

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pengembangan karakter saat ini telah menjadi isu nasional, seperti yang disampaikan oleh Presiden RI Susilo Bambang Yudhoyono dalam pidatonya ketika memperingati Hardiknas di Istana Negara tanggal 11 Mei 2010 yang menekankan pentingnya *character building*. Individu yang memiliki karakter adalah mereka yang memiliki ahlak, moral, dan budi pekerti yang baik, yang dapat ditunjukkan dengan perilaku di antaranya, toleransi, menghargai, dan rukun. Pengembangan karakter tersebut hendaknya dioptimalkan dalam proses pendidikan (www.setneg.go.id/diakses/2-02-2012).

Pendidikan merupakan pilar fundamental bagi pengembangan karakter siswa, dan hendaknya kembali pada tujuan yang sebenarnya seperti yang tercantum dalam UU RI No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Namun, saat ini Indonesia tengah mengalami permasalahan pengembangan karakter. Kasus geng motor, perampokan, pembunuhan, korupsi, pornografi, tawuran, penggunaan narkoba, dan berbagai permasalahan sosial lainnya

Euis Kurniati, 2015

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

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

menunjukkan terjadinya dekadensi moral manusia Indonesia. Permasalahan karakter tidak hanya terjadi di lingkungan masyarakat secara keseluruhan, namun juga terjadi di sekolah. Kasus bolos sekolah, kecurangan dalam ujian, serta kasus tawuran pelajar menjadi benang kusut yang sulit untuk dipecahkan sebagaimana yang diberitakan dalam Liputan 6 Jumat, 22 Oktober 2010; Suara Merdeka Rabu, 3 Maret 2004; Harian Online Kabar Indonesia 07 Februari 2010. Berita terbaru berkenaan dengan permasalahan sosial seperti tersebut di atas tidak hanya dilakukan oleh remaja, bahkan juga oleh anak-anak, seperti kasus tewasnya anak kelas satu SDN Tamalanrea di Makassar yang dikeroyok oleh teman sekelasnya (www.beritakotamakassar.com/diakses/2-04-2014). Hasil survei juga menunjukkan bahwa tindak kekerasan terhadap anak secara nasional tahun 2006 terjadi sekitar 2,81 juta dan sekitar 2,29 juta anak pernah menjadi korbannya. Angka tersebut menunjukkan bahwa besarnya angka kekerasan terhadap anak pada tahun 2006 mencapai 3 persen (www.menegpp.go.id/diakses/5-01-2013).

Permasalahan karakter di sekolah juga dapat teramati dari hasil observasi di kelompok A pada salah satu TK di Kecamatan Sukasari Bandung yang dilaksanakan pada tanggal 9-31 Januari 2013. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa umumnya datang terlambat ke sekolah dari 16 orang anak hanya sekitar 5 orang yang datang tepat waktu; kurang menghargai guru yang ditunjukkan dengan kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat *circle time*, bahkan beberapa anak tidak bersedia untuk mengikuti kegiatan ini; hanya

Euis Kurniati, 2015

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

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

sebagian kecil yang menyelesaikan aktivitas yang disiapkan guru; anak naik ke atas loker, kursi dan meja; berlarian di dalam kelas dan berteriak; sikap selalu ingin menang sendiri; menolak terlibat dalam satu kelompok yang tidak diinginkan; bersikeras terhadap pendapatnya sendiri; mencela teman yang mengalami kegagalan; atau merasa bosan berada dalam suatu aktivitas permainan; kurang mau berbagi; belum bisa mentaati aturan; dan masih mementingkan keinginannya sendiri tanpa melihat kepentingan orang lain. Data tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan untuk bisa menjadi bagian dalam kehidupan sosialnya.

Untuk lebih mendapatkan informasi mengenai permasalahan karakter siswa di sekolah, maka dilakukan pengamatan terstruktur dengan menggunakan instrumen *character strength* yang dikembangkan berdasarkan konsep Peterson & Seligman (2004). Data menunjukkan bahwa siswa masih lemah dalam menunjukkan karakter *kindness*, yakni baru sekitar 21.42%. Karakter *kindness* adalah karakter yang menggambarkan kecenderungan untuk berbuat baik kepada orang lain, mengasihi dan memperhatikan kesejahteraan orang lain, membantu mereka yang membutuhkan, menunjukkan kepedulian, dan kepedulian untuk merawat orang lain. Karakter ini sangat penting untuk dikuasai, sebagaimana hasil penelitian di Jepang yang dilakukan oleh Otake, et.al., (2006) yang menyatakan bahwa karakter *kindness* mampu memberikan kebahagiaan bagi orang yang

Euis Kurniati, 2015

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

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

melakukannya. Orang yang bahagia menjadi lebih baik dan berterima kasih dengan melakukan lebih banyak kebaikan (*kindness*).

