

Diterima	: 8 September 2021
Direvisi	: 4 Oktober 2021
Disetujui	: 29 Oktober 2021
Diterbitkan	: 31 Oktober 2021

STUDI CURIOSITY, EPISTEMIC CURIOSITY, DAN KEBERHASILAN BELAJAR DALAM KONTEKS AKADEMIK

Sarah Adilah Wandansari1*, Hernawati2*

*sarahadilah17@gmail.com, *hernawatiberliana14@gmail.com

^{1,2} Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bandung

Jl. Soekarno-Hatta No.752, Cipadung Kidul, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

Abstrak: Peran belajar yang sangat beragam telah memberikan kemudahan dalam mengarungi kehidupan manusia. Tentu saja, belajar tidak dapat diperoleh dengan mudah karena dibutuhkan berbagai unsur yang dapat mengakselerasi kesuksesan selama prosesnya. Kesuksesan dalam belajar ini yang setidaknya dapat terwujud dengan keberadaan *curiosity*. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman dari seluruh subjek yang terlibat pada upaya mengembangkan *curiosity* saat belajar. Studi ini menggunakan *literature review* dengan total sumber yang diambil berjumlah 30, dimana enam sumber berasal dari buku dan tesis skala nasional sementara 24 berasal dari jurnal ilmiah baik nasional ataupun internasional. Adapun jurnal internasional diambil dari beberapa *database*, seperti: ScienceDirect, Taylor & Francis, dan Springerlink, sementara jurnal nasional menggunakan bantuan Google Scholar. Studi ini banyak menyajikan informasi mengenai dinamika *curiosity* serta dua tipe utama dari *curiosity* secara lebih spesifik, yaitu *perceptual curiosity* dan *epistemic curiosity*. Dari kedua jenis tersebut, kajian terhadap *epistemic curiosity* banyak dibahas karena menjadi kunci kesuksesan belajar dalam konteks akademik. *Epistemic curiosity* sendiri merupakan jenis *curiosity* yang merujuk kepada keinginan kuat untuk memperoleh pengetahuan, sehingga memotivasi peserta didik untuk mempelajari ide-ide baru, meminimalkan kesenjangan informasi, dan memecahkan masalah kompleks yang memerlukan pemikiran kritis.

Kata Kunci : akademik, belajar, *curiosity*, *epistemic curiosity*

STUDY OF CURIOSITY, EPISTEMIC CURIOSITY, AND LEARNING SUCCESS IN ACADEMIC CONTEXT

Abstract: The role of learning which is pretty diverse has provided convenience in wading into human life. Not in a doubt, learning is unable to be obtained easily because it takes various elements that can accelerate success during the process. Success in learning is at the very least realized by the existence of *curiosity*. Therefore, an understanding of all subjects involved in developing *curiosity* is needed while learning. The study uses *literature review* with the total of sources were 30, where six were from books and national-scale theses while 24 came from scientific journals both nationally and internationally. International journals are taken from several *databases*, such as: ScienceDirect, Taylor & Francis, and Springerlink, national journals use Google Scholar. This literature study presents a lot of information about *curiosity* dynamics and two main types of *curiosity* more specifically, namely *perceptual curiosity* and *epistemic curiosity*. Of the two types, the study of *epistemic curiosity* is the key to pursue learning success in academic contexts. *Epistemic curiosity* refers to a strong desire to acquire knowledge, thus motivating learners to learn new ideas, minimizing information gaps, and solving complex problems requiring critical thinking.

Keyword : academic, learning, *curiosity*, *epistemic curiosity*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses esensial yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Hasil dari proses belajar dapat meningkatkan berbagai kemampuan yang berguna bagi kehidupan di masa mendatang (Sokhanvar et al., 2021). Hal ini didukung oleh beragam aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran yang tidak selalu hanya berkorelasi dengan peningkatan kualitas perolehan informasi dan pengetahuan, tetapi individu menjadi terlatih dalam beberapa *skill*, di antaranya: berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, sampai dengan terampil dalam memecahkan masalah. Lebih dari itu, sikap mental seperti: kepercayaan diri, dorongan untuk refleksi diri, serta *self-awareness* juga terbangun seiring dengan kemampuan lain yang berkembang.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mengantarkan individu untuk mencapai kesuksesan dalam belajar, salah satunya adalah *curiosity* (keingintahuan). Litman dan Jimerson's merupakan kedua ilmuwan yang memperkenalkan model *curiosity*. Salah satu perilaku yang tampak dari individu dengan *curiosity* adalah secara aktif mencari tahu cara untuk mendapat jawaban dari pertanyaan yang diajukan. *Curiosity* dipercaya menjadi cara mengarahkan individu untuk meraih informasi yang banyak dengan melibatkan peran kognisi secara optimal (Ligneul et al., 2018).

