

Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Siswa Kelas 1 SD

Hilary Relita Vertikasari Sekarningrum¹, Yuliana Setyaningsih², B. Widharyanto³

¹ Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

² Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

³ Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: hil24rita@gmail.com

ABSTRACT

Currently, the assessment of curiosity character education is mostly done by observation. The lack of innovation in developing curiosity character assessment instruments for elementary school students is the background of this research. The purpose of this study was to develop an instrument for assessing the character of curiosity in teaching reading and writing to elementary school students. This study uses the ADDIE Research and Development method. This study involved 15 teachers for needs analysis, three lecturers and four teachers for surface and content validation, and 17 grade 1 elementary school students for testing the curiosity character assessment instrument. The research instruments used in this study were tests and non-tests, using closed and open questionnaires. Data analysis techniques in this study were carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that the curiosity character assessment instrument was developed by following the steps of the ADDIE development procedure which had been tested for quality with "very good results, with no recommendations for revision" and a "high" level of effectiveness. This means the curiosity character assessment instrument is feasible and effective in learning to read and write.

Keywords: assessment instrument; curiosity character; reading, writing; Montessori approach

ABSTRAK

Saat ini, penilaian pendidikan karakter rasa ingin tahu banyak dilakukan dengan observasi. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu bagi siswa SD melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan 15 guru untuk analisis kebutuhan, tiga dosen dan empat guru untuk validasi permukaan dan isi, dan 17 siswa kelas 1 SD untuk uji coba instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes, yakni dengan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan ADDIE yang sudah diuji kualitasnya dengan perolehan hasil yang "sangat baik, dengan rekomendasi tidak perlu revisi" dan tingkat efektivitas yang "tinggi". Yang berarti instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis.

Kata Kunci: : Instrumen penilaian; karakter rasa ingin tahu; membaca; menulis; pendekatan Montessori

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib untuk dikuasai oleh setiap jenjang pendidikan, khususnya pendidikan SD. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan, yakni membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Kemampuan

membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai seorang pelajar. Tanpa kemampuan membaca dan menulis yang bagus, seorang pelajar akan kesulitan dalam belajar, karena dasar kesuksesan akademik seorang pelajar terletak pada kelancaran dalam membaca dan menulis (Windrawati et al., 2020). Tujuan utama membaca adalah mengenal huruf, menangkap, memahami, atau menghayati pesan, ide, dan gagasan yang tersirat dalam bahan simakan (Sukma, 2021), dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan (Alpian & Yatri, 2022). Sementara tujuan dari keterampilan menulis adalah menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas kehidupan, (b) mendorong kita untuk mencari referensi lain, misalnya buku, majalah, koran, jurnal, dan sejenisnya, (c) terlatih untuk menyusun pemikiran dan argumen secara runtut, sistematis, dan logis, (d) mengurangi tingkat ketegangan dan stres, (e) mendapatkan kepuasan batin terlebih jika tulisan bermanfaat bagi orang lain melalui media massa, dan (f) mendapatkan popularitas di kalangan publik (Maretayani et al., 2020). Pembelajaran membaca dan menulis diterapkan dengan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Siswa SD termasuk dalam kategori operasi konkret dan membutuhkan materi dan pengalaman belajar yang dekat dengannya untuk belajar dengan baik (Ibda, 2015). Metode Montessori merupakan salah satu metode yang dipilih sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pendekatan Montessori adalah suatu pendekatan yang menitikberatkan pada bidang pedagogi, psikologi, dan antropologi, yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan, serta pengetahuan dan gagasan anak tentang pengalamannya tentang perannya sebagai pembelajar (Azkia & Rohman, 2020). Metode ini diciptakan oleh Maria Montessori (1870-1952). Metode Montessori belajar melalui kegiatan sederhana, menggunakan benda belajar sebagai alat bermain. Anak-anak diajarkan membaca dan menulis dengan menggunakan berbagai kartu alfabet yang disebut abjad amplas (Darnis, 2018). Salah satu cara untuk melihat keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan hasil penilaian.

Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Penilaian digunakan sebagai pedoman untuk menilai keberhasilan suatu pembelajaran. Penilaian dapat dikatakan suatu proses pengumpulan data yang menunjukkan perkembangan siswa (Putri et al., 2019). Guru dapat menggunakan penilaian untuk melihat sejauh mana kemampuan belajar siswa telah berkembang. Meskipun demikian, penilaian yang diterapkan di sekolah-sekolah masih terbatas pada kemampuan kognitif siswa (Lestari & Harjono, 2021). Padahal, pendidikan tidak hanya pada kemampuan kognitif saja, tetapi lebih pada pengembangan diri secara menyeluruh termasuk juga pendidikan karakter. Penilaian pendidikan karakter merupakan sesuatu yang penting karena penilaian pendidikan karakter secara umum digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akurat tentang perkembangan karakter siswa (Omeri, 2015, Judiani 2010). Data ini kemudian dapat digunakan untuk membuat keputusan tentang siswa dan memberi mereka umpan balik tentang perkembangan kepribadian mereka (Paltiman et al, 2017).

Pendidikan karakter merupakan upaya yang disengaja untuk mengeksplorasi, fokus, dan bertahan pada etika dasar (Sudrajat, 2011). Karakter dipandang sebagai sesuatu yang memiliki tiga unsur inti, yaitu unsur pengetahuan (mengetahui yang baik), unsur rasa (cinta kebaikan) dan unsur tindakan (melakukan kebaikan) (Lickona, 2013). Pengetahuan etika adalah keterampilan yang terdiri dari enam komponen yaitu kesadaran moral, memahami

cita-cita moral, membangun perspektif, penalaran moral, memutuskan dan pemahaman pribadi. Sementara mampu mengambil tindakan dan mencapai keharusan melakukan perbuatan baik disebut akal budi. Perilaku etis adalah kemampuan untuk menerjemahkan pikiran dan emosi ke dalam tindakan nyata (Lickona, 1992). Karakter yang baik dimulai dengan pemahaman tentang apa yang baik, yaitu pengetahuan moral, kemudian perasaan ingin berbuat baik, yaitu emosi moral, dilanjutkan dengan tindakan moral, yaitu. Perbuatan baik yang praktis (Lickona, 2013). Ketiga unsur karakter tersebut saling terkait melalui pengetahuan moral dan kasih sayang moral terwujud dalam perbuatan baik, dan bagaimana guru yang baik memperkuat pengalaman berbuat baik. pengembangan karakter sebagai sebuah proses terus berjuang untuk hidup. Dengan ini, diharapkan terjadi perbaikan terus menerus dalam kualitas hidup membangun seseorang di atas prinsip-prinsip karakter yang baik.

Karakter memiliki konsep yang cukup beragam, dengan pemahaman otentik beberapa orang tentang bagaimana karakteristik orang baik dan tentang kebaikan manusia yang terus berkembang (Carr, 2014). Salah satu karakter yang penting untuk dievaluasi adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu adalah emosi alami yang ada ketika orang menyelidiki dan ingin tahu apa yang mereka pelajari (Silmi & Kusmarni, 2017). Siswa yang memiliki rasa ingin tahu diindikasikan dengan enam perilaku berikut ini (1) konsentrasi penuh, (2) mengerjakan sesuatu sampai lupa waktu, (3) membaca tulisan dengan rasa ingin tahu, (4) mengamati perilaku, (5) berbicara asyik dengan orang lain, dan (6) menyimak bacaan-bacaan dengan serius (Seligman, 2004). Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih jarang ditemukan instrumen penilaian pendidikan karakter rasa ingin tahu yang dapat digunakan secara tepat. Saat ini guru-guru melakukan penilaian karakter hanya dengan observasi. Selain itu, penelitian lain menyampaikan bahwa instrumen penilaian karakter belum tersedia di lapangan yang menyebabkan penilaian pendidikan karakter susah dilakukan (Gaol et al, 2017, Williams, 2000). Hasil penelitian Mckown (2017) berjudul *Promise and Perils of Assessing Character and Social Emotional Learning* menyampaikan bahwa saat ini instrumen penilaian pendidikan karakter yang digunakan secara luas sangat terbatas. Instrumen penilaian sistematis untuk nilai-nilai karakter khususnya untuk sekolah dasar belum banyak dikembangkan, walaupun ada, kurang disosialisasikan kepada guru (Davidson, 2014). Kurangnya instrumen dalam penilaian karakter menjadi salah satu kendala dalam menilai karakter siswa secara tepat. Hal ini membuat guru harus memahami prinsip-prinsip penilaian yang sesuai dengan standar penilaian yang ditetapkan oleh para ahli penilaian dan diharapkan dapat mengembangkan instrumen penilaian selain observasi untuk menghindari penilaian subjektif (Afriana, 2018). Hasil penelitian tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru-guru yang menyampaikan bahwa belum ada instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dengan teknik penilaian diri.

