

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan model bimbingan kelompok berbasis bermain untuk mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa profil karakter *kindness* siswa TK di kecamatan Sukasari Bandung kurang dari setengahnya berada pada kategori tinggi. Artinya, lebih dari setengah siswa memerlukan bimbingan untuk dapat mengembangkan karakter *kindness*. Jika ditinjau berdasarkan dimensi pada karakter *kindness*, dapat diketahui bahwa pada dimensi *altruistic love* dan *compassion* berada pada kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan orang lain, menyukai hidup bersama, mementingkan kepentingan bersama dan telah menunjukkan perasaan kasih sayang terhadap orang lain. Sementara dimensi *care* dan *niceness* berada pada kategori sedang yang mengandung arti bahwa siswa mulai menunjukkan kepedulian dan ramah terhadap orang lain. Sedangkan dimensi *generosity* dan *nurturance* berada pada kategori rendah yang mengandung arti bahwa siswa memerlukan bimbingan untuk dapat mengembangkan sikap kedermawanan dan menjalin persahabatan dengan orang lain. Selanjutnya, jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin, maka dapat

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN  
KARAKTER KINDNESS  
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diketahui bahwa siswa perempuan yang berada pada kategori tinggi lebih banyak jika dibandingkan dengan siswa laki-laki. Hasil penelitian di atas menunjukkan komitmen lembaga pendidikan dalam mengembangkan karakter pada anak usia dini perlu diiringi dengan penerapan strategi yang tepat yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak, sehingga anak dapat menunjukkan kualifikasi karakter yang diharapkan.

2. Program bimbingan dan konseling pada jenjang TK belum memiliki posisi yang mandiri, artinya kegiatan bimbingan masih diintegrasikan dengan proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa fungsi bimbingan dan konseling di TK masih bersifat *preventif* dan *developmental*. Ketiadaan program bimbingan dan konseling secara khusus di tingkat TK memberikan dampak dalam beberapa hal yakni: (a) Program pembelajaran yang disusun hendaknya mempertimbangkan seluruh aspek perkembangan dan kebutuhan anak. (b) Kegiatan bimbingan untuk mengembangkan karakter siswa TK disusun secara sistematis dalam rencana pembelajaran.
3. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain (BKBB) telah melalui beberapa tahap pengembangan, yakni: studi pendahuluan, pengembangan model, validasi model, uji coba terbatas, serta uji coba luas. Model BKBB yang disusun untuk mengembangkan karakter *kindness* siswa TK terdiri dari rasional, orientasi, asumsi, tujuan, sistem sosial, sistem penunjang, prinsip-prinsip reaksi, langkah-langkah, serta evaluasi dan indikator keberhasilan.

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER KINDNESS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model BKBB ini memiliki ke khas-an jika dibandingkan dengan model lain, yakni: (a) Bermain menjadi pusat kegiatan siswa selama berada di TK, yang dimulai sejak mereka datang sampai dengan pulang, hal ini menunjukkan bahwa siswa diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk mengeksplorasi aktivitas bermain baik di luar ruangan maupun di dalam ruangan. (b) Model BKBB juga menunjukkan bahwa proses pengembangan karakter tidak hanya terjadi di dalam kelas saja, namun juga di luar kelas, sehingga perlu di desain secara komprehensif dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan sejak siswa hadir di sekolah sampai mereka pulang sekolah, dilakukan oleh seluruh personel sekolah seperti Kepala TK, Guru, Staf, Petugas Kebersihan, Orang Tua dan Siswa sehingga mampu membangun iklim yang kondusif dalam mengembangkan karakter pada anak usia dini. (c) Model BKBB membagi kegiatan bermain menjadi tujuh kelompok main, yakni; kelompok main bebas, kelompok main terpimpin, kelompok main angka dan huruf, kelompok main konstruktif, kelompok main peran, kelompok main hasta karya dan kelompok main membaca. (d) Model BKBB memiliki delapan tahap, yakni; tahap pengikatan (*engagement*), tahap pembentukan batasan (*boundaries*), tahap eksplorasi (*eksploration*), tahap transisi (*transition*), tahap relaksasi (*relaxation*), tahap aktivitas kelas (*classs activity*), tahap reedukasi (*re-education*), serta tahap refleksi (*reflextion*).

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER KINDNESS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain (BKBB) terbukti efektif dalam mengembangkan karakter *kindness* siswa Kelompok A TK Lab School UPI di Kecamatan Sukasari Bandung. Melalui Model BKBB, anak mampu mengembangkan karakter *kindness*, yakni: (1) kemurahan hati (*generosity*), (2) merawat orang lain (*nurturance*), (3) peduli pada orang lain (*care*), (4) perasaan kasih sayang terhadap orang lain (*compassion*), (5) mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), dan juga (6) ramah terhadap orang lain (*niceness*) yang ditunjukkan dengan perilaku berbagi, mengucapkan terima kasih, mengajak bermain, menunggu giliran, menyapa, menawarkan bantuan, mengucapkan kata maaf, mendengarkan, bermain bersama, mengucapkan kata tolong jika membutuhkan mainan, dan mengucapkan kata permisi.
5. Efektivitas model BKBB pada siswa TK di Kecamatan Sukasari Bandung menunjukkan bahwa penerapan model BKBB memberikan efek yang besar pada kelompok eksperimen, akan tetapi tidak seberapa besar pada kelompok kontrol. Esensi bermain dalam model BKBB menjadikan kegiatan bermain menjadi pusat pembelajaran, tidak hanya sebagai hadiah pada saat istirahat atau juga sebagai metode saja. Bermain dan permainan menjadi sarana belajar bagi anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan. Bermain dalam model BKBB didesain (*play by design*) oleh guru. Anak tidak hanya bermain

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN  
KARAKTER KINDNESS  
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ketika ada kesempatan, tetapi guru menciptakan kesempatan agar anak dapat bermain dan mengembangkan berbagai kemampuannya.