Walaupun *curiosity* dapat muncul dalam aktivitas belajar pada kehidupan sehari-hari, faktanya belajar dalam konteks akademik seringkali tetap menjadi sorotan. Kondisi ini merupakan sebuah konsep yang telah dibahas oleh psikolog dan pendidik selama berabad-abad (Malcom et al., 2020). *Curiosity* juga dapat memprediksi keberhasilan dalam pendidikan tinggi, seperti yang dibahas baru-baru ini tentang peran *epistemic curiosity* (keingintahuan epistemik) dalam pembelajaran yang sangat potensial sebagai parameter minat ketika mengevaluasi peserta didik. *Curiosity* dalam lingkungan akademik berperan dalam keterlibatan peserta didik, ketertarikan, dan kefokusannya peserta didik dalam belajar (Minigan, 2017).

Epistemic curiosity terbukti berdampak pada keberhasilan belajar. Hal ini diperlihatkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwin (2015) bahwa meningkatnya prestasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran fisika sejalan dengan meningkatnya rasa ingin tahu para siswa di kelas tersebut. *Epistemic curiosity* menjadi faktor yang mengarahkan pembelajar dalam memahami konsep baru, mereduksi berbagai pengetahuan yang belum jelas, dan mendorong

aktivitas intelektual untuk berkembang. Dalam kondisi ini, pembelajar akan cenderung mengalami suatu perasaan yang tidak nyaman karena masih adanya informasi yang kurang, hal ini menjadi suatu sinyal baik agar tercipta motivasi yang lebih kuat untuk menambah pengetahuan baru (Gopalakrishna et al., 2020).

Memahami pentingnya *curiosity* dalam proses pembelajaran adalah sebuah langkah pertama dan utama yang hendaknya dilakukan oleh seluruh individu yang terlibat dalam proses tersebut, terutama pembelajar itu sendiri. Terlebih lagi adanya isu *epistemic curiosity* semakin menguatkan konsep *curiosity* itu sendiri yang perlahan telah berkembang menjadi suatu kajian yang lebih luas lagi.

Fakta di lapangan sendiri ternyata masih menunjukkan rendahnya taraf *curiosity*. Hal ini yang setidaknya digambarkan oleh observasi yang dilakukan oleh Steven (2018) pada siswa kelas X dan XI yang menunjukkan bahwa tiga besaran karakter *curiosity* berada dalam kategori rendah dengan detail aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru sebesar 51,6%, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu sebesar 49,0% dan aspek tertarik pada hal yang baru sebesar 49,8%. Fakta ini menunjukkan permasalahan yang jelas bahwa rasa ingin tahu siswa perlu ditingkatkan.

Selain itu, implikasi keberadaan *curiosity* juga berkorelasi positif dengan kemampuan individu dalam menggunakan *high order thinking* yang lebih lanjut dijelaskan dalam penelitian dengan siswa SD sebagai objek penelitian (Hidayat, 2020).

Curiosity juga membuat siswa menjadi aktif dalam berpikir dan mengamati hal yang menurutnya menarik (Choirunnisa, 2016). Dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu harus dikembangkan dengan baik agar peserta didik mampu mengembangkan dan memperluas wawasan pengetahuannya (Harianja, 2020). Telaah ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan mendalam tentang dinamika *curiosity* dan *epistemic curiosity* serta perannya dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai upaya maksimal.

Definisi keingintahuan atau dalam literatur Bahasa Inggris disebut *curiosity* cenderung bervariasi, meskipun seringkali peneliti mengonseptualisasikan keingintahuan dasar sebagai keinginan untuk mengetahui sesuatu, sementara peneliti lain menggunakan definisi yang jauh lebih spesifik yang mencakup berbagai dimensi. *Curiosity* sendiri merupakan elemen dasar dari kognisi, motivasi untuk

belajar, pengaruh dalam pengambilan keputusan, dan pengembangan diri yang baik (Kidd & Hayden, 2015). *Curiosity* adalah sikap untuk mengetahui suatu masalah dan mencari tahu lagi dan lagi. *Curiosity* juga bermakna cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu dan rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan ditelaah secara mendalam (Diana, dkk., 2020). Berdasarkan beberapa pengertian mengenai *curiosity* tersebut dapat dipahami bahwa *curiosity* adalah aktivitas yang menggunakan sepenuhnya performa kognitif namun dapat berimplikasi kepada sikap, perilaku, dan motivasi individu untuk menggali lebih dalam sesuatu yang sedang dipelajari.

Curiosity secara spesifik, merupakan motivasi untuk pengetahuan (Wiggin, et al., 2019). *Curiosity* juga dicetuskan sebagai pendorong perkembangan kognitif, pendidikan, dan penemuan ilmiah oleh Loewenstein (dalam Ostroff, 2016). *Curiosity* dapat menimbulkan perasaan tertarik dan gembira terkait denganantisipasi mempelajari sesuatu yang baru (Litman, 2005; Wiggin et al., 2019). *Curiosity* disebut sebagai keinginan menerima informasi dan pengalaman baru sebagai motivasi untuk belajar atau mengeksplorasi sesuatu (Litman, 2008; Ertando et al., 2019). *Curiosity* mengacu pada kecenderungan seseorang untuk bertanya, menyelidiki, dan mencari tahu pengetahuan baru yang diperoleh sebagai kerangka. *Curiosity* yang tinggi pada seseorang merupakan salah satu indikator untuk meningkatkan keterampilan pada proses saintifik (Ertando et al., 2019).

