

Pengaruh Acara *Clash of Champions* Ruangguru Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Statistika UNJ 2022

Kenny Jefferson¹, Qaylla Anastasya Bahar¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Interest in learning is an important metric in measuring the level of interest and motivation of students in learning. Curiosity is one of the tools to measure interest in learning. The Growth Center is an institution that surveys how much curiosity students from 13 State Universities in Indonesia have. Based on the survey, 81.63% of student respondents fall into the detective and explorer, so they often encourage themselves to explore new things to improve their knowledge. The Clash of Champions organized by Ruangguru has become a hot topic lately, inviting several top outstanding students from within and outside the country such as UI, NUS, and Oxford to compete in answering difficult quizzes so that they reap a lot of praise from netizens, as well as many students who make the contestants as Role Models to study harder. What will be studied is the effect of watching Clash of Champions on the growth of interest in learning for students. The research method is descriptive statistics with the Wilcoxon Signed Rank Test Analysis using the Rstudio which respondents from Statistics Students of the State University of Jakarta class of 2022. Which are categorical and ordinal, using Purposive Sampling technique. Our goal is to prove that Clash of Champions event increasing student's interest in study, in hope that government and TV stations will be able to create similar events to encourage students' interest in study and competing for knowledge to prepare Golden Indonesia 2045 generation.

ABSTRAK

Minat belajar menjadi metrik penting dalam mengukur tingkat ketertarikan dan motivasi belajar mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan. Rasa penasaran atau *curiosity* menjadi salah satu alat mengukur minat. Karena sebagaimana halnya manusia, minat mempelajari suatu hal muncul dari rasa penasaran yang dimilikinya. Growth Center adalah lembaga yang mensurvei seberapa besar rasa *curiosity* yang dimiliki oleh mahasiswa dari 13 Perguruan Tinggi Negeri di Indonesia. Berdasarkan survei, 81.63% mahasiswa responden masuk ke dalam kategori *detective* dan *explorer* yakni memiliki rasa penasaran yang tinggi sehingga kerap mendorong diri untuk mengeksplorasi hal baru untuk meningkatkan pengetahuannya. *Clash of Champions* yang diselenggarakan oleh Ruangguru menjadi perbincangan hangat akhir-akhir ini, yaitu mengundang beberapa mahasiswa top berprestasi dari dalam maupun luar negeri seperti UI, NUS, bahkan Oxford untuk bertanding menjawab kuis sulit sehingga menuai banyak pujian warganet, serta banyak siswa yang menjadikan para kontestan sebagai *Role Model* untuk belajar lebih giat. Hal yang akan diteliti adalah pengaruh menonton *Clash of Champions* terhadap tumbuhnya minat belajar bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah statistika deskriptif dengan uji analisis *Wilcoxon Signed Rank Test* menggunakan aplikasi olah data Rstudio dengan data responden adalah Mahasiswa Statistika UNJ 2022. Dengan data bersifat kategorik dan ordinal, serta teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Tujuan kami adalah membuktikan adanya pengaruh positif antara acara *Clash of Champions* dengan peningkatan minat belajar, dengan harapan stasiun TV serta pemerintah mampu membuat acara serupa berskala nasional sehingga mendorong rasa minat belajar siswa dalam berkompetisi pengetahuan dan unjuk prestasi guna mempersiapkan generasi Indonesia Emas 2045.

KONTAK

Kenny.jefferson.prawiro@unj.ac.id

KATA KUNCI

Pengaruh Media, Minat Belajar, Eksplorasi Pengetahuan

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan metrik penting dalam mengukur ketertarikan dan motivasi individu dalam menambah pengetahuan. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku (Effiyati, 2017). Minat belajar merupakan hal yang perlu ditingkatkan agar pelajar dapat memiliki inisiatif tersendiri dalam menambah ilmu melalui berbagai media.

Curiosity dimulai dari rasa ketertarikan individu terhadap sesuatu hal yang baru. Lalu, rasa ketertarikan tersebut berkembang menjadi sebuah keinginan untuk mempelajari hal baru tersebut. *Curiosity* juga merupakan perasaan yang perlu dipelihara dan dikembangkan individu dalam proses pembelajaran, hal ini juga dapat memberi rangsangan atau dorongan agar mahasiswa lebih tertarik dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dapat memuaskan rasa keingin tahu mereka, dapat menambah pengetahuan, dan dapat melatih *skill* mereka (Bayuningrum, 2021).

