

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Borg & Gall (2003) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan perkembangan yang berbasis pada industri, dimana penemuan hasil penelitian digunakan untuk mendesain prosedur dan produk baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disaring sampai prosedur dan produk tersebut sesuai dengan kriteria keefektifan, bermutu atau memiliki standar yang sama.

Sukmadinata (2006) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah model bimbingan kelompok berbasis bermain yang kemudian disingkat sebagai model BKBB.

Untuk menghasilkan produk tersebut, peneliti menggunakan pendekatan baik kualitatif maupun kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memvalidasi model BKBB baik lisan maupun tulisan dari pakar Pendidikan Anak Usia Dini dan Bimbingan Konseling, serta catatan observasi pada saat uji coba 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

lapangan dan refleksi guru. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan menggunakan beberapa desain, yaitu:

1. Metode deskriptif dilakukan untuk mengetahui kategori profil karakter *kindness* siswa TK di kecamatan Sukasari.
2. Metode pre eksperimen dilakukan untuk mengetahui efektivitas model BKBB pada uji terbatas, yakni di TK Labschool UPI. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

O₁ X O₂

Gambar 3.1
Desain Pre Eksperimen
(Cambell&Stanley: 1963, Furqon&Emilia; 2010)

3. Metode kuasi eksperimen dilakukan untuk mengetahui efektivitas Model BKBB pada uji lebih luas. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design*. Peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada, memberikan pre tes, mengadministrasikan perlakuan (*treatment*) kepada satu kelompok dan kemudian melakukan post tes. Desain kuasi eksperimental dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

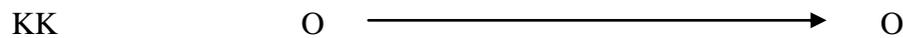
Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
KE	O	→ X	→ O

Euis Kurniati, 2015

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

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



Gambar 3.2
Desain Kuasi Eksperimental
(McMillan&Schumacher, 2001)

Keterangan :

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

O = Observasi

X = Tindakan

4. Desain Faktorial

Terdapat beberapa variabel sekunder yang akan dikontrol dalam penelitian ini, yaitu: (1) Pola Asuh Orang Tua, (2) Urutan Kelahiran, (3) Jenis Kelamin. Seniati, dkk (2008) menyatakan bahwa desain faktorial merupakan satu-satunya desain yang menggunakan teknik kontrol variabel sekunder dengan menjadikannya sebagai variabel bebas ke-dua. Hal ini akan memperkecil varians kesalahan sehingga varians sistematisnya menjadi besar. Dalam desain faktorial terdapat dua masalah penelitian yang akan dijawab yaitu; (1) pengaruh utama (*main effect*) dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, dan (2) pengaruh interaksi (*interaction effect*) antar variabel bebas yang terikat terhadap variabel terikat.

Interaksi antara model BKBB dan pola asuh orang tua terhadap karakter *kindness* siswa diungkap dengan menganalisis data kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji Anova dua jalur dengan

Euis Kurniati, 2015

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

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

menggunakan desain faktorial 4X2. Hipotesis penelitiannya berbunyi: “Keefektifan efektifitas model bimbingan kelompok berbasis bermain siswa bergantung kepada pola asuh orangtua”.

Interaksi antara model BKBB dan urutan kelahiran terhadap karakter *kindness* siswa diungkap dengan menganalisis data kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji Anova dua jalur dengan menggunakan desain faktorial 7X2. Hipotesis penelitiannya berbunyi: “Keefektifan efektifitas model bimbingan kelompok berbasis bermain siswa bergantung kepada urutan kelahiran siswa”.