Curiosity adalah dorongan motivasi yang ditandai dengan peningkatan tingkat gairah fisiologis (Wiggin et al., 2019). Beberapa teori melihat *curiosity* sebagai sesuatu yang dirangsang secara internal. Teori lain melihatnya sebagai respon eksternal, yaitu timbul ketika ada konflik pada lingkungan, misalnya: keraguan, kebingungan, kontradiksi, atau ketidaksesuaian konseptual dalam rangsangan atau situasi. Loewenstein juga mengakui bahwa semua faktor dipengaruhi oleh keadaan internal dan rangsangan eksternal. Menurutnya, setelah dirangsang secara eksternal, *curiosity* bermanifestasi menjadi ,keinginan untuk mendapatkan informasi yang hilang. Hal ini disebabkan oleh pengenalan "celah informasi" antara pengetahuan seseorang saat ini dan apa yang ingin diketahui (Wiggin et al., 2019).

Litman berpendapat bahwa *curiosity* melibatkan dua jenis reaksi yang berbeda terhadap sesuatu yang baru, yaitu perasaan ketertarikan yang menyenangkan dan perasaan cemas terhadap ketidakpastian

informasi. Peserta didik dengan *curiosity* yang tinggi terhadap kajian Biologi misalnya, cenderung mempelajari materi dengan serius, tertarik pada kegiatan praktikum, dan bersemangat mengerjakan soal latihan (Ertando et al., 2019).

Bagi peserta didik, *curiosity* dan rasa percaya diri merupakan faktor internal yang memengaruhi proses pembelajaran di kelas. *Curiosity* sangat penting bagi pembelajar, karena keingintahuan akan membawa pembelajar pada Amelia & Munawaroh, (2016). Proses ini yang juga dikenal dengan eksplorasi belajar (Jirout et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah studi literatur. Prosesnya dilakukan dengan melakukan penelusuran pada publikasi artikel pada jurnal dan buku-buku yang berkaitan dengan tema *curiosity* dan *epistemic curiosity*. Penulis menggunakan 30 sumber yang bertema *curiosity*, *epistemic curiosity*, dan *perceptual curiosity*. Enam di antaranya adalah sumber dari buku dan tesis yang seluruhnya terkategori referensi nasional, sementara 24 lainnya adalah sumber yang berasal dari jurnal, baik nasional ataupun internasional, salah satunya Jurnal terbaru berjudul "*An Exploratory Assessment of Epistemic Curiosity in Students at Three Doctor of Pharmacy Programs*" (Malcom et al, 2020). Sumber yang digunakan juga merujuk kepada sumber dari 10 tahun terakhir. Ada 12 jurnal yang merupakan jurnal internasional yang diambil dari beberapa database seperti *ScienceDirect*, *Taylor & Francis*, *Springer*. Penulis melakukan pencarian langsung dari website tersebut atau juga menggunakan bantuan *Google Scholar* dan *Research Gate*. Adapun 12 jurnal nasional hanya diambil dari *Google Scholar*.

Prosesnya sendiri melalui tiga proses, yaitu: *editing*, *organizing*, dan *finding*. Pada proses *editing*, dilakukan pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan keselarasan antara makna yang satu dengan yang lainnya. Sementara pada proses kedua, penulis mengorganisir data yang diperoleh sesuai dengan kerangka yang diperlukan. Selanjutnya, pada proses *finding* penulis melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data tentang *curiosity*, *epistemic curiosity*, dan *perceptual curiosity* dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori, dan metode yang telah ditetapkan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil dalam studi ini. Terakhir, penulis melakukan analisis data untuk bisa menarik sebuah kesimpulan. Hasil analisis data diperoleh

dengan mencari kesamaan-kesamaan pendapat, serta beberapa pendapat relevan tentang *curiosity* yang saling mendukung satu sama lain, hal tersebutlah yang dijadikan dasar bagi peneliti dalam penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinamika Curiosity

Curiosity adalah salah satu karakteristik yang menentukan keberhasilan belajar dan kinerja kreatif peserta didik (Listriana & Aini, 2019). Indikator keingintahuan peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Peserta didik mampu merespon positif unsur-unsur baru di lingkungannya dengan cara mendekatinya, (2) meneliti dan memperhatikannya, (3) mengamati lingkungan untuk pengalaman baru, dan (4) memperhatikan rangsangan yang ada (Harianja, 2020).

