

Tersedia secara online di

Jurnal Tadris IPA IndonesiaBeranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP**Sindy Vega Artinta^{1*}, Hanin Niswatul Fauziah²^{1,2}Jurusan Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo**Corresponding Address: sindygerent@gmail.com***Info Artikel**

Riwayat artikel:
Received: 30 Mei 2021
Accepted: 9 Juli 2021
Published: 26 Juli 2021

Kata kunci:

Kemampuan Memecahkan Masalah
Rasa Ingin Tahu
Pembelajaran IPA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi karakteristik rasa ingin tahu siswa dan kemampuan memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berjenis kualitatif dengan desain *naturalistic* dan pendekatan yang digunakan berupa deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo, dengan jumlah sampel sebanyak tujuh guru IPA. Sampel ini diambil dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan metode induktif. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah pokok materi, motivasi guru, apersepsi guru, penggalian pertanyaan, semangat dari diri anak, minat belajar dan jenis kelamin. Faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah adalah strategi yang digunakan oleh guru, materi yang disampaikan, motivasi guru, kemampuan awal siswa, tingkat kompleksitas materi, lingkungan dan keluarga.

© 2021 Sindy Vega Artinta, Hanin Niswatul Fauziah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu indikator sebuah negara yang dianggap maju atau berkembang. Pendidikan juga yang dijadikan sebuah patokan kebangkitan suatu bangsa. Untuk saat ini pendidikan di Indonesia mendorong siswa supaya menjadi cerdas tapi tidak diimbangi dengan sikap yang baik. Disini fungsi pendidikan karakter diperlukan, untuk menjadikan siswa yang tidak hanya cerdas pengetahuan saja namun juga cerdas secara budi pekerti. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) menyatakan beberapa karakter yang harus dikembangkan oleh siswa yaitu religius, disiplin, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Silmi, 2017). Kedudukan pendidikan karakter sendiri sangat penting dalam pembelajaran IPA. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan oleh siswa dalam pembelajaran sejarah adalah karakter rasa ingin tahu. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keingintahuan

siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam menunggu penjelasan dari guru. Nuvitalia dalam penelitiannya menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah curiositas dan keinginan individu untuk memperoleh tanggapan dari sebuah permasalahan atau situasi yang membangun rasa keingintahuan yang meluas (Silmi & Kusmarni, 2017).

Kedudukan pendidikan karakter sendiri sangat penting dalam pembelajaran IPA. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan oleh siswa dalam pembelajaran sejarah adalah karakter rasa ingin tahu. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keingintahuan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam menunggu penjelasan dari guru.

Menurut Najemi kedudukan seorang guru adalah sebagai fasilitator dalam suatu aktivitas pembelajaran seperti memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar. Sehingga kegiatan pembelajaran tersebut mampu menggiring siswa untuk meraih tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang direncanakan oleh guru sebelum dan semasa kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu seorang guru diwajibkan mempersiapkan program pembelajaran yang akan dilaksanakannya supaya tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan (Priyo, 2018).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkorelasi dengan cara mencari tahu tentang alam secara logis. Sehingga mata pelajaran IPA bukan semata-mata menguasai berbagai pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja akan tetapi mata pelajaran IPA juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA menekankan kepada pemberian pengetahuan secara langsung kepada siswa untuk menjabarkan kemampuan agar siswa dapat mengetahui alam sekitar secara objektif (Priyo, 2018).

Oleh karena itu pola pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru IPA harus lebih menekankan kepada kegiatan siswa. Siswa selaku objek dan subjek dalam suatu kegiatan pembelajaran juga harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini karena rasa ingin tahu siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajar akan berdampak pada kemampuan memecahkan masalah. Rasa ingin tahu siswa yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut (Priyo, 2018).

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. Setiap siswa memiliki karakteristik rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu memang sangat di perlukan sebab rasa ingin tahu adalah suatu hal yang utama dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu siswa bisa tumbuh ketika melihat lingkungan di sekeliling kita yang dirasa menarik. Karakteristik rasa ingin tahu bisa membantu siswa untuk memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Jannah et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Ponorogo, rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa masih rendah, hal itu terlihat dari rendahnya minat membaca dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan ini juga didukung oleh cara guru dalam mengajar yang kurang menarik sehingga siswa merasa pelajaran IPA begitu membosankan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru juga didapatkan hasil bahwa siswa kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA karena selama masa pembelajaran daring dalam menyampaikan materi pembelajaran guru banyak memanfaatkan media *Google Classroom* dan guru hanya memberikan materi dan tugas. Sementara itu siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang rendah apabila materi tersebut terdapat rumus-rumus yang ada didalamnya seperti pada materi kimia dan juga fisika. Padahal dengan