Fakta-fakta tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi krisis karakter di berbagai *setting* termasuk di sekolah. Sebagaimana yang diutarakan Jareonsettain dalam Sapriya (2007) bahwa *"we have a crisis of character at the root of all the troubles everywhere and the crisis has come about the result of education without refinement of character"*.

Jika dianalisis lebih lanjut, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya krisis karakter pada anak, yaitu; (a) faktor yang bersumber dari masyarakat; (b) faktor yang bersumber dari sekolah; (c) faktor yang bersumber dari keluarga; serta (d) faktor yang bersumber dari individu.

Pertama, faktor yang bersumber dari masyarakat. Fakta menunjukkan bahwa telah terjadi pergeseran nilai yang ada dalam tatanan kemasyarakatan. Masyarakat yang awalnya saling membantu, silih asah, silih asih dan silih asuh berubah menjadi masyarakat yang mementingkan diri sendiri, sibuk dengan pekerjaannya masing-masing, kurang peduli terhadap sesama, dan semakin individualistis. Sebagai contoh, kesibukan masyarakat di jalan raya khususnya di pagi dan sore hari menunjukkan sikap egois, di mana setiap orang ingin saling mendahului tanpa memedulikan orang lain. Kondisi tersebut menurut Milanesi & Bajek (Waruwu, 2010) menunjukkan krisis yang dihadapi bangsa, di mana telah terjadi pergeseran nilai, masyarakat pada awalnya berpusat pada hal yang spiritual

Euis Kurniati, 2015

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

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

ke masyarakat yang berpusat pada hal-hal material, serba konsumtif duniawi. Gaya hidup masyarakat pun berubah dari kesantunan, ramah, sopan menjadi masyarakat yang terbiasa dengan kekerasan dan kriminalitas individualistis dan tak peduli dengan perasaan orang lain sepanjang kepentingannya terpenuhi meskipun harus menyakiti yang lain.

Kedua, faktor yang bersumber dari sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan kedua setelah keluarga, seyogianya menjadi mitra orang tua dalam membentuk karakter, namun kenyataannya tidak sedikit sekolah yang hanya mementingkan kemampuan akademik saja dan mengesampingkan kemampuan non-akademik seperti bekerja sama, bertanggung jawab, disiplin, menghormati orang lain, kejujuran serta karakter lainnya. Sejalan dengan hal tersebut di atas, Hidayatullah (2010) menyatakan bahwa penyebab rendahnya pendidikan karakter adalah karena sistem pendidikan yang kurang menekankan pembentukan karakter, tetapi lebih menekankan pengembangan intelektual, misalnya sistem ujian nasional yang lebih menekankan aspek kognitif/akademik.

Ketiga, faktor yang bersumber dari keluarga. Pendidikan di keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Dari keluarga anak belajar bagaimana bersikap terhadap orang lain. Namun, dengan semakin terbukanya kesempatan bagi pasangan suami istri untuk sama-sama bekerja, memberikan dampak terhadap komunikasi dan interaksi antara anak dan orang tua, juga pola asuh yang diterapkan, padahal intensitas dan kualitas hubungan yang dibangun

Euis Kurniati, 2015

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

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

dalam keluarga akan menjadi fondasi yang kuat bagi pembentukan karakter anak. Hurlock (1978) menyatakan bahwa orang tua yang bersikap positif dan sehat akan menghasilkan anak yang bahagia, ramah, relatif bebas dari kecemasan, dan dapat bekerja sama dalam kelompok. Sebaliknya anak yang berpenyesuaian buruk biasanya berasal dari hubungan orang tua-anak yang tidak baik. Sejalan dengan pendapat di atas O'Connor & Scott (2007) juga menyatakan bahwa kehangatan pengasuhan, kurangnya konflik, kontrol dan pengawasan memainkan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.