Berbagai perilaku yang dianggap sebagai indikator *curiosity* adalah keterlibatan intelektual termasuk preferensi dan keinginan untuk memahami, minat, dan lainnya (Jirout et al., 2018). *Curiosity* menjadi titik kritis bagi keberhasilan peserta didik di sekolah, sehingga, dalam ruang kelas yang dipenuhi dengan *curiosity*, membantu guru mereduksi perasaan khawatir dalam hal motivasi (Ostroff, 2016).

Indikator *curiosity* yang diamati Harianja (2020) sebagai deskriptor adalah sebagai berikut: (1) aktif bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran, (2) memiliki sikap antusias mencari jawaban, (3) memperhatikan objek yang diamati, dan (4) sikap antusias terhadap objek dengan proses ilmiah.

Adapun indikator *curiosity* peserta didik di kelas adalah: (1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, (2) menunjukkan pemikiran kritis, logis, dan kreatif, (3) menunjukkan perhatian dan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, (4) memberi kesempatan peserta didik terhadap hal-hal baru atau hal-hal yang dipelajari, (5) banyak bertanya, (6) tertarik belajar dan tidak menerima pembelajaran sebagai hal yang membosankan, dan (7) tampak senang belajar dan memahami pembelajaran (Alita dkk., 2019).

Menurut Kurniasih & Sani (2014), sebenarnya tidak sulit membangkitkan *curiosity* setiap orang terhadap sesuatu, karena pada dasarnya setiap orang memiliki sikap ini, seperti halnya peserta didik yang menghadapi suatu topik pembelajaran. Ada banyak cara untuk melakukannya, seperti contoh berikut: a) menyajikan pertanyaan yang menarik

atau merangsang imajinasi; b) menunjukkan bahwa pengetahuan itu menarik dan penting.

Sementara menurut Kurniawan (2014) guru harus dapat membantu peserta didiknya membangkitkan *curiosity*-nya. Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan: (1) Ajarkan peserta didik untuk selalu terbuka terhadap berbagai hal, hal-hal baru atau hal-hal yang telah mereka pelajari (2) mengajarkan peserta didik untuk tidak selalu menerima sesuatu sebagai kebenaran hakiki (3) mengajarkan peserta didik untuk selalu bertanya. (4) Ajarkan peserta didik untuk tidak pernah menyebut sesuatu yang membosankan atau tidak menarik. (5) Ajarkan peserta didik untuk melihat dan mengenali bahwa belajar itu menyenangkan. (6) Perkenalkan peserta didik untuk membaca berbagai jenis sastra untuk menjelajahi dunia baru bagi mereka.

Tipe Utama pada Curiosity

Curiosity memiliki dua tipe utama, keduanya diketahui memiliki spesifikasi yang berbeda satu sama lain. Kedua tipe tersebut adalah:

a. *Perceptual Curiosity*

Curiosity jenis ini merujuk kepada keinginan kuat yang mendorong individu tertarik serta fokus pada stimulasi persepsi yang baru, artinya kondisi tersebut menuntut kerja visual dan sensori. Terdapat dua kategori *perceptual curiosity*, keduanya dinamakan *specific* dan *diversive perceptual curiosity* (PC). *Specific* PC melibatkan stimulus terdekat untuk menumbuhkan PC. Sementara *diversive* PC melibatkan eksplorasi terhadap kebaruan. Dari sini dapat ditegaskan pula bahwa *specific* PC bersifat lebih mendalam dibandingkan dengan *diversive* PC.

Unsur yang juga penting dalam memunculkan *perceptual curiosity* adalah seperangkat sensori seperti: penglihatan dan pendengaran yang dapat menstimulasi munculnya respon berupa *curiosity*. Pada dasarnya seluruh sensori pada manusia dapat berperan untuk memperoleh informasi baru.

Bahkan penelitian psikologis telah mulai menghubungkan *perceptual curiosity* dengan prestasi akademik yang menjadi konsep relevan untuk dipertimbangkan di kelas dan tempat kerja. Ukuran perbedaan individu dalam *perceptual curiosity* juga akan berguna untuk menentukan kecenderungan perbedaan dalam mencari informasi baru seperti yang dilakukan dalam mencari pengetahuan dan pengalaman indrawi (Collins et al, 2004; Koo & Ju, 2010).

b. *Epistemic Curiosity*

Epistemic curiosity adalah keadaan untuk menggambarkan perilaku manusia dalam memperoleh pengetahuan (Pluck & Johnson, 2011). *Epistemic curiosity* adalah istilah yang merujuk kepada “drive to know”, keinginan kuat dalam hal pengetahuan yang mendorong perolehan ide baru serta perilaku yang sedang dieksplorasi (Berlyne, 1954; Litman, 2012). *Epistemic curiosity* merupakan keinginan meraih pengetahuan yang dapat memotivasi individu dalam mempelajari ide-ide baru, menghilangkan kesenjangan informasi, dan memecahkan masalah intelektual (Litman, 2012). Istilah *epistemic curiosity* yang digunakan hanya untuk perilaku manusia dan menggambarkan keinginan untuk pengetahuan, digambarkan sebagai “Mengapa bagian tertentu dari pengetahuan lebih dicari dan lebih siap dipertahankan daripada yang lain?” (Pluck & Johnson, 2011).