Agar hasil penilaian benar-benar menilai karakter siswa, maka hasil penilaian harus mengungkapkan informasi yang lengkap dan sesuai dengan data yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan hasil penilaian yang sesuai, instrumen penilaian yang tepat juga harus digunakan. Salah satu ciri instrumen yang baik adalah relevan (Susanti, 2021). Relevansi artinya instrumen yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan dengan konteks. Kegiatan penilaian yang dilakukan guru dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah *paper and*

pencil test. Namun, sampai saat ini, *paper and pencil test* yang digunakan oleh guru hanya mengukur kemampuan kognitif, kurang memperhatikan penilaian karakter rasa ingin tahu siswa. Tes karakter yang dibuat berdasarkan enam indikator karakter rasa ingin tahu dan sesuai dengan perkembangan kemampuan kognitif siswa usia 6-9 tahun. Anak usia 6-9 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret yang membutuhkan hal-hal konkret dalam belajar (Ibda, 2015). Maka peristiwa-peristiwa yang dituliskan dalam instrumen adalah peristiwa yang dekat dengan siswa.

Berbagai instrumen penilaian karakter sudah banyak dikembangkan. Instrumen observasi dikembangkan untuk menilai karakter kejujuran siswa (Nisa et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan pengembangan instrumen observasi karakter kemandirian dan percaya diri untuk siswa kelas 4 SD efektif digunakan (Lestari & Harjono, 2021; Gaol, 2017). Penelitian-penelitian tersebut lebih banyak mengembangkan instrumen penilaian karakter dengan menggunakan observasi. Belum banyak penelitian mengenai pengembangan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam bentuk penilaian diri. Kebaruan dari penelitian ini dikembangkan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam bentuk penilaian diri dengan pilihan respon skala yang dikonversi menjadi pernyataan dengan peristiwa yang dekat dengan siswa. Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dengan teknik penilaian diri yang diharapkan dapat menambah referensi bagi guru-guru untuk melakukan penilaian karakter rasa ingin tahu.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* tipe ADDIE. Model ADDIE memiliki lima level, yaitu: (1) fase analisis, (2) *design* (desain), (3) *develop* (pengembangan), (4) *Implement*, dan (5) evaluasi (Branch, 2009). Penelitian ini dilakukan hingga tahap uji *true experimental*. Di bawah ini disajikan diagram pengembangan sesuai langkah ADDIE.



Gambar 1. Diagram Pengembangan Langkah ADDIE

Seperti dapat dilihat dari gambar di atas, tahap pertama dilakukannya studi pengembangan tipe ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan instrumen yang digunakan di sekolah. Apakah instrumen karakter yang digunakan sudah sesuai tahap perkembangan kognitif siswa atau belum. Tahap selanjutnya adalah desain. Fase ini dilakukan melalui desain produk sebagai metode khusus untuk

identifikasi pemecahan masalah. Produk yang dirancang berupa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi siswa SD yang disesuaikan dengan tahap operasional konkret dan dilengkapi dengan banyak gambar yang membantu siswa untuk mempermudah mengerjakan soal.