Berdasarkan survey yang dilakukan Growth Center pada 2023 dengan responden mahasiswa yang berasal dari beberapa universitas di Indonesia. Survei ini dilakukan berdasarkan penelitian yang dikembangkan peneliti-peneliti di Amerika Serikat dan di-publish di National Institute of Health (Kashdan et al., 2009). Survei ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan tingkat *curiosity* yang dimiliki mahasiswa-mahasiswi Indonesia sehingga bisa diketahui seberapa besar tingkat motivasi dan inisiatif belajar mahasiswa tersebut.

University	Detective	Explorer	Home Body	Explorer
Universitas Brawijaya	46.48%	13.77%	14.36%	6.93%
Universitas Indonesia	46.39%	20.02%	24.51%	9.08%
Universitas Gadjah Mada	34.38%	10.74%	8.20%	4.69%
Universitas Diponegoro	28.61%	9.47%	7.32%	4.69%
Universitas Pembangunan Nasional Veteran	25.39%	8.59%	7.71%	2.64%
Institut Pertanian Bogor	22.46%	6.54%	9.08%	3.42%
Universitas Telkom	21.09%	8.20%	8.01%	2.93%
Institut Teknologi Bandung	19.73%	5.96%	6.45%	2.93%
Institut Teknologi Sepuluh Nopember	19.53%	5.57%	6.64%	2.34%
Universitas Sumatera Utara	18.85%	4.88%	4.39%	3.32%
Universitas Riau	18.65%	4.98%	4.20%	3.03%
Universitas Gunadarma	14.84%	4.59%	4.00%	1.46%
Universitas Airlangga	14.26%	6.05%	5.18%	2.25%
Jumlah masing-masing kolom	55.12%	18.23%	18.34%	8.28%

Gambar 1. Hasil Survei Tingkat *Curiosity* Mahasiswa Indonesia

Dalam survei ini, mahasiswa dikategorikan menjadi empat tipologi yang berbeda berdasarkan jawaban mereka terhadap kuesioner yang disebar. Tipologi tersebut meliputi:

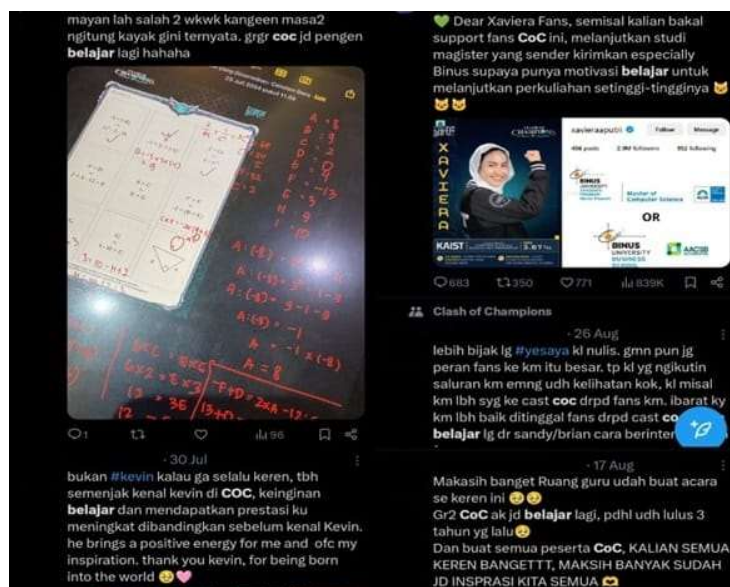
1. Tipologi *Detective* merupakan tipe individu yang menyukai pengalaman baru yang menantang, individu tersebut memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap hal-hal baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya, tipe inilah yang memiliki tingkat *curiosity* tertinggi.
2. Tipologi *Explorer* merupakan individu dorongan untuk mengeksplorasi hal-hal baru dan mengkaji informasi baru, namun individu kategori ini tidak menyukai situasi yang penuh ketidakpastian (*uncertainty*) atau bisa menimbulkan risiko tidak terduga.
3. Tipologi *Home Buddy* merupakan individu yang sudah merasa puas dengan pengetahuan yang dimilikinya, individu merasa tidak perlu mempertanyakan situasi yang berlaku umum ataupun telah lama diterapkan sehingga kurang memiliki dorongan untuk melibatkan diri pada aktivitas baru karena mereka merasa lebih nyaman melakukan aktivitas yang biasa dilakukan dan telah terbukti efektivitasnya.
4. Tipologi *Versatile* merupakan individu yang memiliki rasa skeptis di dalam menerima informasi ataupun pemahaman baru namun memiliki rasa ingin mendalami dan mengetes kebenaran daripada informasi baru tersebut sehingga akan melakukan berbagai aktivitas untuk berusaha memahami informasi tersebut.

