

PENGARUH PERUBAHAN KURIKULUM TERHADAP PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA SMP

Khairina A.¹, Emayulia Sastria², Jalwis³

Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci^{1,2,3}
Surel: khairinaahmad28@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the influence of curriculum changes on strengthening students' curiosity character. A quantitative method with a survey approach was employed on 84 students of SMP Negeri 1 Sungai Penuh selected using the Slovin formula. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using simple linear regression. The results show that students' curiosity is categorized as high (77.1%). There is a positive and significant influence of curriculum changes on students' curiosity (t -value 12.069 > t -table 1.989; sig. 0.000) with a contribution of 64.0%.*

Keywords: Merdeka Curriculum, student character, curiosity

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh perubahan kurikulum terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa. Metode kuantitatif dengan pendekatan survei digunakan pada 84 siswa SMP Negeri 1 Sungai Penuh yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Instrumen berupa angket skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan karakter rasa ingin tahu siswa berada pada kategori tinggi (77,1%). Terdapat pengaruh positif dan signifikan perubahan kurikulum terhadap karakter rasa ingin tahu (t hitung 12,069 > t tabel 1,989; sig. 0,000) dengan kontribusi sebesar 64,0%.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, karakter siswa, rasa ingin tahu

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan abad 21 menuntut transformasi mendasar dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, namun juga pada pembentukan karakter yang kuat sebagai fondasi kehidupan siswa di masa depan. Era disrupsi digital dan perubahan sosial yang cepat mengharuskan sistem pendidikan untuk mempersiapkan siswa yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang adaptif, kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk dapat terus belajar sepanjang hayat (Junaidi, 2020; Tarigan et al., n.d.). Pendidikan karakter global menekankan pentingnya mengembangkan nilai-nilai universal seperti rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal menghadapi

tantangan kompleks abad ini (Waode Siti Sumianti, 2023; Zubaedi, 2021).

Pemerintah Indonesia telah menetapkan landasan hukum yang kuat untuk implementasi pendidikan karakter melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang secara eksplisit menekankan pembentukan karakter sebagai tujuan utama pendidikan nasional ((Amanda et al., 2025a; Sani & Kadri, 2016) Kebijakan ini diperkuat dengan Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang menjadikan pendidikan karakter sebagai poros utama pendidikan dengan lima nilai karakter prioritas yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Amanda et al., 2025a; Mulyasa, 2022)

Meskipun rasa ingin tahu tidak secara eksplisit disebutkan sebagai salah satu dari lima nilai utama karakter dalam Perpres No. 87 Tahun 2017, namun karakter ini memiliki posisi strategis sebagai karakter pendukung yang memperkuat kelima nilai utama tersebut. Menurut Kemendikbud dalam Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (2017), rasa ingin tahu merupakan salah satu dari 18 nilai karakter yang dikembangkan dalam pendidikan karakter nasional dan secara khusus berperan sebagai katalisator dalam pengembangan karakter mandiri dan bernalar kritis. Dalam konteks Profil Pelajar Pancasila yang menjadi visi Kurikulum Merdeka, rasa ingin tahu menjadi fondasi utama bagi pengembangan dimensi bernalar kritis dan kreatif.

Perjalanan kurikulum pendidikan Indonesia dari Kurikulum 1968 hingga Kurikulum Merdeka menunjukkan evolusi signifikan dari pendekatan berpusat pada guru menuju pembelajaran berpusat pada siswa yang lebih menekankan pada pengembangan karakter siswa (Amanda et al., 2025a; Suherman, 2023). Kurikulum 2013 menjadi tonggak penting dengan penekanan pada pendekatan saintifik yang mendorong siswa untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran yang secara langsung mendorong terbentuknya karakter rasa ingin tahu (Musbikin, 2021). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas yang lebih luas kepada guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Amanda et al., 2025a).

Hasil studi PISA menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih

menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi yang merupakan indikator penting dari karakter rasa ingin tahu (Miranda, 2018). Berbagai survei mengenai karakter siswa mengindikasikan bahwa tingkat rasa ingin tahu dan motivasi belajar intrinsik siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan secara signifikan (Wijayanti & Ekantini, 2023). Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas implementasi di lapangan yang memerlukan kajian mendalam.