Epistemic curiosity memiliki karakteristik seperti: keinginan bawaan untuk memperoleh pengetahuan yang memotivasi seseorang untuk mempelajari ide-ide baru, meminimalkan kesenjangan informasi, dan memecahkan masalah kompleks yang memerlukan pemikiran kritis (Malcom et al., 2020). Penelitian tentang *epistemic curiosity* (EC) telah mencirikan dua dimensi motivasi yang terpisah namun berkorelasi: minat intelektual (tipe I) dan kurangnya informasi (tipe D). *Interest-type EC* (*I-type EC*) yang merupakan kondisi saat individu meraih pengetahuan baru. Adapun yang lainnya adalah *deprivation-type EC* (*D-Type EC*) yang merujuk kepada kebutuhan individu untuk mereduksi dan mengeliminasi keadaan yang mengganggu (Litman, 2008; Piotrowski et al., 2014). Individu dengan *epistemic curiosity* tipe I menggunakan pemikiran kritis sebagai pengalaman yang menyenangkan, mengantisipasi kesenangan dari penemuan baru. Sementara individu dengan *epistemic curiosity* tipe D mencari informasi baru dalam keinginan untuk menghilangkan perasaan ketidakpastian atau ketidaktahuan yang tidak menyenangkan. Penelitian neurosains menjelaskan sirkuit yang menghubungkan *epistemic curiosity* dengan memori dan aktivasi system reward di otak dan pada skala yang lebih luas ketika dihubungkan dengan pembelajaran yang efektif (Malcom et al., 2020).

Alat Ukur Epistemic Curiosity

Terdapat tiga alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur *epistemic curiosity* (Richards et al., 2013).

a. I-type dan D-type Curiosity Scales

Secara umum alat ukur ini memiliki 5 item. Sesuai dengan judulnya, alat ukur ini menitikberatkan

kepada dua jenis *curiosity*. Dua jenis ini didasarkan pada perbedaan individu dalam aktivitas mencari pengetahuan yaitu *I-type scale* dan *D-type scale*. *I-type scale* membantu untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kesenangan saat mempelajari topik yang baru. Sementara *D-type scale* lebih fokus kepada pertanyaan tentang perasaan khawatir saat individu belum mendapat informasi yang diinginkan, sehingga mendorong untuk berusaha mencari informasi yang masih kurang.

b. Need for Cognition Scale

Alat ukur yang disingkat NFC scale ini memiliki 18 item. Berbeda dengan alat ukur sebelumnya, NFC scale menitikberatkan kepada dua konsep untuk kemudian dipilih sesuai dengan rentang yang mewakili kondisi partisipan. Rentang yang disajikan, berkisar dari 1 sampai dengan 9 poin. Kedua konsep tersebut adalah preferensi untuk menstimulasi kerja kognitif dan perilaku menghindari situasi ketika kondisi belajar terkesan membosankan.

c. Study Process Questionnaire

Terdapat 10 item dalam skala ini yang fokus menilai “deep” atau “surface” pendekatan yang dilakukan oleh individu saat belajar hal baru. *The Deep Motives SPQ* menilai batas kemampuan individu dalam mengelola tujuan belajar serta kepuasan dalam meraih informasi. Adapun *The Surface Motives SPQ* melihat dari sisi ketika individu berusaha untuk menghindari kegagalan saat belajar.

Berdasarkan ketiga alat ukur tersebut, diketahui bahwa ketiganya memiliki kontribusi dalam memperkuat identifikasi terhadap *epistemic curiosity* pada individu. Ketiganya bukan hanya mengarah kepada cara untuk sekadar mengetahui keberadaan *epistemic curiosity* pada individu. Namun lebih jauh lagi, mencoba untuk memperjelas jenis dari *epistemic curiosity* yang dimiliki oleh setiap individu dengan kecenderungan perbedaan kondisi.

Korelasi Harmonious Passion dan Curiosity

Tidak dapat dipungkiri bahwa banyak kondisi-kondisi yang memengaruhi timbulnya *curiosity*. Salah satunya adalah apa yang dikenal dengan *harmonious passion* yaitu istilah yang merujuk kepada proses kognitif. *Harmonious passion* berasosiasi searah dengan keterlibatan dalam sebuah aktivitas, kepedulian, dan atensi yang tinggi (Vallerand, 2015; Hardy et al., 2017). Terdapat hubungan antara kualitas mengajar dan *harmonious passion* seorang pembelajar. Secara spesifik, semakin banyak pembelajar dapat meraih dukungan dari guru serta terlibat dalam strategi belajar yang

mendalam maka semakin banyak pula *harmonious passion* yang akan mereka tunjukkan.