Hasil survei diatas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa responden masuk ke dalam tipologi *detective* dengan jumlah sebanyak 55,12 persen. Hal ini bertanda baik karena menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa-mahasiswi yang menjadi responden ini masih memiliki tingkat *curiosity* yang tinggi sehingga memiliki rasa keinginan untuk berpetualangan untuk mempelajari hal-hal baru. Rasa keingintahuan yang tinggi akan mendorong individu untuk terus menggali informasi, mengeksplorasi hal-hal baru, serta memanfaatkan pengalaman untuk melengkapi pengetahuannya.

Clash of Champions (COC) merupakan sebuah acara *webseries* yang dipelopori oleh Ruangguru yang menayangkan pertandingan antar mahasiswa dari beberapa universitas ternama Indonesia serta luar negeri dimana para kontestan

akan mengadu kecerdasan dengan memecahkan berbagai pertanyaan dan kuis dalam bidang hitungan, spasial, logika, pemecahan masalah, dan hafalan untuk memperoleh poin terbanyak, dalam tiap babak akan ada peserta yang tereliminasi. Acara ini tayang perdana di aplikasi YouTube dan aplikasi Ruangguru pada 29 Juni 2024 (Ruangguru, 2024). Peserta dari acara ini sebanyak 50 mahasiswa, 40 peserta dari 14 universitas dalam negeri serta 10 peserta dan 7 universitas luar negeri. Acara ini terinspirasi dari acara University Wars, yakni *reality show* asal Korea Selatan yang melibatkan 24 mahasiswa untuk bertanding dalam beberapa babak permainan cerdas cermat. Acara ini juga sempat menarik perhatian masyarakat Indonesia di media sosial beberapa saat yang lalu.

Pasca penayangan perdana acara ini, banyak *netizen* (masyarakat Indonesia yang aktif di media sosial) yang memuji acara ini karena menunjukkan bahwa sumber daya manusia yang dimiliki Indonesia berkualitas dan cerdas. Banyaknya prestasi yang dimiliki oleh peserta permainan COC menuai pujian *netizen*. Banyak yang memuji acara ini karena dianggap berkualitas serta tontonan yang menginspirasi. Tanggapan *netizen* di media sosial juga cukup positif dengan memuji prestasi yang dimiliki para peserta hingga bahkan menjadikan peserta acara untuk menjadi *rolemodel*. Banyak juga tanggapan di media sosial yang menyatakan bahwa setelah menonton acara ini, muncul rasa termotivasi dalam diri untuk belajar lebih sungguh dan serius guna mengejar prestasi. Hal inilah yang menarik bagi penulis, dimana akibat sebuah acara yang menampilkan mahasiswa-mahasiswi berprestasi Indonesia mampu menyadarkan dan mendorong mahasiswa lainnya untuk mengejar prestasi.



Gambar 2. Reaksi Netizen tentang acara Clash of Champions

Maka, muncul hipotesa yang menarik bagi penulis untuk dibahas dalam penelitian ini yakni adanya hubungan antara tontonan *Clash of Champions* dengan peningkatan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini, kami menggunakan *purposive sampling* untuk subjek mahasiswa, yakni menggunakan sampel mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Prodi Statistika tahun 2022.