menumbuhkan karakter rasa ingin tahu, pembelajaran akan lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa untuk kehidupannya.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan guru di atas memperlihatkan bahwa rasa ingin tahu siswa tergantung dari materi yang disampaikan guru. Penjawab yang merupakan guru IPA kelas VIII memberikan jawaban berdasarkan keadaan siswa pada saat proses pembelajaran dilakukan. Peneliti memilih SMP Negeri 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo karena guru yang mengajar memiliki potensi yang baik. Dengan potensi yang dimiliki oleh guru dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran IPA SMP.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Februari 2021. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan 5 guru IPA di SMPN 5 Ponorogo dan 2 guru IPA di SMP Ma'arif 1 Ponorogo terkait faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara langsung untuk kepada guru IPA di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Setelah data diperoleh kemudian dilakukan analisis data, yaitu reduksi data untuk memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya. Setelah itu dilakukan penyajian data ke dalam pola singkat yang telah didukung oleh data. Setelah itu dilakukan verifikasi data, dalam kegiatan ini data yang sudah disajikan dalam laporan maka dapat ditarik kesimpulan sesuai hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, penggalan pertanyaan, semangat dari diri anak, minat belajar dan jenis kelamin. Motivasi menurut ibu Prima dari guru merupakan faktor yang berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi dari guru bisa membuat semangat belajar siswa meningkat. Ketika semangat belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi. Hal inilah yang akan membuat rasa ingin tahu siswa muncul. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Uus Manzilatusifa yang menyatakan bahwa dua pembangkit motivasi belajar yang efektif adalah keingintahuan dan keyakinan dalam kemampuan diri. Setiap siswa mempunyai rasa ingin tahu, maka guru harus memberikan dorongan dengan pertanyaan diluar kebiasaan atau tugas yang menantang disertai penguatan bahwa siswa bisa melakukannya. Dengan demikian salah satu upaya guru yaitu memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Manzilatusifa, 2007).

Menurut pendapat ibu Ida apersepsi adalah faktor selanjutnya yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Apersepsi guru akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan pemberian apersepsi sebelum pembelajaran, siswa diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nurmarytha Hajrah pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa apersepsi merupakan suatu kegiatan menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru. Dalam hal ini yang dimaksud pengetahuan adalah materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan memberikan apersepsi diharapkan mampu menumbuhkan sikap semangat, rasa ingin tahu, dan terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari dalam diri siswa. Apersepsi penting dilakukan agar proses belajar berjalan maksimal. Sebagai guru, tentunya sering menghadapi berbagai macam sikap siswa saat baru saja tiba di sekolah. Mereka datang ke sekolah dengan membawa beban pikiran masing-

masing. Berbagai macam emosi siswa di awal belajar tentu akan mempengaruhi konsentrasi mereka saat belajar. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai mengondisikan suasana kelas agar siswa siap untuk belajar. Apabila di awal kegiatan belajar guru tidak mengondisikan siswa terlebih dahulu, maka konsentrasi siswa tidak terbangun sehingga sulit menerima informasi yang disampaikan guru. Tentunya hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya nanti. Agar kejadian tersebut tidak terjadi, maka guru harus melakukan apersepsi di awal pembelajaran. Chatib (2014) menyatakan bahwa menit-menit pertama dalam proses belajar adalah waktu yang terpenting untuk satu jam pembelajaran selanjutnya. Pada menit-menit pertama itulah apersepsi bisa dilakukan. Apersepsi yang dilakukan di awal proses belajar membuat otak siswa siap untuk belajar. Apersepsi yang tepat membuat siswa merasa relaks dan senang yang ditandai dengan wajah yang ceria, tersenyum, bahkan tertawa. Saat kondisi siswa sudah siap menerima informasi, guru bisa melakukan apersepsi berikutnya, yakni membangun pengetahuan atau mengingatkan siswa pada pelajaran sebelumnya (Hajrah, 2018).