Fase ketiga adalah fase pengembangan, di mana instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu yang dibuat dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat stimulus-stimulus yang dekat dengan kejadian sehari-hari siswa yang sesuai dengan indikator karakter rasa ingin tahu, kemudian membuat pilihan jawaban yang disesuaikan dengan komponen karakter Lickona (2013), yakni pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Tahap keempat adalah tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas instrumen dengan melibatkan *expert judgment* dengan tiga dosen dan empat guru. Setelah itu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Menurut (Wahyudin, 2020), instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Uji coba produk dilakukan sesuai dengan langkah pembelajaran yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. SD Kanisius Sorowajan Yogyakarta menjadi lokasi penelitian yang dipilih. Sebanyak 34 siswa kelas 1 terlibat dalam populasi penelitian. Sampel yang diambil adalah 17 siswa dari kelas Eksperimen yaitu Kelas 1B, dan 17 siswa dari kelas kontrol yaitu Kelas 1A. Teknik pengambilan sampel *convenience sampling* digunakan karena beberapa keterbatasan dalam waktu, sumber daya, atau tujuan (Lodico, Spaulding, & Voegtler, 2006). Tahap terakhir dari ADDIE adalah tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu. Penelitian ini menggunakan dua instrumen pengumpulan data, yakni tes dan nontes. Instrumen tes dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator karakter rasa ingin tahu, yakni 1) konsentrasi penuh, 2) mengerjakan sesuatu sampai lupa waktu, 3) membaca tulisan dengan rasa ingin tahu, 4) mengamati perilaku, 5) berbicara asyik dengan orang lain, dan 6) menyimak bacaan-bacaan dengan serius (Seligman, 2004). Penilaian bobot jawaban berdasarkan unsur karakter Lickona (2013), yaitu unsur tindakan mendapatkan skor 4, unsur emosi mendapatkan nilai 3, unsur kognitif mendapatkan nilai 2, dan yang bukan termasuk ketiga unsur tersebut mendapatkan nilai 1. Teknik nontes yang digunakan dalam tahap ini yakni kuesioner tertutup serta pedoman wawancara. Kuesioner tertutup digunakan sebagai instrumen validasi produk pada tahap *develop*. Sementara pedoman wawancara digunakan pada tahap analisis untuk melakukan analisis kebutuhan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan program komputer *IBM Statistic version 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan menggunakan uji dua ekor *2 tailed*.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan instrumen penilaian karakter dilakukan sesuai tahapan ADDIE. Langkah pertama yakni tahap *analyze*. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru di SD Kanisius Sorowajan untuk mengetahui instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu yang selama ini digunakan. Hasil analisis kebutuhan didapatkan bahwa Lima dari 15 guru hanya melakukan penilaian dengan observasi, empat guru melakukan instrumen dengan menggunakan penilaian antar teman, dan tiga guru lainnya menggunakan observasi dan

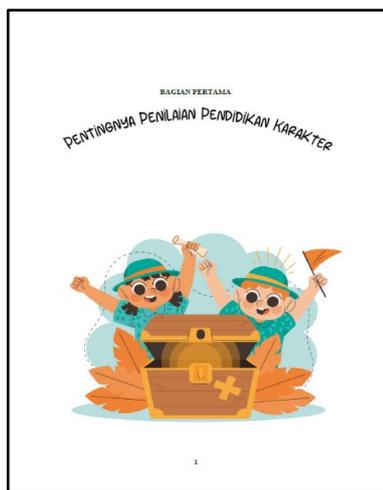
penilaian antar teman. Semua guru yang terlibat dalam wawancara telah menggunakan observasi sebagai salah satu cara untuk menilai karakter. Sementara itu, penilaian diri siswa secara pribadi belum banyak dilakukan guru. Kurangnya inovasi instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dengan penilaian diri menjadi kendala bagi guru untuk melakukan penilaian karakter dengan instrumen penilaian diri. Dengan demikian ada gap antara yang sebenarnya terjadi dan seharusnya terjadi. Ada dasar yang kuat untuk menawarkan solusi pengembangan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu. Tahap selanjutnya adalah tahap *design*. Dalam tahap ini instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dirancang. Peneliti membuat *cover* instrumen, kata pengantar, daftar isi, menuliskan tujuan instrumen, definisi konseptual, kisi-kisi instrumen, item-item pertanyaan dalam instrumen yang sesuai dengan indikator karakter rasa ingin tahu yakni 1) konsentrasi penuh, 2) mengerjakan sesuatu sampai lupa waktu, 3) membaca tulisan dengan rasa ingin tahu, 4) mengamati perilaku, 5) berbicara asyik dengan orang lain, dan 6) menyimak bacaan-bacaan dengan serius (Seligman, 2004). Masing-masing indikator ini dirumuskan sebagai sebuah item yang representatif dan menggambarkan indikator karakter. Azwal (2013) berpendapat bahwa, sebagai konsep teoretis, atribut psikologis (termasuk kepribadian) tidak dapat diukur secara langsung karena konsep merupakan abstraksi dari ide atau gagasan tentang sesuatu. Dalam hal ini, atribut psikologis hanya dapat diukur melalui indikator perilaku (*behavioral indeks*). Indikator perilaku ini menjadi dasar untuk menyajikan pernyataan sebagai poin stimulus pada skala yang disebut item. Selanjutnya adalah menuliskan pedoman penskoran yang dibuat sesuai dengan komponen karakter dari Lickona (2013) yakni skor 4 untuk pilihan jawaban dengan komponen *moral action*, skor 3 untuk pilihan jawaban dengan komponen *moral feeling*, skor 2 untuk pilihan jawaban dengan komponen *moral knowing*, dan skor 1 untuk komponen pilihan jawaban yang tidak mewakili ketiganya. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini mengkonversi pilihan respon skala ke dalam pernyataan yang cukup singkat. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan penilaian diri dengan memilih pilihan respon yang paling sesuai dengan apa yang dirinya lakukan tanpa perlu melakukan konversi kemungkinan perbuatannya ke dalam bentuk angka atau frekuensi. Pada bagian akhir instrumen, peneliti menuliskan daftar referensi, dan biodata penulis. Instrumen yang sudah dirancang kemudian dikembangkan pada tahap pengembangan. Berikut adalah instrumen yang dirancang oleh peneliti.