Karakter rasa ingin tahu merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran seumur hidup yang mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi berbagai fenomena di sekitar mereka dengan antusiasme yang tinggi (Artinta & Fauziah, 2021). Rasa ingin tahu memiliki peran krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan inovasi yang menjadi kunci sukses di era digital dan globalisasi (Kurniawan & Sudrajat, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik, kemampuan adaptasi yang kuat, dan motivasi belajar intrinsik yang berkelanjutan (Ningrum et al., 2019).

SMP Negeri 1 Sungai Penuh sebagai salah satu sekolah negeri di Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi, telah mengimplementasikan berbagai perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 hingga Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada bulan Mei 2025, dari 30 siswa yang diamati secara acak, hanya 12 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan

selama pembelajaran, 8 siswa yang menunjukkan inisiatif mencari informasi tambahan, dan 15 siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran eksploratif. Data ini mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang belum optimal dalam mengembangkan karakter rasa ingin tahu mereka.

Berbagai penelitian menunjukkan adanya lima faktor utama yang memengaruhi pengembangan karakter rasa ingin tahu siswa. Pertama, faktor kurikulum dan pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Hildayatni et al., 2019) yang menunjukkan bahwa perubahan kurikulum berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan rasa ingin tahu melalui variasi metode pembelajaran. Kedua, lingkungan sekolah yang kondusif, fasilitas memadai, dan dukungan guru, sebagaimana diteliti oleh (Diniyah & Lisnawati, 2023). Ketiga, dukungan keluarga dan lingkungan sosial, termasuk pola asuh dan stimulasi intelektual di rumah (Ramadhani & Supriyadi, 2024). Keempat, faktor personal siswa seperti motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan gaya belajar (Devi & Bayu, 2020). Kelima, peran teknologi dan media pembelajaran yang tepat guna (Heryanti et al., 2023).

Kesenjangan penelitian teridentifikasi dari minimnya studi empiris yang secara spesifik mengkaji hubungan antara perubahan kurikulum dengan pengembangan karakter rasa ingin tahu siswa SMP, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang relatif baru diterapkan di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada aspek akademik perubahan kurikulum tanpa mengeksplorasi secara mendalam

dampaknya terhadap pengembangan karakter spesifik seperti rasa ingin tahu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat karakter rasa ingin tahu siswa di SMP Negeri 1 Sungai Penuh dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka; (2) mengetahui pengaruh yang signifikan antara perubahan kurikulum terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa; dan (3) mengetahui seberapa besar pengaruh antara indikator perubahan kurikulum dengan tingkat karakter rasa ingin tahu siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif kausal yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas (perubahan kurikulum) terhadap variabel terikat (karakter rasa ingin tahu siswa) (Rasmini, 2023). Populasi berjumlah 515 orang dan penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kepercayaan 90% sehingga diperoleh sampel sebanyak 84 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) yang terdiri dari 30 item pernyataan yang terbagi menjadi 15 item untuk variabel perubahan kurikulum (X) dan 15 item untuk variabel karakter rasa ingin tahu (Y) dengan menggunakan skala Likert 1-5. Variabel perubahan kurikulum diukur melalui lima indikator yaitu: (1) transformasi pendekatan pembelajaran dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa; (2) implementasi model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis inkuiri, berbasis

masalah, dan berbasis proyek; (3) fleksibilitas dan kontekstualisasi materi pembelajaran; (4) diversifikasi sistem penilaian; dan (5) integrasi teknologi dan sumber belajar digital. (Arifin, 2021). Variabel karakter rasa ingin tahu diukur melalui lima indikator yaitu: (1) eksplorasi yang menyenangkan (Joyous Exploration); (2) sensitivitas terhadap kekurangan informasi (Deprivation Sensitivity); (3) motivasi mencari pengalaman baru (Stretching); (4) penerimaan ketidakpastian (Embracing); dan (5) rasa ingin tahu sosial (Social Curiosity).

Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan kriteria $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ (0,361) dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria $> 0,7$. Analisis data terdiri dari analisis deskriptif, uji prasyarat analisis (uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji linearitas, uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser), uji hipotesis dengan regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS Versi 29.0.0 (Setyawan et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Total responden dalam penelitian ini berjumlah 84 siswa dengan distribusi berdasarkan kelas yaitu kelas VII sebanyak 28 orang (33,3%), kelas VIII sebanyak 30 orang (35,7%), dan kelas IX sebanyak 26 orang (31,0%). Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan berjumlah 46 orang (54,8%) dan laki-laki berjumlah 38 orang (45,2%).

Hasil Uji Instrumen

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner variabel

perubahan kurikulum (X) dan variabel karakter rasa ingin tahu (Y) dinyatakan valid dengan nilai $r \text{ hitung}$ berkisar antara 0,571 sampai 0,791 yang lebih besar dari $r \text{ tabel}$ (0,361). Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha untuk variabel perubahan kurikulum sebesar 0,942 dan variabel karakter rasa ingin tahu sebesar 0,958 yang keduanya lebih besar dari 0,7 sehingga dinyatakan reliabel.

Tingkat Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat karakter rasa ingin tahu siswa di SMP Negeri 1 Sungai Penuh berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 57,8 dari skor maksimal 75 atau persentase pencapaian sebesar 77,1%. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas siswa sebanyak 28 orang (33,3%) memiliki tingkat rasa ingin tahu dalam kategori tinggi, diikuti kategori sedang sebanyak 22 orang (26,2%), rendah sebanyak 15 orang (17,9%), sangat tinggi sebanyak 11 orang (13,1%), dan sangat rendah sebanyak 8 orang (9,5%).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Per Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu

N o	Indikat or	Rata- rata	Pers enta se	Kat egor i
1	Eksplor asi yang Menye nangka n	11,6	77,3 %	Ting gi
2	Sensitiv itas Kekura ngan Informa si	11,8	78,7 %	Ting gi

3	Motivasi Mencari Pengalaman Baru	11,4	76,0 %	Tinggi
4	Penerimaan Ketidakpastian	11,2	74,7 %	Sedang
5	Rasa Ingin Tahu Sosial	11,8	78,7 %	Tinggi
	Total Rata-rata	57,8	77,1 %	Tinggi

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,200 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi pada Linearity sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar $0,215 > 0,05$ yang menunjukkan hubungan linear antara kedua variabel. Hasil uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,149 > 0,05$ yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan regresi $Y = 12,485 + 0,804X$. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 12,069 lebih besar dari t tabel sebesar 1,989 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara perubahan kurikulum terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	12,485	3,752	-	3,327	,000
Perubahan Kurikulum	0,804	0,067	0,799	12,069	,000

Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 145,682 lebih besar dari F tabel sebesar 3,96 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan model regresi layak digunakan.

Koefisien Determinasi

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,640 atau 64,0%. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel perubahan kurikulum memberikan kontribusi pengaruh sebesar 64,0% terhadap variabel karakter rasa ingin tahu siswa, sedangkan sisanya sebesar 36,0% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Per Indikator Perubahan Kurikulum

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Transformasi Pendekatan Pembelajaran	11,5	76,7%	Tinggi

2	Implementasi Model Pembelajaran Inovatif	11,3	75,3%	Tinggi
3	Fleksibilitas Materi	11,2	74,7%	Sedang
4	Diversifikasi Penilaian	11,1	74,0%	Sedang
5	Integrasi Teknologi	11,3	75,3%	Tinggi
	Total Rata-rata	56,4	75,2%	Tinggi

PEMBAHASAN

Tingkat Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Konteks Implementasi Kurikulum Merdeka

Implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan penguatan karakter sebagai salah satu orientasi utama pembelajaran, termasuk karakter rasa ingin tahu yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa (Asrial et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 77,1%. Temuan ini mengindikasikan bahwa perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada siswa berhasil memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pertanyaan, ide, dan permasalahan secara lebih mandiri. Kurikulum Merdeka sejalan dengan prinsip *student agency*, yaitu kemampuan siswa mengambil peran aktif dalam proses belajarnya (Hidi & Renninger, 2020; Schutte, 2020).

Perubahan kurikulum turut mempengaruhi dinamika kelas dan interaksi pembelajaran (Gurdi et al., 2025). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk bertanya, mengamati, dan melakukan penyelidikan sederhana (Nurroniah et al., 2025a). Model pembelajaran seperti *discovery learning*, *project-based learning*, dan *problem-based learning* yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka secara langsung mendorong munculnya rasa ingin tahu. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan menggunakan sumber belajar variatif, rasa ingin tahu cenderung meningkat karena mereka merasa terlibat dalam proses menemukan pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi.