Faktor ketiga yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa menurut ibu Ida adalah penggalan pertanyaan. Penggalan pertanyaan dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena semakin tinggi level kesulitan soal akan menjadikan siswa semakin penasaran. Ketika siswa mempunyai rasa penasaran maka siswa akan bertanya kepada guru. Pada saat ini rasa ingin tahu siswa muncul. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Doni Setiyo Ardiyanto yang menyatakan yaitu 1) siswa kurang aktif di kelas, 2) siswa jarang bertanya padahal siswa tidak bisa atau kurang mengerti, 3) siswa jarang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 4) siswa kurang fokus dalam pembelajaran matematika (Ardiyanto, 2013).

Untuk faktor selanjutnya yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah semangat dari dalam diri siswa. Menurut ibu Sumartin jika siswa memiliki semangat dari dalam diri maka kemungkinan besar siswa akan memiliki ketertarikan terhadap suatu materi sehingga menyebabkan rasa ingin tahu siswa tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Steven Raharja, Martinus Ronny Wibhawa dan Samuel Lukas yang menyatakan bahwa pendidikan yang berhasil berhubungan dengan banyak faktor, yakni peran guru, peserta belajar, dan proses pembelajaran. Peserta belajar dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh antusias peserta dalam belajar. Antusias peserta belajar bergantung dari keinginan yang muncul dari dalam dirinya. Keinginan yang muncul tersebut dinamakan sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi bisa menjadikan siswa mengikuti kegiatan belajar lebih baik. Oleh karena itu, rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. 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 (Raharja et al., 2018).

Faktor kelima menurut bapak Dhani yaitu minat belajar. Minat belajar siswa dianggap salah satu sebagai faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa karena jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka kemungkinan besar siswa akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi juga. Jika siswa tidak memiliki minat belajar maka kemungkinan besar siswa memiliki rasa ingin tahu yang rendah. Minat belajar setiap siswa berbeda. Jika siswa memiliki minat belajar, maka siswa akan termotivasi yang kemudian akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan seorang ahli bernama Usman. Menurut Usman (2003:27) keadaan pembelajaran yang efektif adalah adanya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar

karena dengan minat seorang individu akan melakukan sesuatu yang disukainya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Dengan mengutip pendapat Sardiman, Riduan (2006 : 200). mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. William James mengatakan bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Menurut Suryabrata (1989:142), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa (Aritonang, 2008).

Faktor yang terakhir menurut ibu Prima adalah jenis kelamin. Ada perbedaan dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap rasa ingin tahu siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Ekawati dan Wulandari (2011) menunjukkan bahwa perempuan pada umumnya lebih baik dalam hal mengingat dan laki-laki memiliki kompetensi lebih baik untuk melakukan proses berpikir secara logis. Sesuai dengan pernyataan Santrock (2007) yang menjelaskan bahwa ada disimilaritas dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap hasil prestasi belajar. Penelitian yang berbeda menyatakan jika tidak adanya perbedaan rasa ingin tahu siswa perempuan dengan siswa laki-laki. Jika kita menghubungkan dengan konsep *Incongruity Theories* yang menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah usaha untuk memahami dunia dengan bersifat tidak tetap dan saling mempunyai hubungan dari efek yang diterimanya. Ada beberapa bias perilaku dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dilandasi perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan. Hal tersebut adalah anak perempuan mempunyai sifat tunduk, diam dan lebih sabar daripada laki-laki yang cenderung ribut dan suka mencari perhatian, tanpa disadari guru lebih memperhatikan anak laki-laki yang sering meminta penjelasan dan arahan yang jelas daripada perempuan (Nugroho, 2019).

Adanya rasa ingin tahu akan membuat siswa merasa penasaran yang mendalam sehingga mendorong siswa untuk mencari tahu jawaban dari hal yang belum diketahui sebelumnya. Rasa ingin tahu yang muncul akan membuat siswa terus mencari jawaban sehingga semua rasa penasarannya terawab. Aly dan eny (2010:3) menyatakan bahwa rasa ingin tahu memotivasi individu untuk melakukan berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai permasalahan yang muncul di dalam pikirannya. (Noviastiwi, 2017) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa terutama faktor internal seperti kemampuan pengetahuan awal, apresiasi, dan kecerdasan logis (Irawan et al., 2016) minat, intelegensi dan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa. Sedangkan dari faktor eksternal, antara lain model/metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar yang diciptakan dan pemberian motivasi dari guru (Hanifa et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu strategi pembelajaran, materi yang disampaikan, kompleksitas materi, motivasi, lingkungan, keluarga, kemampuan awal siswa, kemampuan berfikir kritis, media pembelajaran, dan jaringan internet.