Interaksi antara model BKBB dan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan) terhadap karakter *kindness* siswa diungkap dengan menganalisis data kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji Anova dua jalur dengan menggunakan desain faktorial 2X2. Hipotesis penelitiannya berbunyi: “Keefektifan efektifitas model bimbingan kelompok berbasis bermain siswa bergantung kepada jenis kelamin”.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di TK yang ada di Kecamatan Sukasari Bandung dengan jumlah 20 sekolah, 1069 siswa, dan 106 guru. Lokasi ini dipilih dengan mempertimbangkan respon positif dari Guru dan Kepala Sekolah untuk mencoba model BKBB yang dikembangkan dalam penelitian ini, setelah

Euis Kurniati, 2015

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

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

sebelumnya di informasikan mengenai model BKBB dalam rapat gugus. Hal ini dibutuhkan mengingat, dalam penerapan model BKBB, sekolah akan mengubah beberapa kebiasaan yang sebelumnya dilakukan. Apapun Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas A dan B. Data TK di Kecamatan Sukasari dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Daftar Nama TK, Jumlah Siswa dan Jumlah Guru
Di Kecamatan Sukasari Bandung

No	Nama TK	Jml Siswa		Jml Guru	
		A	B	A	B
1	TK LabSchool UPI	19	27	3	4
2	TK Daarut Tauhid	27	50	4	8
3	TK Al-Ikhlas	15	15	1	2
4	TK Bianglala	18	16	2	2
5	TK Pelita Nusantara	37	38	2	2
6	TK At-Taqwa	60	37	6	5
7	TK Kartika	27	40	4	5
8	TK Al-Aqsho	85	57	4	3
9	TK Al-Inayah	20	32	2	2
10	TK Permatasari	11	11	1	1
11	TK Aisyiyah 11	23	48	2	6
12	TK Sarijadi	12	26	1	2
13	TK St. Aloysius	25	31	2	2
14	TK Nurul Falah	11	13	1	2
15	TK Nasywa	15	12	2	2
16	TK Ar-Raudlah	11	14	2	2
17	TK Armia	18	24	2	2
18	TK Puspa Mekar	11	24	2	2
19	TK Aisyiyah 7	18	14	2	1
20	TK AL-Azhar 30	29	48	2	4
Jumlah		492	577	47	59

Sumber : IGTKI Kec. Sukasari, 27 Agustus 2013

Euis Kurniati, 2015

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

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

Untuk memperoleh gambaran profil karakter *kindness* siswa TK di kecamatan Sukasari, diambil sampel secara acak sebanyak 286 siswa. Uji coba terbatas dilakukan di TK Lab School UPI dengan jumlah sampel 16 siswa. Uji coba luas dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*, dan dipilih enam sekolah yang akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari TK Armia, TK Ar-Raudlah dan TK Nasywa. Sementara kelompok kontrol terdiri dari TK Sarijadi, TK Nurul Falah, dan TK Aisiyah 7.

Tabel 3.2
Jumlah Siswa
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Nama TK	Jml Siswa	
		A	B
1	TK Armia	18	24
2	TK Ar Raudlah	11	14
3	TK Nasywa	15	12
4	TK Sarijadi	12	26
5	TK Aisiyah 7	18	14
6	TK Nurul Falah	11	13
Jumlah		85	103
Jumlah Keseluruhan		188	

Setelah uji coba luas dilakukan, jumlah data yang dapat dianalisis sebanyak 116 siswa.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model bimbingan kelompok berbasis bermain sedangkan variabel terikat adalah karakter *kindness* anak usia