Penelitian dilakukan guna mengetahui dampak yang dihasilkan *Clash of Champions* terhadap minat motivasi belajar mahasiswa dan seberapa besar dampaknya bagi pendidikan. Penulis berharap bahwa berdasarkan pembahasan yang dijabarkan dalam tulisan ini, pihak media mampu mengeluarkan tontonan-tontonan berkualitas yang mendidik, berbobot, serta memotivasi peserta didik untuk belajar lebih sungguh-sungguh guna mewujudkan generasi Indonesia Emas 2045 yang berpendidikan, berliterasi, serta cerdas sehingga mampu bersaing baik secara nasional maupun internasional. Harapan kami juga berdasarkan penelitian ini, penulis mampu membuktikan bahwa tontonan berkualitas berbobot dan mendidik mampu memotivasi pelajar-mahasiswa Indonesia untuk belajar lebih tekun guna mengejar mendapatkan prestasi penghargaan yang mengharumkan nama bangsa.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika deskriptif, menurut (Nasution, 2017) statistika deskriptif adalah bagian statistika mengenai pengumpulan data, penyajian, penentuan nilai-nilai statistika, pembuatan diagram atau gambar mengenai sesuatu hal, disini data yang disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami atau dibaca.

Data yang digunakan adalah data primer yaitu tingkat minat belajar mahasiswa statistika UNJ angkatan 2022 sejumlah 17 responden dari total 35 mahasiswa (hanya ada 1 kelas) yang dikumpulkan melalui *google form* dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* merupakan sebuah metode *non random sampling* dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset (Lenaini & Artikel, 2021). Dalam 1 kelas mahasiswa statistika UNJ Angkatan 2022 tidak semua menonton acara *Clash of Champions*, maka dari itu *Purposive sampling* tepat digunakan dalam penelitian ini yang tertuju hanya kepada mereka yang menonton acara ini. Responden diminta untuk mengisi skala minat dari 1-10 dari sebelum menonton dan sesudah menonton *Clash of Champions*. Berikut datanya :

Tabel 1. Populasi penelitian

No.	Sebelum menonton COC	Sesudah menonton COC
1.	6	10
2.	6	10
3.	7	8
4.	6	6
5.	7	10
6.	5	8
7.	8	9
8.	8	8
9.	7	9
10.	9	9
11.	5	8
12.	10	10
13.	6	9
14.	10	10
15.	7	9
16.	7	9
17.	1	7

Keterangan :

- 1-3 = Minat belajar rendah
- 4-7 = Minat belajar sedang
- 8-10 = Minat belajar tinggi

Karakteristik data berupa kategori yaitu pengkategorian minat belajar rendah, sedang, dan tinggi dalam bentuk numerik yang bersifat ordinal karna memiliki tingkatan, yaitu semakin tinggi angka, maka semakin tinggi minat belajar. Serta, berlaku sebaliknya. Maka dari itu, analisis statistik yang tepat untuk digunakan adalah *Wilcoxon Signed Rank Test* atau uji tes Wilcoxon untuk melihat perbedaan median dari sebelum dan sesudah menonton *Clash of Champions*. Menurut (Astuti et al., 2021), Wilcoxon test adalah analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan antar data berpasangan (populasi yang sama), menguji komparasi antar pengamatan sebelum dan sesudah (*before after*) diberikan perlakuan dan mengetahui efektifitas suatu perlakuan. Tes peringkat bertanda Wilcoxon adalah tes non-parametrik yang dapat digunakan untuk menentukan apakah dua sampel dipenden dipilih dari populasi yang memiliki distribusi yang sama.

Karena *Wilcoxon Signed Rank Test* ini termasuk statistika non-parametrik, maka tidak memerlukan asumsi kenormalan dan homogenitas. Menurut (Astungkara dkk., 2022), uji statistik non-parametrik ialah suatu uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi yang disebut juga sebagai statistik bebas sebaran (*free distribution*) dan *central tendency* yang digunakan adalah nilai tengah yang sering disebut median Data yang diperoleh berbentuk kategori atau *ranking* (ordinal). Salah satu keunggulannya adalah efisiensi lebih tinggi untuk jumlah sampel yang sedikit dibandingkan dengan metode parametrik. Aplikasi olah data yang digunakan

adalah RStudio berbasis *coding*, karena penulis ingin melihat bentuk grafik persebaran data yang dapat diatur warna, skala data, dan ukurannya.