Proses pembelajaran pada saat ini belum banyak memberdayakan kapasitas siswa sebagaimana pesan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi akademik yang berbeda di kelas belum diperhatikan oleh guru. Strategi pembelajaran yang diterapkan belum membantu

seluruh karakter kemampuan akademik siswa, sehingga jarak antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah masih tetap jauh. Strategi yang digunakan untuk setiap materi seharusnya berbeda disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Contohnya jika materi mengharuskan melakukan praktikum maka guru harus melakukan praktikum. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan Kemampuan memecahkan masalah siswa tergolong cukup baik disebabkan faktor penunjang pertama, yaitu penggunaan model/metode pembelajaran. model/metode yang digunakan guru dalam pembelajaran yang mulai bergerak untuk menggunakan model inovatif yang berpihak pada kegiatan siswa. Wena (2014) mengatakan bahwa diperlukan strategi dalam pembelajaran untuk menggali kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga mencetak siswa yang mempunyai kompetensi yang handal (Hanifa et al., 2018).

Menurut ibu Bektikompleksitas materi menjadi faktor kedua yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Jika guru memberikan siswa soal yang sulit, maka siswa akan kesulitan dalam memecahkan masalah. jika guru memberikan soal yang lebih mudah maka siswa akan sedikit mudah memecahkan masalah yang diberikan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang Bajongga Silaban yang menyatakan dilakukan bahwa jika level materi mudah maka siswa akan lebih mudah memecahkan masalah karena siswa dengan mudah memahami konsep. Jika level materi sulit maka siswa akan lebih sulit memecahkan masalah karena siswa kesulitan untuk memahami konsep. Menurut Dahar (1989) kemampuan memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kemampuan berpikir individu. Sedangkan level penguasaan konsep yang diharapkan bisa dilihat pada kompleksitas konsep dan level perkembangan kognitif siswa. Senada dengan itu Winkel (1991) mengartikan penguasaan konsep sebagai suatu interpretasi dengan memanfaatkan konsep, kaidah dan prinsip. Sedangkan Dahar (1989) mengartikan penguasaan konsep sebagai kompetensi siswa dalam memahami arti secara logis baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Silaban, 2014).

Faktor ketiga yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah adalah motivasi belajar. Menurut ibu Prima motivasi sangat dibutuhkan siswa. Motivasi dari guru sangat mempengaruhi karena motivasi guru akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Subaru Utama Olpado dan Yeni Heryani yang menyatakan jika adanya motivasi dari guru, maka keinginan siswa akan muncul sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Posamentier (2015) menyatakan bahwa pemberian memotivasi dari guru untuk siswa diperlukan untuk menumbuhkan minat siswa dalam menggali kemampuan memecahkan masalah (Hanifa et al., 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Gintings, Abdorrahman (2014: 86) yaitu “Tidak jarang juga dikatakan bahwa peserta didik gagal dalam mata pelajaran tertentu karena kurang motivasi”. Jika peserta didik sudah tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara kondusif. Hal tersebut sama dengan pendapat Uno, Hamzah B. (2015: 27) Motivasi mempunyai kedudukan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu persoalan yang membutuhkan pemecahan masalah. Sehingga motivasi belajar perlu dimiliki oleh peserta siswa untuk menggali kemampuan pemecahan masalah. Uno, Hamzah B. (2015:23) mengemukakan “Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Menurut Schunk, et.al. (Eggen, Paul dan Don Kauchak 2012: 67) ada dua jenis motivasi yaitu, “Motivasi ekstrinsik merujuk pada motivasi untuk terlibat di dalam satu kegiatan sebagai sarana mencapai tujuan, sementara motivasi intrinsik adalah motivasi untuk terlibat di dalam kegiatan untuk kegiatan itu sendiri”. Sejalan dengan pendapat Gray (Gintings, Abdorrahman 2015: 88) “... Motivasi merupakan hasil sejumlah proses, yang bersifat internal atau

eksternal ...". Motivasi terdiri dari dua macam yaitu motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi peserta didik itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari luar pribadi peserta didik itu sendiri termasuk dari guru Indikator motivasi belajar menurut Uno, Hamzah B. (2013: 23), (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Olpado & Heryani, 2017).