6. Efektivitas Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain (BKBB) dalam mengembangkan karakter *kindness* siswa TK tidak ditentukan oleh pola asuh orang tua, urutan kelahiran, dan jenis kelamin siswa.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, rekomendasi utama dari penelitian ini adalah Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain untuk Mengembangkan Karakter *Kindness* Anak Usia Dini. Rekomendasi ditujukan kepada berbagai pihak terkait yang meliputi: Penyelenggara PAUD, Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Bakorbang dan Badan Pengelola Sekolah, Program Studi PGPAUD, Dirjen PAUDNI, dan Peneliti Selanjutnya. Rekomendasi untuk masing-masing pihak dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Penyelenggara PAUD**

Penyelenggara PAUD dapat menjadikan Model Bimbingan kelompok Berbasis Bermain untuk Mengembangkan Karakter *Kindness* Anak Usia Dini sebagai model pembelajaran di lembaganya masing-masing. Meskipun model ini baru mengukur karakter *kindness*, namun dalam pekasanaannya model ini telah mempertimbangkan stimulasi bagi seluruh aspek perkembangan anak dan kebutuhan anak akan bermain. Untuk dapat mengimplementasikan model ini, perlu diperhatikan beberapa hal di

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER KINDNESS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

antaranya: (a) Perlu adanya kesiapan dan keterbukaan dari pengelola TK, Kober, TPA dan guru untuk berani mencoba hal yang baru dan keluar dari zona nyamannya. (b) Membangun karakter membutuhkan peran dari semua pihak yang ada di sekolah juga orang tua sehingga akan terbentuk iklim yang diharapkan untuk kemudian menjadi budaya di sekolah tersebut.

## 2. Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Bakorbang dan Badan Pengelola Sekolah

Model Bimbingan kelompok Berbasis Bermain untuk Mengembangkan Karakter *Kindness* Anak Usia Dini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat dilaksanakan di sekolah yang berada di bawah pengelolaan Bakorbang khususnya Badan Pengelola Sekolah. Dengan beberapa penyesuaian model ini juga dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar Kelas rendah. Implementasi model ini di UPI akan menjadi identitas ke-khas-an pembelajaran bagi sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan Universitas Pendidikan Indonesia.

## 3. Program Studi PGPAUD

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk lebih melengkapai model yang dikembangkan menjadi model bimbingan atau model pembelajaran yang lebih aplikatif yang tidak hanya mengembangkan karakter *kindness* namun juga mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Prodi

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN  
KARAKTER KINDNESS  
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat menjadi fasilitator untuk melengkapi model ini menjadi model yang memiliki ke-khas-an misalkan dengan melakukan penelitian lanjutan untuk penyesuaian penyusunan tema, media pembelajaran, alat evaluasi juga kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan ke-khas-an model ini. Prodi juga dapat memfasilitasi agar model ini memiliki hak kekayaan intelektual (HAKI)

#### 4. Direktorat Jenderal PAUDNI

Model Bimbingan kelompok Berbasis Bermain untuk Mengembangkan Karakter *Kindness* Anak Usia Dini yang telah dikembangkan dapat dijadikan panduan pelaksanaan pembelajaran bagi PAUD-PAUD formal yang ada di Indonesia. Model ini telah disusun dengan tetap mengacu pada permendiknas nomor 20 tahun 2010 tentang Norma, Standar, Prosedur dan Kriteria di bidang pendidikan yang dikeluarkan oleh pemerintah, yang diantaranya adalah mengacu pada penerapan metodologi pendidikan ahlak mulia dan karakter bangsa dan pengembangan metodologi pendidikan yang membangun manusia yang berjiwa kreatif, inovatif, sportif dan wirausaha

#### 5. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dilanjutkan di antaranya menelaah mengenai: (a) Efektivitas model BKBB pada setiap kelompok main. (b) Penelitian yang mempertimbangkan gaya mengajar guru (*Teaching Style*). (c) Penelitian

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER KINDNESS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang mempertimbangkan keragaman demografi lokasi sekolah, misalkan membedakan karakter *kindness* dan pola asuh orang tua di desa dan kota atau dari status sosial ekonomi. (d) Penelitian yang juga mengukur pola asuh orang tua tunggal (*single parent*) dan tingkat pendidikan orang tua serta jumlah saudara kandung, usia saudara kandung, jarak usia, jenis kelamin saudara kandung dan apakah relasi saudara kandung berbeda dengan relasi orang tua-anak.

**Euis Kurniati, 2015**

**MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN  
KARAKTER KINDNESS  
ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)