Keempat, faktor yang bersumber dari individu. Setiap individu berbeda dan unik antara satu dengan lainnya. Keunikan ini juga dapat diamati berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), urutan lahir, serta persaingan saudara kandung. Berdasarkan hasil penelitian Onchwari & Keengwe (2011), anak perempuan umumnya memiliki skor yang tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki dalam hal kemampuan mengelola emosi (*emotion regulated ability*). Hubungan yang tinggi ($r=.76$) juga ditemukan antara kemampuan mengelola emosi dengan perilaku yang sesuai. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa pentingnya pengelolaan emosi dalam kaitannya dengan kesejahteraan anak dan prestasi akademik. Pernyataan lainnya yang dikemukakan Adler bahwa urutan lahir berpengaruh terhadap kepribadian, urutan lahir menunjukkan gaya hidup, yang ditunjukkan dengan cara membangun persahabatan, cinta kasih, dan

Euis Kurniati, 2015

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

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

pekerjaan. (www.d120.org/assets/1/staff_assets/rhalbur/Alfred_Adler/ diakses 2/2/2014).

Paparan di atas, menunjukkan perlunya sinergitas setiap tatanan dalam membangun sebuah sistem yang berorientasi pada pengembangan karakter anak. Kemendiknas (2010) menyatakan bahwa pengembangan karakter suatu bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Namun sebagai makhluk sosial, pengembangan karakter individu hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan konteks budaya tempat individu itu tinggal yang dalam hal ini dilakukan dalam proses pendidikan.

Layanan pendidikan khususnya bagi anak adalah bagian dari investasi yang harus diperhatikan. Sebagaimana pendapat Heckman yang menyatakan bahwa intelegensi dan keterampilan sosial harus dikembangkan sejak dini, dan keduanya memiliki peran yang sangat kuat dalam kesuksesan di kemudian hari. Pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini akan berpengaruh terhadap keberhasilan pengembangan IQ dan juga terhadap produktivitas pribadi dan sosial. Investasi lebih dini akan menghasilkan keuntungan dalam sumber daya manusia. Gizi, pengalaman belajar dan kesehatan pada usia 0-5 sangat berdampak terhadap kesuksesan selanjutnya. Pengembangan anak usia dini (*early childhood development*) akan lebih bermanfaat dan biayanya akan lebih efektif jika dibandingkan dengan memperbaikinya (www.heckmanequation.org/ diakses/13-01-2012).

Euis Kurniati, 2015

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

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

Paparan di atas menunjukkan pentingnya pengembangan karakter sedini mungkin, sebab masa usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Pendidikan pada anak usia dini akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya. Adler (Semiun, 2013) menyatakan bahwa gaya hidup terbentuk pada usia 4 atau 5 tahun, dan sejak itu pengalaman-pengalaman diasimilasikan dan digunakan dalam gaya hidup yang unik ini. Sikap, perasaan, persepsi terbentuk dan menjadi mekanik pada usia dini, dan sejak itu praktis gaya hidup tidak bisa berubah.

Banyak pakar mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter pada seseorang sejak usia dini, akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak (Megawangi, 2004). Dengan demikian, pada usia ini anak-anak perlu dipersiapkan untuk tampil menjadi pribadi yang kuat dan memiliki karakter *kindness* yang ditunjukkan dengan mau berbagi (*generosity*), menjaga dan membantu orang lain (*nurturance*), peduli pada orang lain (*care*), menyayangi orang lain (*compassion*), mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), serta ramah terhadap orang lain (*niceness*). Ketidakberhasilan anak mencapai keterampilan tersebut akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya (Bilmes, 2004). Senada dengan pernyataan tersebut Mize (2005) menyatakan:

Children who do not form positive peer relationships are more likely to have problematic relationships later on. The predictive power of early peer relationships seems to derive, at least in part, from a transactional social system in which early difficulties become exacerbated and early competencies become strengthened; Early in the year, preschoolers who

Euis Kurniati, 2015

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

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

play cooperatively with peers become better liked over time, whereas preschoolers who engage in aversive behaviour with peers subsequently become rejected and victimized.