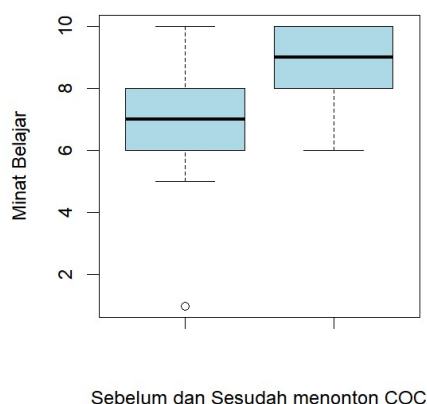
HASIL DAN PEMBAHASAN

Grafik Boxplot

Boxplot adalah salah satu cara dalam statistik deskriptif untuk menggambarkan secara grafik dari data numeris, *boxplot* dapat digunakan untuk menunjukkan perbedaan antara populasi tanpa menggunakan asumsi distribusi statistik yang mendasarinya. Karenanya, *boxplot* tergolong dalam statistik non-parametrik. Jarak antara bagian-bagian dari box menunjukkan derajat dispersi (penyebaran) dan *skewness* (kecondongan) dalam data (Junaidi, 2014). Berikut adalah *syntax coding* untuk melihat grafik boxplot perbedaan data dari sebelum dan sesudah menonton COC.

```
boxplot(Statistika_data_excel$`Sebelum menonton`,  
        Statistika_data_excel$`Sesudah menonton`,  
        col = "lightblue",  
        ylab = "Minat Belajar",  
        xlab = "Sebelum dan Sesudah menonton COC",  
        main = "BOXPLOT")
```

Berikut penjelasan dari *syntax coding* di atas. Menggunakan *syntax coding boxplot* untuk menghasilkan grafik di bawah ini. *Statistika_data_excel* adalah nama *file* excel dari data yang digunakan. Tanda \$ menandakan kolom mana yang digunakan yaitu kolom `Sebelum menonton` dan `Sesudah menonton` untuk dilihat perbandingannya. *col = "lightblue"* adalah warna pada *boxplot* yang bisa diatur, karena *Clash of Champions* bertema biru, maka warna *lightblue* sangat cocok. *ylab* adalah penamaan pada garis vertikal. *Xlab* adalah penamaan pada garis horizontal. *main = "BOXPLOT"* digunakan untuk memberi judul. *Syntax coding* di atas menghasilkan *boxplot* :



Gambar 4. Boxplot

Boxplot di atas menunjukkan perbandingan minat belajar sebelum dan sesudah menonton *Clash of Champions*. Pada *boxplot* kiri terdapat data minat belajar sebelum menonton *Clash of Champions* dengan median sekitar 7, yaitu garis tebal di tengah persegi biru. Maka, setengah atau 50% dari responden memiliki minat belajar di bawah 7, sementara setengah lainnya di atas 7. Namun, terdapat satu *outlier* berupa titik yang menunjukkan 1 responden

tersebut memiliki minat belajar sangat rendah, yaitu di bawah nilai 2 bahkan mendekati titik 0. Dengan interkuartil (IQR) pada rentang 6 hingga 8, yaitu rentang nilai minat belajar pada persegi biru.

Sisi kanan *boxplot* memperlihatkan data setelah menonton *Clash of Champions*, dimana median minat belajar naik menjadi sekitar 9, menunjukkan peningkatan minat belajar pada responden. Rentang interkuartil yang lebih sempit (sekitar 8 hingga 10) mengindikasikan bahwa data lebih terkonsentrasi dan tidak ada *outlier* setelah menonton. Minat belajar berkisar dari sekitar 6 hingga 10, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan sebelum menonton. Secara keseluruhan, kedua *boxplot* ini menggambarkan peningkatan minat belajar setelah menonton, dengan distribusi data yang lebih rapat, serta nilai-nilai minat belajar yang lebih tinggi.

Syntax Coding Uji Tes Wilcoxon

Berikut *syntax coding* yang digunakan untuk uji tes Wilcoxon pada aplikasi olah data Rstudio.

```
-----  
wilcox.test(Statistika_data_excel$`Sebelum menonton`, Statistika_data_excel$`Sesudah menonton`,  
  
            alternative = "two.sided",  
  
            paired = T,  
  
            conf.int = T,  
  
            conf.level = 0.95  
-----
```