Euis Kurniati, 2015

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

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

dini. Variabel sekunder yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini adalah pola asuh orang tua, urutan kelahiran dan jenis kelamin.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Bimbingan Kelompok Berbasis Bermain (BKBB), yaitu model bimbingan dengan menggunakan setting kelompok yang berbasis pada aktivitas bermain dengan karakteristik menyenangkan, sukarela, fleksibel, lebih mengutamakan proses dibandingkan hasil, mengutamakan motivasi intrinsik yang terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah karakter *kindness* merupakan bagian dari karakter kemanusiaan (*humanity*). Karakter ini menitikberatkan pada kekuatan interpersonal yang melibatkan kecenderungan untuk bersama dan berteman dengan orang lain. Kebaikan (*kindness*) terdiri dari enam atribut yakni; (1) kemurahan hati/ kedermawanan/ suka berbagi (*generosity*), (2) mengasuh/ memelihara/ merawat orang lain (*nurturance*), (3) peduli pada orang lain (*care*), (4) perasaan kasih sayang/sabar terhadap orang lain (*compassion*), (5) mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), dan juga (6) ramah terhadap orang lain (*niceness*). Karakter ini memiliki terminologi yang dekat dengan orientasi diri sebagai bagian dari orang lain. Orientasi ini berlawanan dengan solipsism, yakni ketika diri hanya berhubungan dengan orang lain jika mereka hanya memberikan kontribusi terhadap

Euis Kurniati, 2015

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

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

dirinya dan yang dianggap menguntungkan saja (berguna bagi dirinya). Karakter *kindness* menonjolkan nilai kemanusiaan yang mana orang lain adalah sama berharganya dengan dirinya, butuh untuk diperhatikan, tidak hanya berguna untuk alasan tertentu saja, tetapi juga berguna bagi semuanya.

3. Variabel sekunder dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua, jenis kelamin siswa dan urutan kelahiran. Pola asuh orang tua dibagi menjadi empat jenis yaitu; (1) *authoritative*, (2) *authoritarian*, (3) *permissive indulgent*, dan (4) *permissive indifferent*. Urutan kelahiran adalah urutan anak dalam keluarga yakni anak kesatu, kedua, ketiga dan seterusnya. Jenis kelamin adalah laki-laki dan perempuan.

Pengertian efektif dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan karakter *kindness* pada anak usia dini yang diukur dari perilaku (1) kemurahan hati/ kedermawanan/ suka berbagi (*generosity*), (2) mengasuh/ memelihara/ merawat orang lain (*nurturance*), (3) peduli pada orang lain (*care*), (4) perasaan kasih sayang/sabar terhadap orang lain (*compassion*), (5) mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), dan juga (6) ramah terhadap orang lain (*niceness*). Karakter ini dapat dikatakan efektif jika dia menghargai orang lain, mau membantu orang lain tanpa pamrih, bukan karena ingin memiliki reputasi yang baik, atau keuntungan untuk dirinya sendiri, meskipun akan memberikan banyak manfaat kepada diri, dan jika itu terjadi individu tersebut tidak perlu menolaknya.

Euis Kurniati, 2015

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

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

D. Asumsi Penelitian

Asumsi-asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain dalam *setting* kelompok memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun proses psikososial melalui tumbuh dan belajar mengenai diri mereka dan orang lain (Sweeney & Homeyer, 1999).
2. Di dalam suatu kelompok, kerjasama merupakan hal yang penting, dan kesediaan mengikuti orang lain merupakan sesuatu yang sangat dianjurkan. Pada saat yang sama, kreativitas dan originalitas merupakan sesuatu yang dihargai, melalui kelompok anak-anak belajar mengenal dirinya, mereka belajar karena mereka dipersilahkan berkomunikasi dengan bahasa mereka, yaitu bahasa bermain. Melalui permainan, mereka belajar melalui apa yang mereka dengar dan mengamati anak-anak lainnya (Rusmana, 2009).
3. Kemendiknas (2010) menyatakan bahwa pengembangan karakter suatu bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Namun sebagai makhluk sosial, maka pengembangan karakter individu hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan konteks budaya dimana individu itu tinggal yang dalam hal ini dilakukan dalam proses pendidikan.
4. Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai dan sikap bukan pengajaran, sehingga memerlukan pola pembelajaran fungsional 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

memerlukan keteladanan. Materi dan pola pembelajaran disesuaikan dengan pertumbuhan psikologis peserta didik, berbasis kearifan lokal dan diintegrasikan kedalam materi pembelajaran (Gutama dalam <http://perpustakaan.kemdiknas.go.id>).