Faktor keempat menurut ibu Bekti dan ibu Sumartin yaitu lingkungan. Jika lingkungan mengajarkan cara memecahkan masalah dengan baik maka kemungkinan besar siswa akan mengikuti cara memecahkan masalah dengan baik juga. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat ahli. Posamentier (2015) menyatakan faktor-faktor yang berpotensi mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yang dikembangkan dari aspek lingkungan belajar yang diciptakan guru, yaitu memotivasi kebebasan siswa berekspresi dengan mengajukan pendapat, menghargai setiap pertanyaan dan ide siswa, memberi kesempatan siswa untuk menemukan jalan keluar dengan caranya sendiri, dan aktivitas pembelajaran berkelompok yang dapat menggali kreativitas pemecahan masalah siswa (Hanifa et al., 2018).

Selain lingkungan dan tingkat kompleksitas materi, menurut ibu Bekti faktor yang mampu mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu Kemampuan kognitif. Siswa yang mempunyai kemampuan kognitif yang bagus akan berbeda dengan siswa yang mempunyai kemampuan kognitif yang kurang bagus dalam hal memecahkan masalah. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kompetensi penting yang wajib dimiliki supaya siswa bisa menerapkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi. Insani & Utami (2016) mengatakan bahwa dalam memecahkan masalah diperlukan berpikir kompleks, yaitu kemampuan kognitif dan kesadaran dalam menggunakan strategi yang tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan jika kemampuan kognitif yang dimiliki siswa rendah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah juga terhambat (Hanifa et al., 2018).

Faktor keenam Pemilihan media. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik dengan materi yang sedang disampaikan. Jika siswa tertarik dengan materi tersebut, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan cara inilah siswa akan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa sehingga bisa memunculkan keinginan dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Sadiman (2014) mengatakan bahwa media merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan sehingga bisa mendorong pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung. Berdasarkan hasil kuesioner pada penelitian yang dilakukan oleh Hanifa dkk menunjukkan bahwa 100 % guru menggunakan media powerpoint (PPT) pada saat pembelajaran. Senada dengan hasil observasi terlihat bahwa dalam pembelajaran guru selalu menggunakan PPT sebagai salah satu media pembelajaran. Penggunaan PPT pada saat pembelajaran berkontribusi dalam menumbuhkan minat dan perhatian siswa. Penyajian materi di PPT yang menarik sehingga minat dan motivasi siswa muncul pada proses pembelajaran akan menyebabkan siswa cenderung aktif ketika pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dibutuhkan dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan hal tersebut, Supriadi (2012) mengungkapkan bahwa penggunaan PPT dapat menyampaikan informasi pembelajaran secara interaktif dan dapat

merangsang motivasi belajar siswa, karena pada prinsipnya perhatian dan motivasi sangat diperlukan untuk menunjang siswa aktif pada saat pembelajaran (Hanifa et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, penggalan pertanyaan, semangat dari diri anak sendiri, minat belajar dan juga jenis kelamin siswa. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu penggunaan strategi, pokok materi, tingkat kompleksitas materi, motivasi dari guru, kemampuan awal siswa, lingkungan, keluarga, media pembelajaran, susahny jaringan ketika pembelajaran daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Hanin Niswatul Fauziah, M.Si. yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel. Kepala sekolah SMPN 5 Ponorogo dan kepala sekolah SMP Ma'arif 1 Ponorogo atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, segenap guru IPA SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.

REFERENSI

- Ardiyanto, D. S. (2013). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands on Problem Solving untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Universitas Yogyakarta*, 978–979.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21.
- Hajrah, N. (2018). Apersepsi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Youtube. In *DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- Hanifa, N. I., Akbar, B., Abdullah, S., & Susilo. (2018). Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA pada Materi Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 121–128.
- Irawan, I. P. E., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Pengetahuan Awal, Apresiasi Matematika, Dan Kecerdasan Logis Matematis. *Prosiding Seminar Nasional MIPA 2016*, 69–73.
- Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16.
- Noviastiw, O. (2017). *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw degan Mind Map di Kelas IV SD Negeri 1 Tiparkidul*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Nugroho, I. P. (2019). Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(1), 1–5.
- Olpado, S. U., & Heryani, Y. (2017). Korelasi antara motivasi belajar dengan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik menggunakan model problem based learning (PBL). *Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 63–70.
- Priyo, E. D. (2018). *Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII MTs An-Nuriyah Tanjung Pasir*.

- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151–164.
- Silaban, B. (2014). Hubungan antara penguasaan konsep fisika dan kreativitas dengan kemampuan memecahkan masalah pada materi pokok listrik statis. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 20(1), 65–75.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>