Berikut penjelasan dari *syntax coding* di atas. Statistika_data_excel adalah nama file excel dari data yang digunakan. Tanda \$ menandakan kolom mana yang digunakan yaitu kolom `Sebelum menonton` dan `Sesudah menonton`. alternative = "two.sided" adalah hipotesis alternatif dalam uji hipotesis. paired = T adalah data berpasangan dengan T melambangkan arti *true*. conf.int = T adalah selang kepercayaan dengan T melambangkan arti *true*. conf.level = 0.95 adalah level kepercayaan sebesar 0.95 atau 95. Berikut adalah hasil/*output* dari *syntax coding* di atas.

```
-----  
Wilcoxon signed rank test with continuity correction  
  
data: Statistika_data_excel$`Sebelum menonton` and Statistika_data_excel$`Sesudah menonton`  
  
V = 0, p-value = 0.002374  
  
alternative hypothesis: true location shift is not equal to 0  
  
95 percent confidence interval:  
  
-3.500047 -1.999987  
  
sample estimates:  
  
(pseudo)median  
  
-2.690872  
-----
```

P-value menunjukkan sebesar 0.002374 dengan rentang selang kepercayaan berada di -3,500047 dan -1.99998, serta estimasi perbedaan median -2.690872.

Uji Hipotesis Sebelum dan Sesudah Menonton *Clash of Champions* (COC)

Tabel 2. Hasil uji hipotesis sebelum dan sesudah menonton COC di RStudio

Hipotesis	H_0 : Tidak ada perbedaan median dari sebelum dan sesudah menonton <i>Clash of champions</i> (COC) Ruangguru pada Mahasiswa Statistika UNJ 2022 H_1 : Ada perbedaan median dari sebelum dan sesudah menonton <i>Clash of champions</i> (COC) Ruangguru pada Mahasiswa Statistika UNJ 2022	
Taraf signifikansi (α)	5%	
Statistik uji	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	
Daerah kritis	P-value output Rstudio = 0.002374	$\alpha = 5\% = 0.05$
Pengambilan keputusan	H_0 ditolak, karena P-value output Rstudio $< \alpha$	
Kesimpulan	Maka, ada perbedaan median dari sebelum dan sesudah menonton <i>Clash of champions</i> (COC) Ruangguru pada mahasiswa statistika UNJ 2022 sebesar 2,698872 dalam skala 1-10.	

Hasil uji hipotesis menggunakan statistika non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan pada median nilai minat belajar sebelum dan sesudah menonton *Clash of Champions* (COC) Ruangguru pada mahasiswa statistika UNJ angkatan 2022. P-value yang diperoleh dari Rstudio sebesar 0,002374, yang lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$. Maka, H_0 yang menyatakan tidak ada perbedaan median ditolak. Selanjutnya, hipotesis alternatif yaitu H_1 yang menyatakan ada perbedaan median diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menonton acara *Clash of Champions* Ruangguru memiliki pengaruh signifikan pada minat belajar Mahasiswa Statistika UNJ 2022, dengan perbedaan median sebesar 2,698872 dalam skala 1-10.

KESIMPULAN

Hasil uji hipotesis membuktikan adanya peningkatan signifikan minat belajar Mahasiswa Statistika UNJ angkatan 2022 yang telah menonton acara *Clash of Champions* Ruangguru. Keterbatasan waktu dalam penelitian ini dapat menjadi peluang kedepannya untuk membuat penelitian dengan skala lebih besar. Maka dari itu, penulis mendorong Pemerintah dan TV nasional untuk menjadikan acara *Clash of Champions* Ruangguru sebagai referensi untuk pengembangan program edukatif yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar para siswa dan mahasiswa demi masa depan emas Indonesia.

REFERENSI

- Astungkara, P., Hyang, I., Wasa, W., & Yang, T. (2022). *Modul Pengantar Statistik Parametrik Dan Nonparametrik*.
- Astuti, W., Taufiq, M., Muhammad, T., & Teknologi, P. (2021). *Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori*. 5(1).
- Bayuningrum, W. A. (2021). Curiosity Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Psychological Journal: Science And Practice*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.22219/Pjisp.V1i1.15706>
- Effiyati, P. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa*.
- Junaidi, J. (2014). *Deskripsi Data Melalui Box-Plot*.
- Kashdan, T. B., Gallagher, M. W., Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Breen, W. E., Terhar, D., & Steger, M. F. (2009). The Curiosity And Exploration Inventory-II: Development, Factor Structure, And Psychometrics. *Journal Of Research In Personality*, 43(6), 987–998. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.04.011>
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling Info Artikel Abstrak*. 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/Historis.Vxiy.4075>
- Nasution, L. M. (2017). *Statistik Deskriptif Leni Masnidar Nasution*