Menyoroti strategi dalam belajar, terdapat setidaknya tiga pendekatan yaitu, *the surface*, *achieving*, dan *deep approach* dengan bersandar pada dorongan dan strategi (Biggs & Tang, 2007; Dinsmore & Alexander, 2012; Struyven et al., 2006; Hardy et al., 2017). *Surface approach* dapat ditemukan ketika pembelajar sedikit berinteraksi saat belajar sebuah materi dengan mengingat ide-ide untuk menghasilkan sesuatu kembali dari hal tersebut. *Achieving approach* mengindikasikan bahwa pembelajar fokus pada perhatian mereka serta berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran. *The deep approach* terlihat pada pembelajar yang terlibat dalam aktivitas mendalam, komprehensif, analisis, dan kaitan antara pengetahuan sebelumnya atau pengalaman dengan munculnya ide-ide baru (Biggs & Tang, 2007; Fox, McManus, & Winder, 2001; Struyven et al., 2006; Hardy et al., 2017).

Pemahaman Metode Belajar untuk Memunculkan Curiosity

Peningkatan *curiosity* pada ranah sains salah satunya dilakukan oleh Harianja (2020) pada mata pelajaran Fisika yang menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Menurutnya *curiosity* pada peserta didik dapat dikembangkan dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Perlakuan yang diberikan adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri di luar jadwal sekolah untuk mempelajari materi disediakan dan mencari tahu segala bentuk informasi yang dibutuhkan. Peserta didik memiliki kesempatan untuk bekerja sama di kelas memberikan laporan hasil belajar mereka dengan melakukan presentasi di kelas. Instrumen yang digunakan untuk sebagian teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar angket, dan lembar soal yang berisi soal-soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Selanjutnya Munawaroh (2017) meneliti tentang penggunaan model *problem based learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan *curiosity* peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Model PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir keras ketika harus memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Dalam menerapkan model PBL, guru lebih berperan sebagai pemandu dan mediator dalam membantu peserta didik belajar berpikir dan memecahkan masalahnya sendiri. Dalam konteks pembelajaran kognitif, sejumlah tujuan terkait adalah pembelajaran langsung dan mandiri, pengetahuan,

dan pemecahan masalah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Asmoro & Mukti (2019) mengenai peningkatan *curiosity* dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam melalui model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada peserta didik. Model CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di keluarga, sekolah, dan masyarakat dengan tujuan menemukan makna materi bagi kehidupannya. Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada hubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Winarni (2019) meneliti tentang peningkatan *curiosity* dan peduli lingkungan dan kesehatan menggunakan model *discovery learning* pada mahasiswa program Pascasarjana Pendidikan Dasar, dengan menggunakan Instrumen penelitian lembar pengamatan, keterlaksanaan pembelajaran, sikap rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan/kesehatan.

Peningkatan *curiosity* pada ranah sosial juga dapat ditemukan salah satunya pada penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan *curiosity* peserta didik pada pembelajaran IPS (Kurnia, 2015). Secara spesifik media pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan tujuan penelitian adalah dengan menggunakan media sosial twitter. Penelitian ini menghasilkan peningkatan persentase sikap *curiosity* dari satu siklus ke siklus lainnya pada tiga siklus yang diujikan kepada siswa. Metode *experiential learning* juga menduduki instrumen penting dalam proses membangkitkan *curiosity* peserta didik. Pendekatan ini diperkenalkan pertama kali oleh seorang ilmuwan bernama Kolb. Pendekatan ini dapat diterapkan bahkan dengan skala yang besar. Teori Kolb ini juga dapat digunakan dalam seluruh disiplin ilmu dengan sudut pandang yang penting dan aplikasi yang realistik (Chavan, 2011).

Implikasi

Kajian mengenai *curiosity* merupakan kajian yang sangat menantang. Dengan beragam penjelasan baru yang dapat ditemukan pada beberapa literatur ilmiah, menunjukkan adanya penambahan informasi baru mengenai *curiosity* itu sendiri. Terlebih semakin diperdalam dengan hadirnya kategorisasi mengenai tipe *curiosity*. Walaupun terdapat cakupan yang serupa dalam pembahasannya, namun masing-masing berbeda ketika diaplikasikan dalam realita pembelajaran. Implikasi dari pemahaman terhadap hal

ini dapat membuka ruang yang lebih luas lagi dalam mencapai kesuksesan selama proses pembelajaran. Adapun bagi subjek-subjek yang terlibat di dalam proses pembelajaran, termasuk kalangan profesional di sekitar lingkup pembelajaran dapat memahami *curiosity* berdasarkan kadar yang lebih terukur lagi dengan memanfaatkan alat ukur. Sehingga peluang untuk memunculkan harapan keberhasilan yang signifikan dalam belajar dapat terwujud.