Dengan mengacu pada pentingnya pengembangan karakter sejak dini, maka diperlukan layanan bimbingan, dan bimbingan yang dianggap ideal adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok secara ideal sangat cocok untuk orang-orang yang sedang berjuang untuk menangani isu hubungan seperti keakraban, kepercayaan, dan harga diri. Interaksi kelompok membantu peserta kegiatan untuk mengidentifikasi, memperoleh balikan, dan mengubah pola yang mengganggu berbagai hubungan. Keuntungan besar dari terapi kelompok adalah menggarap pola-pola perbuatan “di sini dan sekarang”, dalam situasi kelompok yang lebih mirip dengan kenyataan dan dekat dengan peristiwa antar pribadi (Natawidjaja, 2008). Kegiatan bimbingan kelompok merupakan program yang harus dipelajari dan dikuasai oleh seorang guru karena dalam pendidikan anak usia dini, guru selain berperan sebagai pengajar juga berperan sebagai pembimbing sebagaimana pernyataan Syaodih & Agustin (2008) bahwa dalam pelaksanaannya bimbingan dilaksanakan terintegrasi dengan pembelajaran. Sejalan dengan hal di atas, Solehuddin (2009) memaparkan pentingnya pembelajaran berbasis bimbingan yang terbukti efektif dalam mendorong sekolah yang kurang beruntung dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Pengembangan karakter sebagai upaya melaksanakan bimbingan yang terintegrasi dengan pembelajaran adalah upaya penanaman nilai dan sikap bukan

Euis Kurniati, 2015

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

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

pengajaran, sehingga memerlukan pola pembelajaran fungsional dan memerlukan keteladanan. Gutama menyatakan materi dan pola pembelajaran dalam pendidikan karakter harus disesuaikan dengan pertumbuhan psikologis peserta didik, berbasis kearifan lokal dan diintegrasikan kedalam materi pembelajaran (<http://perpustakaan.kemdiknas.go.id>). Hal ini sejalan dengan pendapat Elkind & Sweet (www.goodcharacter.com) yang menyatakan bahwa *“Popular wisdom holds that the best way to implement character education is through a holistic approach that integrates character development into every aspect of school life”*. Demikian juga pendapat Berkowitz yang menyatakan bahwa *“Effective character education is not adding a program or set of programs to a school. Rather it is a transformation of the culture and life the school* (CSEE Connections, Desember 2011-Januari 2012).

Pengembangan karakter dalam proses bimbingan sejalan dengan pandangan Adler mengenai manusia dengan memasukan minat kemasyarakatan (minat sosial), yang terjelma seperti dalam bentuk kerja sama, hubungan antar pribadi dan hubungan sosial, identifikasi dengan kelompok, empati dan sebagainya (Semiu, 2013). Adler (Nelsen et.al., 2007) menyatakan bahwa perilaku manusia didorong oleh keinginan rasa saling memiliki (*belonging*), berarti (*significance*), keterkaitan (*connection*), dan berharga (*worth*), keinginan yang memberikan pengaruh terhadap pengambilan keputusan pertama tentang diri kita sendiri, orang lain, dan lingkungan yang ada di sekitar kita. Adler (Sweeney,

Euis Kurniati, 2015

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

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

2009) dalam tulisan pertamanya yang berjudul “*The Psysician as Educator*” yang dipublikasikan pada tahun 1904, menjelaskan bahwa konsep-konsepnya secara umum dapat diaplikasikan bagi pendidik, seperti pendapatnya yang menginstruksikan para pendidik untuk mengembangkan karakter pada anak dengan memberikan pengalaman secara alamiah mengenai sebuah konsekuensi perilaku tanpa ada perasaan takut.

Selain berbasis pada konsep Adler, kegiatan bimbingan kelompok yang terintegrasi dengan pembelajaran bagi anak usia dini juga hendaknya berbasis pada kegiatan bermain, karena bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya. Oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain (Depdikbud, 1995).

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Euis Kurniati, 2015

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

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

Natawidjaja (2008) menyatakan bahwa bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara sinambung, supaya individu tersebut dapat memahami dirinya, sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan kehidupan pada umumnya. Bimbingan membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial.

Bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru/pendamping terhadap anak usai dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Bimbingan dilaksanakan terintegrasi dengan pembelajaran, bernuansa bermain serta melibatkan teman sebaya (Syaodih & Agustin, 2008). Pernyataan di atas menekankan pada tiga hal utama yang berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan bagi anak usia dini, yakni: (1) pengintegrasian bimbingan dalam pembelajaran, (2) proses dilaksanakan dalam suasana bermain, serta (3) pentingnya pelibatan kelompok teman sebaya.