5. *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* (Elkind & Sweet dalam www.goodcharacter.com).
6. *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* (Berkowitz dalam CSEE Connections, Desember 2011-Januari 2012).
7. Bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut Mulyadi (2004).
8. Karakter anak dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya pola asuh orang tua, persaingan saudara kandung dan jenis kelamin.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pada pertanyaan penelitian nomor 4, 5, dan 6 pada bab I. Hipotesis tersebut dirinci di bawah ini.

Euis Kurniati, 2015

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

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

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat peningkatan karakter *kindness* siswa kelompok A TK Lab School setelah penerapan model BKBB dibandingkan dengan sebelum penerapan model BKBB

$$H_0 : \mu_{\text{post}} = \mu_{\text{pre}}$$

H_1 : Peningkatan karakter *kindness* siswa kelompok A TK Lab School setelah penerapan model BKBB lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penerapan model BKBB

$$H_1 : \mu_{\text{post}} > \mu_{\text{pre}}$$

Hipotesis 2 (Berdasarkan Pengamatan Guru dan Asisten Peneliti)

H_0 : Pencapaian karakter *kindness* pada kelompok yang diterapkan model BKBB tidak lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan penerapan model BKBB

$$H_0 : \mu_{\text{ke}} = \mu_{\text{ko}}$$

H_1 : Pencapaian karakter *kindness* pada kelompok yang diterapkan model BKBB lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan penerapan model BKBB

$$H_1 : \mu_{\text{ke}} > \mu_{\text{ko}}$$

Hipotesis 3 (Berdasarkan Pengamatan Guru dan Asisten Peneliti)

H_0 : *Interaction effect* = 0 (Tidak ada interaksi antara BKBB dan pola asuh orang tua (ayah))

H_1 : *Interaction effect* \neq 0 (Kefektivan BKBB Bergantung pada pola asuh orang tua (ayah))

Hipotesis 4 (Berdasarkan Pengamatan Guru dan Asisten Peneliti)

H_0 : *Interaction effect* = 0 (Tidak ada interaksi antara BKBB dan pola asuh orang tua (ibu))

H_1 : *Interaction effect* \neq 0 (Kefektivan BKBB Bergantung pada pola asuh orang tua (ibu))

Hipotesis 5 (Berdasarkan pengamatan Guru dan Asisten Peneliti)

H_0 : *Interaction effect* = 0 (Tidak ada interaksi antara BKBB dan urutan kelahiran siswa)

H_1 : *Interaction effect* \neq 0 (Kefektivan BKBB Bergantung pada urutan kelahiran siswa)

Euis Kurniati, 2015

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

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

Hipotesis 6 (Berdasarkan Pengamatan Guru dan Asisten Peneliti)

H_0 : *Interaction effect* = 0 (Tidak ada interaksi antara BKBB dan Jenis Kelamin)

H_1 : *Interaction effect* \neq 0 (Kefektifan BKBB Bergantung pada Jenis Kelamin)

F. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen *Kindness*

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan konsep keterampilan-keterampilan yang termasuk dalam karakter *kindness* yang dipaparkan oleh Peterson & Seligman (2004). Instrumen yang dikembangkan merupakan pedoman observasi yang berbentuk skala. Instrumen digunakan untuk mengetahui seberapa sering perilaku tersebut diperlihatkan siswa. Kisi-kisi pengembangan instrumen *kindness* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen *Kindness*

No	Indikator <i>Kindness</i>	Definisi	Deskriptor
1	<i>Generosity</i>	Sikap kemurahan hati /kedermawanan/ suka berbagi terhadap orang lain, juga merupakan kesiapan atau kebebasan dalam memberi	1.1 Berbagi (mainan, makanan, buku, dll) 1.2 Mengucapkan terima kasih
2	<i>Nurturance</i>	Sikap mengasuh/ memelihara persahabatan/ merawat orang lain atau memberikan bantuan menunjukkan kepedulian secara mendalam	2.1 Mengajak bermain 2.2 Menunggu giliran
3	<i>Care</i>	Sikap yang menunjukkan kepedulian terhadap orang lain	3.1 Menyapa orang lain 3.2 Menawarkan bantuan