Meskipun tingkat rasa ingin tahu berada pada kategori tinggi, peran guru tetap menjadi faktor kunci dalam menjaga keberlanjutan karakter tersebut. Guru perlu mampu merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong pertanyaan terbuka, dialog reflektif, dan eksplorasi mendalam (Nurroniah et al., 2025b; Putri Karmia et al., 2025). Hasil penelitian yang menunjukkan kontribusi perubahan kurikulum sebesar 64% terhadap rasa ingin tahu mengonfirmasi bahwa desain dan praktik pembelajaran memiliki pengaruh besar, tetapi masih terdapat faktor lain seperti lingkungan keluarga, budaya sekolah, dan motivasi pribadi siswa yang turut menentukan. Oleh karena itu, sekolah perlu menciptakan ekosistem belajar yang mendukung budaya bertanya dan memberikan apresiasi terhadap keingintahuan siswa.

Temuan ini menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka memiliki peran

strategis dalam mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih terbuka, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Namun, keberhasilan implementasinya tetap bergantung pada bagaimana guru memanfaatkan fleksibilitas kurikulum untuk merancang pembelajaran yang menantang, bermakna, dan mendorong eksplorasi. Dengan dukungan lingkungan belajar yang kondusif, karakter rasa ingin tahu tidak hanya dapat dipertahankan, tetapi juga dapat berkembang sebagai modal penting bagi siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pengaruh Perubahan Kurikulum Terhadap Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Perubahan kurikulum, khususnya implementasi Kurikulum Merdeka, membawa pendekatan baru dalam pembelajaran yang menekankan fleksibilitas, diferensiasi, dan penguatan karakter (Asrial et al., 2023; Yokhebed & dkk, 2024). Salah satu karakter utama yang ingin dibangun adalah rasa ingin tahu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan kurikulum memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penguatan rasa ingin tahu siswa. Hal ini terlihat dari nilai t hitung yang jauh di atas t tabel serta nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05, menandakan bahwa transformasi kurikulum memberikan kontribusi nyata terhadap perilaku eksploratif dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Kurikulum Merdeka menyediakan ruang bagi siswa untuk memiliki *agency*, yaitu kemampuan mengambil kendali dalam proses belajar, dan konsep inilah yang selaras dengan perkembangan karakter rasa ingin tahu (Rahman & Rozak, 2025;

Yokhebed & dkk, 2024). Hasil temuan (Ramadhani & Supriyadi, 2024) yang menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka sangat efektif dalam meningkatkan keefektifan belajar siswa melalui strategi penyediaan sumber belajar yang relevan dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian (Fauzi, 2022) juga menunjukkan bahwa perubahan kurikulum berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa melalui variasi metode pembelajaran yang lebih aktif.

Kurikulum Merdeka mendorong guru menerapkan model pembelajaran yang memancing pertanyaan, penelusuran, dan eksplorasi, seperti *project-based learning*, *inquiry learning*, dan *problem-based learning* (Amanda et al., 2025b; Nidhomul Haq, 2018). Model-model ini mengubah pola interaksi kelas dari pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki dan menemukan sendiri pengetahuan. Penerapan pembelajaran yang menantang dan bermakna membuat siswa terdorong untuk bertanya, mengamati, dan memecahkan masalah secara mandiri. Dengan demikian, perubahan kurikulum berkontribusi langsung dalam memperkuat dimensi kognitif dan afektif yang berkaitan dengan rasa ingin tahu.

Besarnya kontribusi 64% dari perubahan kurikulum terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu menunjukkan bahwa perancangan kurikulum memiliki peran besar dalam membentuk proses belajar siswa. Namun, angka ini juga menandakan bahwa masih ada 36% faktor lain yang turut memengaruhi karakter tersebut, seperti lingkungan keluarga, budaya sekolah, kemampuan guru dalam

mengimplementasikan metode pembelajaran aktif, dan motivasi intrinsik siswa. Artinya, perubahan kurikulum saja tidak cukup apabila tidak diimbangi dengan kesiapan dan kompetensi guru, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini mempertegas bahwa implementasi kurikulum harus disertai pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mereka mampu mengoptimalkan potensi kurikulum dalam membangun karakter siswa (Yokhebed & dkk, 2024).