Pertama, pengintegrasian bimbingan dalam pembelajaran, Solehuddin (2009) menyatakan bahwa di Taman Kanak-kanak kegiatan bimbingan difokuskan pada penciptaan lingkungan perkembangan dan belajar yang secara sengaja dirancang guna memberi peluang dan menstimulasi individu untuk mempelajari dan menguasai perilaku-perilaku baru yang diharapkan. Berdasarkan

Euis Kurniati, 2015

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

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

hal tersebut maka bimbingan dilakukan melalui upaya stimulasi dan fasilitasi yang dilakukan melalui perumusan arah dan isi pembelajaran, perlakuan terhadap anak, pengelolaan ruang belajar dan alat perlengkapannya, serta pelibatan orang tua.

Kedua, proses pelaksanaan bimbingan yang bernuansa bermain, karena pada dasarnya bermain merupakan pekerjaan anak-anak, ketika anak bermain mereka sebenarnya sedang bekerja. Bagi mereka, bermain merupakan aktivitas serius, dan suatu hal yang sangat penting bagi anak untuk belajar dan berkembang (Dimidjian, 1992). Bermain merupakan cara anak untuk belajar yang tidak ada seorang pun dapat mengajarkannya (Weininger, 1979). Piaget (Muro & Kottman, 1995) mengatakan bahwa *play was the child way of assimilating new information into his or her view of the world and adapting to new situations*. Aktivitas bermain khususnya bermain secara kelompok dapat memungkinkan mereka untuk belajar negosiasi, memecahkan masalah, berbagi, dan bekerja dalam sebuah tim. Anak-anak mempraktekan keterampilan pengambilan keputusan (*decision-making*), menunjukkan arah diri, dan menemukan minat selama mereka sedang bermain (McNamee & Bailey, 2010, www.msuextension.org).

Permainan mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya (Santrock, 2002). Bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang

Euis Kurniati, 2015

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

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

belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut (Mulyadi, 2004). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa bermain sesungguhnya dapat memberikan pengalaman bagi anak untuk mengembangkan karakter dengan mengembangkan nilai kemurahan hati/kedermawanan, mengasuh/memelihara sikap baik, peduli pada sesama, memupuk perasaan kasih sayang, mengembangkan sikap mementingkan kepentingan bersama, serta melatih sikap-sikap yang menyenangkan.

Ketiga, pelibatan kelompok teman sebaya dalam kegiatan bimbingan. Salah satu layanan bimbingan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan karakternya adalah layanan bimbingan kelompok. *Setting* kelompok memberikan manfaat bagi anggota di antaranya: (1) Kelompok dapat meningkatkan spontanitas anak sehingga level partisipasi mereka juga tinggi; (2) merespon dua persoalan sekaligus yakni dimensi intrapsikis dan interpersonal anak; (3) memungkinkan terjadi refleksi dan katarsis; (4) kesempatan anak untuk mencapai *self-growth* dan *self exploration*; (5) didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya; (6) permainan kelompok ibarat miniatur masyarakat sehingga anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain; (7) adegan dalam permainan kelompok akan mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya; (8) memiliki peluang untuk mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari; (9) kehadiran satu atau

Euis Kurniati, 2015

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

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

beberapa orang anak mungkin dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak (Sweeney & Homeyer, 1999).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam disertasi ini adalah “Apakah model bimbingan kelompok berbasis bermain (BKBB) efektif dalam mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini?”, secara lebih lanjut pertanyaan penelitian akan diuraikan di bawah ini.

1. Seperti apa profil karakter *kindness* pada siswa TK di Kecamatan Sukasari Bandung tahun ajaran 2013/2014?
2. Seperti apa model bimbingan yang saat ini dilaksanakan di TK-TK yang ada di Kecamatan Sukasari Bandung tahun ajaran 2013/2014?
3. Seperti apa rumusan model bimbingan kelompok berbasis bermain (BKBB) yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini?
4. Apakah karakter *kindness* siswa kelompok A TK Lab School UPI lebih tinggi setelah diterapkan model bimbingan kelompok berbasis bermain (BKBB)?
5. Apakah menurut pengamatan guru dan asisten peneliti, kelompok yang diberikan penerapan model BKBB memperoleh pencapaian karakter *kindness* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak diterapkan model BKBB?

