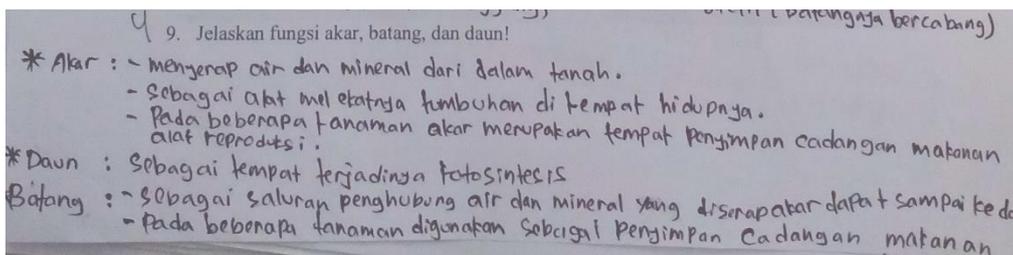
Hal ini mengindikasikan bahwa, rasa ingin tahu siswa akan muncul ketika mereka didekatkan dengan alam, diperkenalkan dengan lingkungan sekitar untuk diamati dan dipahami mengenai apa perbedaannya dan bagaimana cirinya. Siswa akan mudah memahami konsep-konsep ketika mereka diajak untuk berpetualangan dengan alam sekitar, sebab siswa akan lebih mudah menerima dan memahami. Ditinjau dari keterampilan rasa ingin tahu, guru seharusnya banyak mengenalkan objek-objek atau benda asli yang ada di alam pada siswa agar siswa lebih mudah tertarik dan mudah memahami konsep yang nantinya akan diajarkan. Meskipun benda-benda di alam sangat berbahaya, namun benda-benda di alam adalah media yang cocok dan dapat menarik minat siswa untuk mencari Ilmu Pengetahuan.

Indikator *absorbition* siswa mendapat skor 73, skor ini hampir mencapai KKM 75. Sehingga, pada indikator ini siswa cukup berani untuk menyampaikan pendapat di depan teman dan guru. Siswa cukup baik dalam menulis dan memahami penjelasan guru. Siswa cukup baik dalam mendengarkan penjelasan guru yang berkaitan dengan materi yang disampaikan atau diperoleh. Berikut ini adalah hasil tes rasa ingin tahu aspek *absorbition*.



Gambar 10. Frekuensi hasil tes aspek *absorbtion*

Menurut Daniel dalam Rowson (2012), rasa ingin tahu diletakkan pada dua sumbu dengan membuat empat dimensi. *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 (Daniel Berlyne dalam Rowson, 2012). Menurut Puspitasari dalam Novianur (2018), melalui bertanya dan membaca, siswa pasti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena siswa tersebut belum mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan. Rasa ingin tahu muncul ketika siswa bertanya, mencari jawaban dari pertanyaan (mengumpulkan dari berbagai sumber), dan menyimpulkan dari jawaban yang menjadikan siswa berpikir kritis dan berjiwa ilmunan (Puspitasari dalam Novianur, 2018). Keingintahuan adalah sikap dan keinginan seseorang untuk tahu lebih dalam dan luas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar seseorang (Handoyo, 2018). Berikut ini adalah frekuensi hasil tes rasa ingin tahu aspek *absorbtion*.



Gambar 11. Hasil nilai siswa pada aspek *absorbtion*

Pada aspek *absorbtion*, siswa sudah bisa menyebutkan fungsi dari organ vegetatif tumbuhan. Kemampuan siswa dalam membaca, menulis, menyimak bahan menyampaikan rasa ingin tahu sudah bagus. Meskipun tidak semua fungsi organ tumbuhan disebutkan, setidaknya siswa sudah bisa memahami fungsi dari organ vegetatif tumbuhan dengan menyebutkan minimal 3 jawaban setiap organ tumbuhan.

“penerapan K13 yaitu guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa bukan untuk pemberi informasi utama. Siswa selalu diajak untuk membentuk kelompok diskusi dan menyampaikan hasil diskusi mereka. Sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat terpenuhi.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa dalam penerapan K13 diharuskan untuk aktif dalam belajar sedangkan guru hanya sebagai fasilitator untuk siswa. Siswa nantinya akan terbiasa untuk menggali informasi pengetahuan dengan mandiri, bukan

bergantung pada penjelasan guru. Selain itu, siswa diharapkan nantinya akan memiliki mental yang bagus untuk berargumentasi atau menyampaikan pendapat mereka di depan orang lain.

Hal ini menunjukkan bahwa, siswa sudah memiliki keterampilan untuk membaca, menulis, menyimak, dan menyampaikan pendapat mereka. Meskipun tidak semua siswa memiliki semua poin-poin dalam aspek *absorbtion*, namun setidaknya siswa telah menunjukkan kemampuan mereka untuk membaca dan menulis apa yang mereka dapat untuk kemudian disampaikan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Ditinjau dari keterampilan rasa ingin tahu aspek *absorbtion*, guru sebaiknya hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar bukan sebagai pemberi informasi seluruhnya atau berceramah. Sesuai K13, guru harus menjadikan peserta didik untuk mencari informasi kemudian menulis dan menyampaikan pendapat mereka. Sehingga guru hanya bertugas membimbing dan mengarahkan siswa, bukan untuk penceramah siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa rasa ingin tahu siswa mencapai skor tertinggi pada indikator *adventurous*, sedangkan skor terendah yaitu pada indikator *discover*. Sehingga rata-rata kemampuan rasa ingin tahu siswa berjumlah 68,4 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah cukup baik pada karakter rasa ingin tahu yang ditinjau dari keseluruhan nilai tiap indikator.

## REFERENSI

- Ciptasari, D., Nuswowati, M., & Sumarni, W. (2015). Pembelajaran Zat Adiktif dan Psikotropika Berpendekatan Contextual Teaching and Learning untuk mengembangkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 4(1).
- Hidayati, K. (2020). Comparison of Science Learning Outcome Between Using and Do Not Using Picture Media on State Islamic Elementary Students. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 69. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2092>
- Jaya, I. M., Sadia, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran biologi bermuatan pendidikan karakter dengan setting guided inquiry untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Loewenstein, G. (1994). The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), 75.
- Miaturohmah, M., & Fadly, W. (2020). Looking At a Portrait of Student Argumentation Skills on the Concept of Inheritance (21St Century Skills Study). *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2056>
- Muhammad, S. N., Listiani, L., & Adhani, A. (2018). Hubungan antara literasi sains dan rasa ingin tahu siswa pada materi ekosistem. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 112–116.
- Novelyyya, S. (2019). Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika di SMP Negeri 08 Muaro Jambi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*.
- Nuvitalia, D., Patonah, S., & Ernawati, S. (2016). DIMENSI RASA INGIN TAHU SISWA MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN ALAT

- PERGA PENJERNIHAN AIR. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(2), 10–17.
- Oktaviani, W., Chan, F., Hayati, D. K., & Syaferi, A. (2021). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Model Discovery Learning. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 109–123.
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). MENGUKUR RASA INGIN TAHU SISWA [MEASURING STUDENTS' CURIOSITY]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151–164.
- Rowson, J., Young, J., Spencer, N., Lindley, E., & Gecius, E. (2012). The power of curiosity: How linking inquisitiveness to innovation could help to address our energy challenges. *London: RSA Social Brain Centre*.
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, dan berjiwa wirausaha: tiga karakter penting bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2.
- Siswati, S., Utomo, C. B., & Muntholib, A. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 1–13.