Kurikulum Merdeka memiliki dampak signifikan dalam memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih terbuka, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata (Waode Siti Sumianti, 2023). Kurikulum yang memberi kebebasan bagi guru dan siswa terbukti dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Schutte, 2020). Dengan penguatan praktik pedagogis yang sesuai, perubahan kurikulum dapat menjadi pendorong utama dalam menumbuhkan rasa ingin tahu sebagai karakter abad ke-21 yang penting bagi keberhasilan akademik maupun perkembangan pribadi siswa. Temuan ini sejalan dengan teori kurikulum Tyler (Safitri et al., 2022) yang menyatakan bahwa kurikulum sebagai pengalaman belajar terencana memiliki kekuatan untuk membentuk tidak hanya apa yang dipelajari siswa tetapi juga bagaimana mereka belajar dan siapa mereka menjadi sebagai individu berkarakter. Menurut Ornstein dan Hunkins (Amilia et al., 2021) perubahan kurikulum yang efektif harus mencakup transformasi dalam empat komponen utama yaitu tujuan pembelajaran, konten pembelajaran, metode pembelajaran, dan sistem penilaian.

Besaran Pengaruh Perubahan Kurikulum

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa perubahan kurikulum memberikan kontribusi sebesar 64,0% terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa. Besaran pengaruh ini tergolong tinggi dan substantif dalam konteks penelitian pendidikan, mengindikasikan bahwa perubahan kurikulum merupakan faktor dominan yang mempengaruhi pengembangan karakter rasa ingin tahu. Sisanya sebesar 36,0% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar intrinsik, dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan karakteristik personal siswa.

Tingginya kontribusi indikator transformasi pendekatan pembelajaran (76,7%) mengkonfirmasi bahwa pergeseran paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru ke pembelajaran berpusat pada siswa merupakan kunci utama dalam mendorong pengembangan karakter rasa ingin tahu. Pendekatan ini secara fundamental mengubah kultur pembelajaran dari pasif-reseptif menjadi aktif-eksploratif yang memberikan ruang luas bagi siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Temuan ini sejalan dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner (Suja'i, 2023) yang menyatakan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan yang saling berinteraksi, dimana kurikulum sebagai bagian dari sistem mikro sekolah memiliki pengaruh langsung dan kuat terhadap perkembangan siswa. Menurut Deci dan Ryan (Purnawanto, 2023) dalam Teori Determinasi Diri, lingkungan pembelajaran yang mendukung tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan

keterkaitan akan meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu siswa.

Dalam perspektif Islam, pentingnya rasa ingin tahu sebagai karakter yang harus dikembangkan mendapat landasan kuat dalam Al-Qur'an sebagaimana tercantum dalam Surat Az-Zumar ayat 9 yang menekankan perbedaan fundamental antara orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan yang tidak memilikinya (Mustoip, 2023). Rasa ingin tahu merupakan motor penggerak yang mendorong manusia untuk terus mencari ilmu dan pengetahuan sehingga dapat membedakan antara yang hak dan yang batil (Akhmadi, 2023). Kurikulum yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengajukan pertanyaan dan mengeksplorasi informasi secara aktif merupakan implementasi konkret dari ajaran Islam yang menekankan pentingnya penggunaan akal dalam proses pembelajaran dan pencarian kebenaran ilmiah.

KESIMPULAN

Karakter rasa ingin tahu siswa SMP Negeri 1 Sungai Penuh berada pada kategori tinggi dengan persentase pencapaian 77,1%. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara perubahan kurikulum terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dengan nilai t hitung $12,069 > t$ tabel $1,989$ dan signifikansi $0,000$. Perubahan kurikulum memberikan kontribusi sebesar $64,0\%$ terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu siswa, sedangkan $36,0\%$ dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Implementasi Kurikulum Merdeka terbukti efektif dalam mendorong keaktifan bertanya dan eksplorasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Sungai Penuh beserta seluruh guru dan siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadi, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 11(1), 49–61. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.275>
- Amanda, M., Manja Margaret, F., Saputra, J., Setiwati, M., & Hayati, N. (2025). The Impact of Curriculum Changes on Teachers and Students. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 79–89. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Amanda, M., Manja Margaret, F., Saputra, J., Setiwati, M., & Hayati, N. (2025). Dampak Perubahan Kurikulum Terhadap Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 79–89. <https://doi.org/https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Amilia, H. F., Sumanto, S., & Untari, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Tema 3 Subtema 7 dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV SDN Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran*,

- Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 553–564.
<https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p553-564>
- Arifin, M. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Umsida Press.
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 319–330.
<https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.310>
- Asrial, A., Syahrial, S., Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., Nawahdani, A. M., Widodi, B., Rahmi, R., & Nyirahabimana, P. (2023). Quantitative Analysis of Elementary School Students' Curiosity and Web-Based Assessment Responses. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(2), 107–119.
<https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i2.21646>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.26525>
- Diniyah, N., & Lisnawati, S. (2023). Pelaksanaan Penanaman Nilai Karakter Religius, Disiplin, dan Rasa Ingin Tahu pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS PGRI Rumpin. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 63–80.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v3i1.2048>
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak. *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18–22.
<https://doi.org/10.57216/phlwn.v18i2.480>
- Heryanti, Y. Y., Muhtar, T., & Susilana, R. (2023). Makna dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya bagi Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar: Telaah Kritis dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 566–578.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5198>
- Hildayatni, D., Triwoelandari, R., & Hakiem, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai Agama Terhadap Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 12–20.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2289>
- Junaidi, A. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud.
<https://repository.kemendikdasmen.go.id>

- Kurniawan, Y., & Sudrajat, A. (2018). Peran Teman Sebaya dalam Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(2), 149–163. <https://doi.org/10.21831/socia.v15i2.22674>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18–30. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Musbikin, I. (2021). *Tentang Pendidikan Karakter dan Religius Dasar Pembentukan Karakter*. Nusa Media.
- Mustoip, S. (2023). Analisis Penilaian Perkembangan dan Pendidikan Karakter di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i1.175>
- Nidhomul Haq. (2018). Penerapan Kurikulum Terintegrasi dalam Mengembangkan Mutu Belajar Siswa (Studi Kasus di SMA Darul 'Ulum 1 Unggulan BPPT Jombang). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 121–147. <https://doi.org/10.15642/nidhomulhaq.2018.3.2.121-147>
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Internalisasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.51747/jp.v16i1.1179>
- Rahman, B., & Rozak, A. (2025). Diskoneksi Waktu Kebijakan dan Implementasi Kurikulum: Kritik atas Terbitnya Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 Pasca Tahun Ajaran Baru Dimulai. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 302–307. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2019>
- Ramadhani, D. F., & Supriyadi, S. (2024). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2095–2107. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12389>
- Rasmini, N. W. (2023). *Buku Ajar Statistika Pendidikan*. Nilacakra.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022).

- Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Sani, R. A., & Kadri, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. Bumi Aksara.
- Schutte, N. S. (2020). The Impact of Virtual Reality on Curiosity and Other Positive Characteristics. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(7), 661–668. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1676520>
- Setyawan, I. D. A., Devriany, S. K. M. A., & Huda, N. (2021). *Buku Ajar Statistika*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Suherman, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka: Teori dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD*. Bumi Aksara.
- Suja'i, C. A. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Membangun Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar. *HASBUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 68–83. <https://doi.org/10.59056/hasbuna.v1i2.90>
- Tarigan, K., Koto, I., Medriati, R., Risdianto, E., & Defianti, A. (2024). Effectiveness of Project Based Learning Model Assisted by Ethnophysics of Traditional Games on Higher Order Thinking Skills of Grade XI Students. *Physics Education Journal*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.21009/1.08101>
- Waode Siti Sumianti. (2023). Eksplorasi Implementasi Model Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Wadaga. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. <https://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1739–1752. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8420>
- Yokhebed, & dkk. (2024). *Model Socioscientific Problem Based Learning with Flipped Classroom (SPBLFC) Disertai Contoh Implementasi Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Universitas Tidar Press.
- Zubaedi, M. A. (2021). *Desain Pendidikan Karakter*. Kencana Prenada Media Group.