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	<i>Compassion</i>	Sikap yang menunjukkan perasaan kasih sayang atau kesabaran terhadap orang lain atau sikap memaafkan, menunjukkan simpati dan membuat orang lain nyaman berada disampingnya	4.1 Mengucapkan kata “maaf” jika melakukan kesalahan 4.2 Mendengarkan orang lain
5	<i>Altruistic love</i>	Sikap yang mementingkan kepentingan bersama	5.1 Bermain bersama
6	<i>Niceness</i>	Sikap yang menunjukkan keramahan terhadap orang lain/ bentuk tingkah laku yang menghargai kesopanan dan diterima secara sosial	6.1 Mengucapkan kata “tolong” jika membutuhkan bantuan 6.2 Mengucapkan kata “permisi” jika akan melakukan sesuatu

2. Proses Penimbangan Instrumen *Kindness*

Instrumen yang telah disusun berdasarkan konsep Peterson & Seligman (2004), kemudian ditimbang oleh pakar dengan maksud memperoleh item yang benar-benar menunjukkan perilaku kindness. Instrumen ditimbang oleh tiga orang pakar yakni: (1) Colette T. Dollarhide yang merupakan Associate Professor, Counselor Education di The Ohio State University, (2) Bunyamin Maftuh, yang merupakan guru besar pada bidang pendidikan nilai di Universitas Pendidikan Indonesia serta (3) Ernawulan Syaodih, yang merupakan pakar pendidikan anak usia dini di PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia. Instrumen yang telah memperoleh penilaian dari ketiga pakar tersebut kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para penimbang. Instrumen ini juga di timbang oleh para

Euis Kurniati, 2015

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

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

praktisi untuk mengetahui persepsinya mengenai instrumen *kindness* yang dikembangkan. Para praktisi tersebut adalah guru pada bidang anak usia dini.

3. Uji Empiris Instrumen *Kindness*

Instrumen yang telah ditimbang oleh pakar, kemudian direvisi dan kemudian di uji secara empiris untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah memenuhi kriteria validitas. Guilford (Hidayati, 2013) memaparkan mengenai uji keterandalan antar-rater melalui penghitungan koefisien kesepakatan antar pengamat (rater), disebut dengan koefisien konkordansi. Koefisien konkordansi ini dicari dengan formula Ebel. Koefisien konkordansi bisa diterima pada taraf signifikansi 5% jika peluang kesalahannya ≤ 0.05 (yang lazim dipakai dalam penelitian sosial, penelitian pendidikan). Jika ternyata peluang kesalahannya lebih besar dari ketentuan itu, yang berarti antar pengamat tidak ada kecocokan pengamatan, maka butir yang dinilai harus digugurkan dan tidak boleh dipakai sebagai bahan analisis penelitian (Hadi, 1991). Dengan kata lain butir tersebut tidak valid.

Uji instrumen pertama dilakukan di TK Lab UPI di kelas A terhadap 5 orang siswa. Pengamatan dilakukan oleh dua orang guru. Hipotesis pada uji ini adalah:

H_0 : Pengamat memiliki persepsi yang sama terhadap kelima anak

H_1 : Pengamat memiliki persepsi yang berbeda terhadap kelima anak

Dasar Pengambilan Keputusan

Euis Kurniati, 2015

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

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

- Jika nilai probabilitas (Asymp. Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika nilai probabilitas (Asymp. Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji konkordansi kendall diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4
Ranks

	Mean Rank
Alf	5.00
Dik	2.50
Gal	3.25
Rai	1.50
Zah	2.75

Tabel 3.5
Test Statistics

N	2
Kendall's W ^a	.679
Chi-square	5.436
Df	4
Asymp. Sig.	.245

Kendall's Coefficient of Concordance

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai Asymp. Sig = 0,245 > 0,05. Hal ini berarti bahwa H_0 diterima. Dengan kata lain bahwa Pengamat memiliki persepsi yang sama terhadap kelima anak.