Gambar 1. Cover buku

DAFTAR ISI	
i	Halaman cover
ii	Kata Pengantar
iii	Daftar Isi
1	Bagian 1 Penulisan & Penilaian Penuliskan Karakter
2	BAB 1 Penulisan Penuliskan Karakter
4	BAB 2 Penulisan Karakter
6	BAB 3 Instrumen Penulisan Karakter yang Baik
7	BAB 4 Mengembangkan Instrumen Penulisan Karakter
9	BAB 5 Karakter Rasa Ingin Tahu
13	Bagian 2 Instrumen Penulisan Karakter Rasa Ingin Tahu
18	Apa Menjawab
24	Daftar Referensi
26	Lampiran
iv	

Gambar 2. Daftar isi buku



Gambar 3. Teori yang mendukung

A. Kisi-Kisi Instrumen

Karakter	Indikator Kemampuan	Indikator Soal	No Soal
Rasa Ingin Tahu	Kemampuan memilih pada nama kategori	Rajon atau kangkung untuk membuat sayur? memilih yang dikehendaki	1, 15
		Mengapa memilih pedas lebih baik?	2, 16
	Melakukan dengan ragu	Menyebutkan pelajaran hingga akan	3, 17
		Mengajukan pertanyaan dengan ragu	4, 18
	Menyebutkan bacaan dengan antusias	Memilih buku untuk membaca	5, 19
		Memilih buku untuk membaca	6, 20
		menyebutkan yang sudah dibaca	
	Mengambil dengan ragu	Mengambil secara detail objek yang ditunjuk	7, 8
	Berhasrat untuk dengan orang lain	Berhasrat bergabung hal yang tidak dibelakannya kepada orang lain	9
		Mengajukan pertanyaan baik jawaban orang lain	10
	Mengajukan pertanyaan perbedaan objek	Mengajukan perbedaan objek	11
		Mengajukan pertanyaan objek	12
	Mengajukan apa yang akan terjadi	Mengajukan kejadian sebelumnya	13
	Mengajukan hal-hal baru dengan orang	Mengajukan hal-hal baru yang belum dibelakannya	14

Gambar 4. Kisi-kisi instrumen



Gambar 5. Instrumen penilaian

Pencet dan pecahan ini bertujuan untuk menguji adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan metode Montessori ini. Pembacaan skor untuk tiap pilihan jawaban dari soal-soal tersebut menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Nilai	Kategori
1	Duduk jawaban pemilihannya menggunakan huruf (A) atau (B)
2	Duduk jawaban pemilihannya menggunakan huruf (A) atau (B)
3	Duduk jawaban tidak pemilihannya memilih huruf (A) atau (B)
4	Duduk jawaban memilih huruf (A) atau (B)

Untuk menghitung rerata skor yang didapatkan, dapat dilakukan dengan dua cara, yakni dengan menggunakan rerata konversi data, dan dapat juga menggunakan rerata tap anak. Rerata konversi data menggunakan skala 1-4 dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh anak}}{\text{Jumlah seluruh anak}}$$

Contoh:
 $3,5 \times 2,5 = 1,7 + 2,5 = 3,4 + 1,3 = 2,74$
 Rerata 2,74 berdasarkan tabel konversi termasuk dalam kategori "Baik". Berikut tabel konversi data skor dengan acuan dari Widoyoko (2014):

Nilai	Kategori Baik	Kategori Buruk
1	3,75-4,00	Kategori Buruk
2	3,50-3,75	Baik
3	3,25-3,50	Buruk
4	3,00-3,25	Kategori

Untuk menghitung rerata skor yang didapatkan tiap anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}}$$

Contoh:
 Rerata = $\frac{2 + 3 + 4 + 1 + 4 + 2 + 3 + 2 + 3 + 4 + 2 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 3 + 1}{20}$
 Rerata = $\frac{52}{20} = 2,60$
 2,60 termasuk dalam kategori Baik.