Di sisi lain, *epistemic curiosity* menjadi salah satu tipe yang menonjol serta menarik untuk ditelusuri. Tentu saja hal ini akan menjadi sangat penting jika dikaitkan dengan konteks belajar secara akademis. Sekalipun pernyataan tersebut bukan bermakna untuk menyingkirkan peranan dari tipe *curiosity* yang lain. Seluruh pembahasan ini, sejatinya dapat diambil sebagai pelengkap bagi satu sama lain.

Epistemic curiosity sendiri dihasilkan dengan proses yang berkelanjutan. Sebuah sistem yang diterapkan dalam belajar akan memberikan dampak signifikan terhadap taraf *curiosity* yang muncul. Sebaliknya jika tidak terwujud sistem belajar yang baik maka harapan dalam memunculkan *epistemic curiosity* selama proses pembelajaran tidak terlihat secara signifikan. Hal inilah yang setidaknya dapat dijelaskan melalui pembahasan *harmonious passion* yang nyatanya berbeda pada setiap individu atau lingkungan belajar.

Hal terpenting lainnya yang tidak bisa dilepaskan dari kajian mengenai *curiosity* dalam konteks belajar adalah metode atau model yang diterapkan oleh guru di kelas. Sedikit banyak hal ini menjadi kunci dalam tujuan belajar yang penuh dengan *curiosity*. Namun sebelumnya, kita perlu sadar bahwa tidak semua pelajaran yang diajarkan di kelas masuk ke dalam ranah yang sama. Sebut saja ada bidang-bidang kajian sains dan juga bidang kajian sosial-humaniora. Oleh karenanya, ketelitian guru dalam meninjau metode yang sesuai juga akan memperkuat kesuksesan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan untuk memantik *curiosity* peserta didik dapat terlaksana.

PENUTUP

Merujuk dari berbagai informasi yang dikumpulkan dari studi literatur dapat disimpulkan bahwa *curiosity* merupakan hal yang penting dalam pembelajaran yang berguna untuk memotivasi peserta didik mencapai pemahamannya. Terdapat 2 jenis utama dari *curiosity*, yaitu: *perceptual curiosity* dan *epistemic curiosity*. Dari keduanya, *epistemic curiosity*

merupakan jenis yang paling mendapat perhatian karena kaitannya yang begitu besar terhadap kesuksesan belajar dalam konteks akademik. Seiring dengan berjalannya waktu, penelitian tentang *epistemic curiosity* juga terus dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan berbagai alat ukur yang diciptakan untuk memperlihatkan seberapa jauh atau seberapa dalam tingkat *epistemic curiosity* yang dimiliki oleh peserta didik. *Curiosity* selalu menarik untuk dikaji serta dapat memberikan perspektif baru mengenai apa yang dinamakan *harmonious passion*. Keberadaannya sendiri selalu terkoneksi dengan kemampuan mengajar dan strategi yang digunakan selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang pengajar juga harus memperhatikan desain pembelajaran dan mengenali kelas yang menjadi objek pembelajaran agar ketepatan metode yang digunakan akan sesuai dengan kesuksesan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alita, K. U., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sdn Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 169–173. DOI: 10.31004/basicedu.v3 i1.115
- Ameliah, I. H., & Munawaroh M., (2016). The Influence of Curiosity and Self-Confidence of Students. *EduMa*, 5(1). DOI: 10.24235/eduma.v5i1.598
- Asmoro B.P., & Mukti F.D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas V A Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Jurnal Abdau*. Vol. 2 (1): 115-142. Retrieved from <http://jurnal.stpi-bim.ac.id/index.php/ABDAU/article/view/28/33>
- Chavan, M. (2011). Higher Education Students' Attitudes Towards Experiential Learning in International Business. *Journal of Teaching in International Business*, 22(2), 126–143. DOI: 10.1080/08975930.2011.615677
- Choirunnisa, L. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *Bio-Pedagogi*, ISSN: 2252-6897, 1-6. DOI: 10.20961/bio-pedagogi.v5i2.5414
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik: Ditinjau dari Kategori Kecemasan

- Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24-32. DOI: 10.35706/sjme.v4i1.2033
- Ertando, A., Prayitno, B. A., & Harlita. (2019). Implementation of Guided Inquiry Learning Model on the Topic of Invertebrate To Enhance Student. *Unnes Science Education Journal*, 8(2), 208-215. DOI: 10.15294/usej.v8i2.37270
- Gopalakrishna, B., Vailaya, V., M.M., A., C.V., A., Bhat, S., & D'Souza, R. (2020). Influence of Epistemic Curiosity on the Study Approaches of First Year Engineering Students. *Procedia Computer Science*, 172, 443-451. DOI: 10.1016/j.procs.2020.05.097
- Hardy, J. H., Ness, A. M., & Mecca, J. (2017). Outside the Box: Epistemic curiosity as A Predictor of Creative Problem Solving and Creative Performance. *Personality and Individual Differences*, 104, 230-237. DOI: 10.1016/j.paid.2016.08.004
- Harianja, J.K. (2020). Mengembangkan Sikap Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta didik pada Pelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*, 6 (1), 121-130. DOI: 10.29303/jpft.v6i1.1738
- Hidayat, S. (2020). Korelasi Antara Curiosity dan High Order Thinking Siswa pada Materi Campuran Homogen dan Heterogen. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7 (1), 157-160. DOI: 10.29303/jpft.v6i1.1738
- Jirout, J. J., Vitiello, V. E., & Zumbunn, S. K. (2018). Curiosity in Schools. *The New Science of Curiosity*, July 2018, 243-266. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/329569586_CURIOSITY_IN_SCHOOLS
- Kidd, C., & Hayden, B. Y. (2015). The Psychology and Neuroscience of Curiosity. *Neuron*, 88 (3), 449-460. DOI: 10.1016/j.neuron.2015.09.010
- Koo, D.-M., & Ju, S.-H. (2010). The Interactional Effects of Atmospheric and Perceptual Curiosity on Emotions and Online Shopping Intention. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 377-388. DOI: 10.1016/j.chb.2009.11.009
- Kurnia, I. (2015). Pengembangan Karakter Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Twitter Sebagai Media Pembelajaran. Other Thesis, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia]. Retrieved from <http://repository.upi.edu/17919/>
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2014). Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan. Surabaya: Kata Pena.
- Chavan, M. (2011). Higher Education Students' Attitudes Towards Experiential Learning in International Business. *Journal of Teaching in International Business*, 22 (2), 126-143. DOI: 10.1080/08975930.2011.615677
- Kurniawan, S. (2014). Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Aruzza Media.
- Ligneul, R., Mermillod, M., & Morisseau, T. (2018). From Relief to Surprise: Dual Control of Epistemic Curiosity in The Human Brain. *NeuroImage*, 181, 490-500. DOI: 10.1016/j.neuroimage.2018.07.038
- Listriana, N. D., & Aini, K. N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hands Activity terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik dan Rasa Ingin Tahu Peserta didik. *Inspiramatika: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5 (1), 50-61. DOI: <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v5i1.1750>
- Litman, J. A. (2012). Epistemic Curiosity. *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, 12 (2008), 1162-1165. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_1645
- Malcom, D. L., et.al. (2020). An Exploratory Assessment of Epistemic Curiosity in Students at Three Doctor of Pharmacy Programs. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 84 (9), kurang page. DOI: 10.5688/ajpe7970
- Minigan, A. P. (2017). The Importance of Curiosity and Questions in 21st-Century Learning (Opinion). <https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-the-importance-of-curiosity-and-questions-in-21st-century-learning/2017/05>
- Munawaroh. (2017). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Peserta didik dengan menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 187/I Teratai. Artikel Ilmiah. Retrieved from: <https://repository.unja.ac.id/1356/1/ARTIKEL%20ILMIAH%20A1D113001.pdf>
- Ostroff, W. L. (2016). Cultivating Curiosity in K-12 Classrooms. Liz Wegner Ed.
- Piotrowski, J., Litman, J., & Valkenburg, P. (2014). Measuring Epistemic Curiosity in Young Children. *Infant and Child Development*, 23. DOI: 10.1002/icd.1847
- Pluck, G., & Johnson, H. (2011). Stimulating Curiosity To Enhance Learning. *Education Sciences*

- and Psychology, 2(2), 24–31. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/292088477_Stimulating_curiosity_to_enhance_learning/link/5f211b40299bf1720d6dbab1/download
- Richards, J. B., Litman, J., & Roberts, D. H. (2013). Performance characteristics of measurement instruments of epistemic curiosity in third-year medical students. *Medical Science Educator*, 23(3), 355–363. DOI: 10.1007/B F 0 3 3 4 1 6 4 7
- Sokhanvar, Z., Salehi, K., & Sokhanvar, F. (2021). Advantages of authentic assessment for improving the learning experience and employability skills of higher education students: A systematic literature review. *Studies in Educational Evaluation*, 70, 101030. DOI: 10.1016/j.stueduc.2021.101030
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Steven, R. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14 (2), 1 5 1 - 1 6 4 . D O I : 10.1093/jcr/ucy055
- Wiggin, K. L., Reimann, M., & Jain, S. P. (2019). Curiosity Tempts Indulgence. *Journal of Consumer Research*, 45 (6), 1194–1212. DOI: 10.1093/jcr/ucy055
- Winarni, E.W. (2019). Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Peduli Lingkungan dan Kesehatan Menggunakan Model Discovery Learning pada Mahapeserta didik S-2 Pendidikan Dasar. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dikdas/article/view/8674>
- Wiwin, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Dan Rasa Ingin Tahu. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/289710539.pdf>