Uji instrumen kedua dilakukan di Daycare Taman Isola terhadap lima orang siswa yang usianya 4-6 tahun. Pengamatan dilakukan oleh dua orang guru.

Hipotesis pada uji ini adalah:

Euis Kurniati, 2015

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

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

H_0 : Pengamat memiliki persepsi yang sama terhadap kelima anak

H_a : Pengamat memiliki persepsi yang berbeda terhadap kelima anak

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai probabilitas (Asymp. Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika nilai probabilitas (Asymp. Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Hasil uji konkordansi Kendall diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6
Ranks

	Mean Rank
Ben	2.00
Dji	3.75
Faw	1.00
Gal	3.25
Nau	5.00

Tabel 3.7
Test Statistics

N	2
Kendall's W ^a	.987
Chi-square	7.897
Df	4
Asymp. Sig.	.095

Kendall's Coefficient of Concordance

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai Asymp. Sig = 0,245 > 0,05. Hal ini berarti bahwa H_0 diterima. Dengan kata lain bahwa Pengamat memiliki persepsi yang sama terhadap kelima anak.

4. Kriteria Profil Karakter *Kindness* Siswa

Euis Kurniati, 2015

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

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

Penentuan kriteria karakter *kindness* siswa dilakukan dengan mengkategorisasikannya dengan menggunakan uji persentil. Uji persentil adalah untuk menentukan persentase data berdasarkan data aktual. Karena akan membagi data menjadi 3 bagian (Tinggi, Sedang, dan Rendah) maka uji persentil yang digunakan adalah persentil 33 dan 66. Hal ini berarti bahwa kategori rendah berada pada 0% - 33%, sedang berada pada 34% - 66% dan tinggi berada pada 67% - 100%. Langkah-langkah pengerjaan persentil 33 dan 66 menggunakan SPSS 18 adalah sebagai berikut.

- a) Buka *file* data karakter *kindness* kemudian klik, *Analyze, Descriptive statistics, frequencies*
- b) Masukkan data karakter *kindness* ke kolom *variables*
- c) Klik *statistics*, klik persentil dan tulis 33, kemudian *add*, selanjutnya tulis lagi 66 kemudian *add*
- d) Klik *continue* dan klik *ok*

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2006). Observasi dilakukan untuk mengetahui profil karakter *kindness* pada siswa TK kelas A dan B di kecamatan Sukasari, untuk

Euis Kurniati, 2015

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

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

memperoleh informasi tersebut alat rekam observasi yang digunakan adalah instrumen *kindness* yang berbentuk skala. Instrumen ini akan mengungkap profil karakter *kindness* yang terdiri dari; (1) kemurahan hati/ kedermawanan/ suka berbagi (*generosity*), (2) mengasuh/ memelihara/ merawat orang lain (*nurturance*), (3) peduli pada orang lain (*care*), (4) perasaan kasih sayang/sabar terhadap orang lain (*compassion*), (5) mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), dan juga (6) ramah terhadap orang lain (*niceness*). Profil karakter ini dapat diamati pada perilaku: berbagi, mengucapkan terima kasih, bermain bersama teman, menunggu giliran, menyapa, menawarkan bantuan, mengucapkan kata maaf, mendengarkan, mengucapkan kata tolong jika membutuhkan mainan, mengucapkan kata permisi.