Gambar 6. Pedoman penskoran

Pengembangan instrumen yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan membuat pertanyaan yang disesuaikan dengan peristiwa sehari-hari yang dekat dengan anak dan juga dilengkapi dengan gambar yang sesuai agar anak mampu untuk memahami pertanyaan secara konkrkret. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Anak usia 6-11 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkrkret, yang mana membutuhkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa (Ibda, 2015). Sebelum dilakukan uji coba, instrumen tersebut divalidasi melalui *expert judgement* oleh tiga dosen dan empat guru untuk validasi permukaan yang terdiri dari uji keterbacaan dan kelengkapan dan uji karakteristik instrumen penilaian dan uji validitas isi dan keterkaitan indikator dengan soal. Hasil uji validitas permukaan didapatkan skor 3,96 (Skala 1-4). Skor ini kemudian diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (Widoyoko, 2014) yang tergolong "layak digunakan, tanpa revisi". Sementara hasil validitas isi diperoleh skor 3,96 (Skala 1-4) yang termasuk dalam kategori "layak digunakan tanpa revisi" (Widoyoko, 2014). Berdasarkan hasil uji validitas, didapatkan bahwa seluruh item pertanyaan dalam instrumen

dengan hasil yang valid. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azwar (2013) bahwa kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian sangat penting karena deskripsi dilakukan berdasarkan informasi yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tersebut.

Instrumen penilaian karakter ini kemudian diberikan kepada siswa kelas 1 SD dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan metode Montessori. Implementasi dimulai dengan penilaian diri awal menggunakan instrumen karakter rasa ingin tahu yang sudah dibuat, untuk melihat karakter rasa ingin tahu siswa. Kegiatan selanjutnya adalah implementasi pembelajaran membaca dan menulis dengan metode Montessori selama 5 hari. Pembelajaran membaca dan menulis dengan metode Montessori dimulai dengan menggunakan *puzzle* bentuk geometris. Dalam kegiatan ini, anak diminta untuk menjiplak bentuk geometris dan mengarsirnya menggunakan pensil warna dengan tidak boleh keluar dari garis pembatas. Hal ini bertujuan untuk melatih motorik halus anak agar dapat memegang alat tulis dengan benar.

Hari selanjutnya implementasi menggunakan *sandpaper letters*. *Sandpaper* ini merupakan kartu huruf yang terbuat dari kertas karton dengan amples yang ditempel pada atas karton yang membentuk huruf. Penggunaan media ini diawali dengan memperkenalkan media kepada anak, dalam kegiatan ini rasa ingin tahu anak mulai muncul, anak akan bertanya mengenai media yang sedang digunakan. Kemudian anak diminta untuk mengambil media tersebut dan guru mulai memperkenalkan huruf A-Z dan dengan mata tertutup anak meraba huruf pada *sandpaper letters* tersebut. Pembelajaran ini sejalan dengan pendapat

Kegiatan selanjutnya adalah penggunaan huruf lepas. Huruf ini digunakan untuk membantu siswa menyusun sebuah kata sebelum mereka menulis dengan menggunakan kertas. Setelah siswa mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata, langkah selanjutnya adalah siswa menulis pada nampan pasir. Anak diminta untuk menulis kata yang disebutkan pada nampan pasir yang sudah disediakan dengan mata tertutup. Dan setelah itu anak diminta untuk menuliskan surat untuk guru dan temannya dan membacakan di depan kelas.

Setelah rangkaian kegiatan selesai, kegiatan terakhir yakni anak mengerjakan penilaian diri akhir mengenai karakter rasa ingin tahu. Hasil uji coba instrumen karakter rasa ingin tahu adanya peningkatan skor penilaian diri awal dan penilaian diri akhir sebagai berikut.



Gambar 7. Diagram Peningkatan Penilaian Diri Awal ke Penilaian Diri Akhir

Gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat rerata skor penilaian diri awal adalah 2,2912 dan rerata skor penilaian diri akhir adalah 3,6412 (Skala 1-4). Terlihat dari rerata tersebut

persentasenya meningkat sebesar 58,92%. Namun hanya dengan mengetahui peningkatannya saja belum mengetahui efektivitas penerapan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu, oleh karena itu dilakukan uji coba. Berikut penjelasan mengenai uji eksperimental. Dalam penelitian ini, uji statistik parametrik *paired samples t test*. Hasilnya disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Uji Signifikansi Pengaruh

Teknik Analisis	<i>t</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Paired sample t-test</i>	16,068	0,000	Signifikan

Seperti terlihat pada tabel 1 bahwa skor antara penilaian diri awal dan penilaian diri akhir signifikan, $t(16) = 16,068$; $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu bagi siswa SD efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca dan menulis. Untuk mengetahui besarnya tingkat efektivitas penerapan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis, digunakan uji *N-Gain Score*.