Euis Kurniati, 2015

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

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

6. Apakah menurut pengamatan guru dan asisten peneliti, kelompok yang diberikan penerapan model BKBB dengan kelompok yang tidak diberikan penerapan model BKBB mampu menunjukkan pencapaian karakter *kindness* yang berbeda jika ditinjau dari pola asuh orang tua, urutan kelahiran dan jenis kelamin?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model bimbingan kelompok berbasis bermain yang efektif untuk mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui profil karakter *kindness* pada siswa TK di Kecamatan Sukasari Bandung tahun ajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui model bimbingan yang saat ini dilaksanakan di TK-TK yang ada di Kecamatan Sukasari Bandung.
3. Untuk mengetahui rumusan model bimbingan kelompok berbasis bermain (BKBB) yang telah tervalidasi oleh para pakar.
4. Untuk mengetahui efektivitas peningkatan karakter *kindness* siswa kelompok A TK Lab School UPI setelah diterapkan model BKBB.
5. Untuk mengetahui efektivitas pencapaian karakter *kindness* pada kelompok yang diterapkan model BKBB dengan kelompok yang tidak

Euis Kurniati, 2015

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

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

diterapkan model BKBB, baik menurut pengamatan guru maupun asisten peneliti.

6. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas pencapaian karakter *kindness* pada kelompok yang diterapkan model BKBB dengan kelompok yang tidak diterapkan model BKBB ditinjau dari pola asuh orang tua, urutan kelahiran dan jenis kelamin baik menurut pengamatan guru maupun asisten peneliti.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah keilmuan bimbingan dan konseling dan pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan dihasilkannya Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain (BKBB) yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter *kindness* pada anak usia dini. Melalui studi literatur yang telah dilakukan, model bimbingan ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran sehari-hari, dengan menekankan pada pemanfaatan aktivitas bermain dan kegiatan kelompok. Dalam model ini, bermain di desain, sehingga anak tidak hanya bermain jika ada kesempatan, tetapi guru menciptakan kesempatan supaya anak dapat bermain.

Inovasi yang dihasilkan melalui penelitian ini, dapat memberikan nuansa baru dalam pengelolaan pembelajaran yang berbasis pada kegiatan bermain dan

Euis Kurniati, 2015

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

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

bimbingan, sehingga membuka peluang bagi berbagai pihak untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak, yaitu:

- a. Guru. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran berbasis bermain serta pembelajaran berbasis bimbingan. Guru kerap kali mengutarakan kesulitannya dalam mengimplementasikan kegiatan bermain dalam kegiatan pembelajaran, dan bahkan saat ini, bermain masih dianggap sebagai kegiatan yang terpisah dengan pembelajaran atau hanya sebuah hadiah ketika anak telah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Melalui model ini guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sistematis dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk bermain. Model ini menjadikan guru sebagai orang yang kreatif yang memfasilitasi pengalaman belajar anak secara holistik.
- b. Penyelenggaraan Pendidikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan, bimbingan, pengasuhan dan pembelajaran bagi anak usia dini. Penyelenggara pendidikan, umumnya menginginkan lembaga yang dipimpinnya memiliki ke-khas-an dan berupaya untuk menyelenggarakan

Euis Kurniati, 2015

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

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

pendidikan sebaik-baiknya. Penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam menemukan identitas ke-khas-an sekolah, mengingat model ini memiliki tahapan yang berbeda dengan kegiatan di TK pada umumnya.

- c. Pembuat Kebijakan. Hasil penelitian ini di dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat di gunakan pada PAUD yang ada di Indonesia. Selama ini, model pembelajaran yang di sosialisasikan di Indonesia lebih banyak mengadopsi model yang dikembangkan di negara lain tanpa mengadaptasinya terlebih dahulu. Disisi lain, pemerintah memerlukan model yang sesuai dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan kontek lingkungan budaya di Indonesia. Model ini mampu menjawab tantangan tersebut dengan memasukan kegiatan permainan tradisional dan pengenalan lagu kebangsaan kepada anak usia dini, secara tidak langsung model ini dapat menjadi media bagi penanaman kecintaan terhadap tanah air.

Euis Kurniati, 2015

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

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