Untuk memperoleh profil secara keseluruhan, maka data diperoleh berdasarkan pengamatan guru di kelas masing – masing, proses pengumpulan profil ini dilakukan kepada 286 siswa dari 19 TK di kecamatan Sukasari. Sementara itu untuk mendapatkan profil karakter *kindness* pada kelompok eksperimen dan kontrol, pengumpulan data dilakukan oleh dua pihak yaitu guru dan asisten peneliti. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar tidak terjadi bias dalam pengumpulan data. Masing-masing akan melakukan pengamatan terhadap objek yang sama, untuk kemudian dibandingkan hasilnya. Data yang terkumpul melalui instrumen ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan

Euis Kurniati, 2015

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

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

pengukuran pretes dan posttes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Angket

Sukmadinata (2006) menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angket pola asuh yang dikembangkan oleh Aan Listiana. Setelah diijinkan untuk menggunakan angket tersebut, peneliti meminta pertimbangan kepada Vina Adriany untuk dapat menimbang kembali instrumen tersebut serta melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

Angket pola asuh orang tua yang dikembangkan oleh Aan Listiana (2010) didasarkan pada dua dimensi gaya pengasuhan yaitu dimensi asuh responsif dan dimensi asuh penuh tuntutan. Berdasarkan dua dimensi tersebut maka pola asuh orang tua dikategorikan menjadi empat model yaitu: *authoritarian* (otoriter), *authoritative* (demokratis), *permissive indulgent* dan *permissive indifferent* (Baumrind, dalam Santrock 2002). Angket ini disebarkan kepada orang tua (Ayah dan Ibu) siswa TK yang berada pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk kemudian dianalisis apakah variabel pola asuh mempengaruhi perubahan karakter *kindness* pada kedua kelompok. Pada saat orang tua mengisi angket, terdapat isian identitas siswa dan orang tua 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

juga menjelaskan data urutan lahir anak dan jenis kelamin. Informasi ini kemudian akan dianalisis pengaruhnya terhadap pengembangan karakter *kindness* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Wawancara

Esterberg (Sugiyono, 2008) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik. Wawancara merupakan hatinya penelitian sosial. Wawancara terdiri dari tiga tipe, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur. Jenis wawancara ini termasuk kategori *in-depth interview*. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diwawancara diminta pendapat dan idenya. Berdasarkan hal tersebut wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menghimpun data mengenai: (a) Pendapat para ahli mengenai model BKBB yang dikembangkan dalam penelitian ini. (b) Model bimbingan yang selama ini dilaksanakan di TK (sebelum uji model BKBB), termasuk di antaranya permasalahan yang kerap kali di tunjukkan siswa TK, penanganan permasalahan, dan bimbingan yang diberikan oleh pihak sekolah. (c) Pelaksanaan penerapan model yang sedang dan telah dilaksanakan. Dalam hal ini peneliti menyusun sejumlah pertanyaan terbuka mengenai pengalaman

Euis Kurniati, 2015

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

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

guru pada saat sebelum dan sesudah mengujicobakan model BKBB. Data ini juga merupakan bentuk refleksi guru terhadap pelaksanaan uji coba.

4. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2006). Studi dokumenter dalam penelitian ini dilakukan untuk menghimpun data dalam bentuk gambar (foto) dan video. Data gambar yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah foto-foto pelaksanaan pelatihan dan pelaksanaan uji coba model. Sedangkan data dalam video memuat rangkaian kegiatan pelaksanaan uji coba model di kelompok eksperimen.

H. Analisis Data

Data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan pada saat validasi model BKBB kepada beberapa ahli dalam bidang PAUD dan BK serta analisis hasil wawancara/refleksi dan observasi yang dituliskan oleh guru. Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mengetahui profil karakter *kindness* serta efektivitas model bimbingan kelompok berbasis bermain dalam mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini. Untuk mengetahui efektivitas pada saat uji coba terbatas akan dianalisis dengan uji t. Sementara perbedaan karakter *kindness* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan anacova. Untuk menganalisis Interaksi antara Model BKBB 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

variabel sekunder (pola asuh orang tua, urutan kelahiran, jenis kelamin) terhadap karakter *kindness* siswa diungkap dengan menganalisis data kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji Anova dua jalur pada desain faktorial. Data akan dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 18.