Tabel 2 Uji Efektivitas

Penilaian Diri	Rerata	Rentang Skor	<i>SD</i>	<i>N-Gain Score %</i>	Kategori
Awal	2,2912	1-4	9,66167	77,9939	Sedang
Akhir	3,6412				

Tabel 2 menunjukkan bahwa skor *N-Gain Score* sebesar 77,9939% yang setara dengan efek tinggi sesuai dengan ketentuan Hake (1999). Dari hasil uji eksperimental tersebut, dapat dikatakan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan metode Montessori bagi siswa SD. Hasil penelitian Mckown (2017) berjudul *Promises and Perils of Assessing Character and Social Emotional Learning* mengungkapkan bahwa saat ini, instrumen penilaian pendidikan karakter yang dipergunakan secara luas sangat terbatas. Ketersediaan inovasi dalam pembuatan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu perlu dikembangkan supaya guru dapat mendapatkan laporan perkembangan karakter rasa ingin tahu siswa. Penelitian ini sekaligus mampu memberikan referensi bagi guru untuk mengembangkan model instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu bagi siswa SD yang diterapkan dalam pembelajaran membaca dan menulis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al (2021) menyampaikan bahwa pengembangan instrumen dalam bentuk penilaian diri untuk siswa yang mengkonversi bentuk skala ke dalam bentuk pernyataan. Instrumen tersebut dikembangkan dengan 5 pilihan respon yang masing-masing mewakili tingkatan afektif siswa berdasar pada teori Krathwohl, Bloom & Masia efektif untuk menilai karakter siswa SD. Meskipun demikian, pilihan respon yang jumlahnya banyak dapat membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan instrumen. Instrumen penilaian yang biasa dipakai di sekolah dasar biasanya memiliki tiga atau empat pilihan respon. Oleh karena itu, instrumen penilaian diri

untuk penilaian pendidikan karakter dalam penelitian ini dikembangkan dengan empat gradasi respons. Empat gradasi respons tersebut sesuai dengan komponen karakter yang disampaikan oleh Lickona (1991) yakni Tiga komponen karakter dalam teori Lickona tersebut adalah *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action*. Pilihan respons berdasarkan komponen karakter Lickona (1991) ini didasarkan pada asumsi bahwa karakter yang baik dimulai dari pengetahuan tentang apa yang baik (*moral knowing*), dilanjutkan dengan rasa ingin berbuat baik (*moral feeling*), dan melakukannya dalam sebuah tindakan yang baik (*moral action*). Penelitian lain dilakukan oleh Sutijan (2015) yang menyampaikan bahwa instrumen observasi efektif digunakan sebagai instrumen penilaian karakter. Penelitian lain menyampaikan bahwa instrumen penilaian karakter dengan observasi dan *rating scale* efektif untuk menilai sikap afektif siswa sekolah dasar (Riscaputantri & Wening, 2018; Valen & Satria, 2021; Thomas, 1991; Katuuk, 2014). Meskipun demikian, penilaian dalam bentuk *rating scale* dinilai masih menyulitkan siswa, karena siswa usia sekolah dasar belum mampu memberikan penilaian pada dirinya sendiri dengan menggunakan angka. Hal ini disebabkan karena siswa usia SD belum dapat membayangkan hal-hal yang abstrak atau masih termasuk dalam tahap operasional konkret (Santrock, 2014). Hal ini diperbarui dalam penelitian ini, penelitian ini mengkonversi skala 1-4 dalam bentuk pernyataan yang dekat dengan siswa dan sesuai dengan tiga komponen karakter Lickona (1991) sehingga siswa mudah untuk memahami maksud dan tujuan pertanyaan dan jawaban.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dengan teknik penilaian diri yang diterapkan dalam pembelajaran membaca dengan metode Montessori bagi siswa SD kelas 1. Penelitian ini terbatas hanya pada uji coba pada 1 sekolah dan 1 kelas saja, harapannya, penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi guru untuk melakukan penilaian karakter dengan teknik selain dengan observasi dan penelitian ini dapat diujicobakan dengan skala yang lebih besar dan menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen sehingga dapat dibandingkan hasil dari dua kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu bagi siswa SD dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Pada tahap *analyze* dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu yang saat ini digunakan oleh guru. Tahap selanjutnya adalah *design* yang ditempuh secara konkret dengan merancang instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dengan membuat kerangka instrumen pada bagian awal, isi, dan akhir. Langkah selanjutnya adalah pengembangan instrumen yakni dengan membuat kasus yang sesuai dengan indikator karakter rasa ingin tahu dan kemudian membuat respons jawaban yang memiliki rentang skor 1-4 yang mencerminkan *moral knowing*, *moral feeling*, *moral action*. Selanjutnya dilakukan validasi instrumen untuk menilai kualitas instrumen. Berdasarkan hasil validasi, didapatkan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu memperoleh skor dengan kategori "layak digunakan, tanpa revisi". Instrumen dinyatakan layak dan valid, langkah selanjutnya adalah mengujicobakan instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis dengan metode Montessori.

Berdasarkan hasil uji coba diketahui bahwa, instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi siswa kelas 1 SD dikatakan efektif digunakan dengan tingkat efektifitas yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi siswa kelas 1 SD layak digunakan dengan efektifitas tinggi.

Daftar Pustaka

- Afriana. (2018). Analysis of students' perspective toward implementation of character education. *Journal of English Education*, 5(2), 76-92.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573-5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2013). *Validitas dan Reliabilitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Carr, D. (2014). Four perspectives on the value of literature for moral and character education. *The journal of aesthetic education*. 48(4), 1-16. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.48.4.0001>
- Davidson, M. (2014). A character education research perspective for the 21st century. *Journal of character education*, 54(6), 77-83.
- Gaol, Khumaedi, M. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Percaya Diri pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 6(1), 63-70. <https://doi.org/10.15294/jrer.v6i1.16209>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. California: Indiana University.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1). 27-39. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Judiani, S. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16 (9), 280-289. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.519>
- Katuuk, D. A. (2014). Pengembangan instrumen pendidikan karakter pada siswa SD di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 11-22. <https://doi.org/10/21831/jpk.v0i2.2173>
- Lestari, N. F., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter PPK Aspek Kemandirian Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa SD Kelas 4. *Jurnal Mumbur PGSD Undiksha*, 9(1), 19-29. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33379>.
- Lickona, T. (2013). *Educating for character, mendidik untuk membentuk karakter, bagaimana sekolah dapat mengajarkan sikap hormat dan tanggung jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lodico, M. G., Spaulding, D.T., & Voegtle, K.H. (2006). *Methods in educational research: From theory to practice*. United States of America: Jossey-Bass.

- Maretayani, N. W., Dantes, N., & Lasmawan, I. W. (2020). Pengembangan Instrumen Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD. *Pendasi. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 42-50. https://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3300/1782
- McKown, C. (2017). Promises and Perils of Assessing Character and Social Emotional Learning. *Journal of Character Education*, 13, 47-52.
- Nisa, K., Nurhasanah, N., Kusuma, A. S. H. M., Deni Sutisna, D. S., & Sari, M. P. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 102-107. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.158>
- Omeri. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9(3), 464-468.
- Peterson, C. & Seligman, M. E. P (2004). *Character strengths and virtues; A handbook and classification*. New York: Oxford University Press.
- Putri, O. D., Nevrita, N., & Hindrasti, N. E. K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Materi Sistem Pencernaan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 10(1), 14. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v10i1.2004>
- Riscaputantri, A., & Wening, S. (2018). Pengembangan instrumen penilaian afektif siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Klaten. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 231-242. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.16885>
- Susanti, E, S. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Islam Nusantara*, VI(2), 17-27. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v5i2.324>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230-242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 47-58. <https://doi.org/10/21831/jpk.v1i1.1316>
- Sukma, H. H. (2021). Strategi Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 11-20. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.13200>
- Sutijan. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Pendidikan Karakter Terpadu. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 18(2).
- Thomas, R. S. (1991) Assessing Character Education: Paradigms, Problems, and Potentials, The Clearing House. *Journal of Educational Strategies*, 65(1)., 51-55. <https://doi.org/10.1080/00098655.1991.10114160>
- Valen & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Instrumen Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199-2208.
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Williams, M. M. (2000). Models of Character Education: Perspectives and Developmental Issues. *Journal of Humanistic Counseling, Education and Development*, 38(2), 32-39. <https://doi.org.10.1002/j/2164-490X.2000.tb00091>.

Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10-16.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.405>