I. Prosedur Penelitian

Di bawah ini merupakan paparan prosedur yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dipaparkan Borg and Gall, 1989 (Sukmadinata:2006, Nursyahidah:2012).

1. Studi pendahuluan (*research and information collecting*) kegiatan pada langkah ini adalah melakukan pengukuran kebutuhan, studi pustaka, serta riset pada skala kecil.
2. Perencanaan (*planning*) dengan merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan biaya, waktu, serta desain penelitian.
3. Pengembangan draft produk (*develop preliminary of product*) dengan merumuskan bahan pembelajaran, menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, dan menentukan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan terbatas (*preliminary field testing*) dengan melakukan uji lapangan awal terhadap produk, terbatas baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat, dilakukan berulang-ulang sampai mendapatkan desain yang tepat.

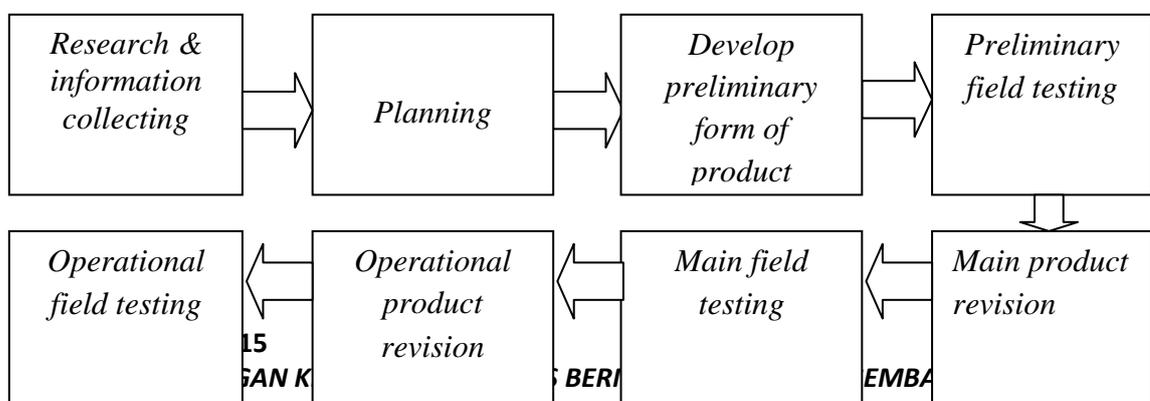
Euis Kurniati, 2015

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

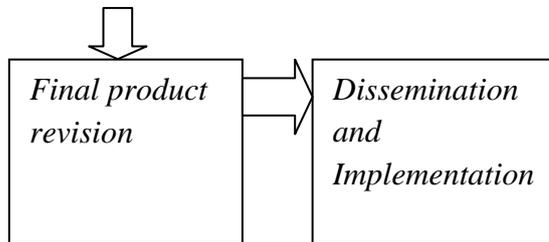
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Revisi hasil uji lapangan terbatas (*main product revision*) merupakan perbaikan terhadap model berdasarkan hasil uji coba terbatas. Pada tahap ini lebih banyak dilakukan evaluasi terhadap proses.
6. Uji coba luas (*main field test*), yang meliputi uji efektivitas desain produk dengan menggunakan uji eksperimen.
7. Penyempurnaan (revisi) hasil uji coba luas (*operational product revision*), merupakan perbaikan setelah melakukan uji lapangan yang lebih luas.
8. Uji kelayakan (*operational field testing*) dengan melakukan uji efektivitas dan adaptibilitas model dengan melibatkan para calon pemakai produk, hasil pada tahap ini adalah diperolehnya model desain yang siap diterapkan.
9. Revisi final hasil uji kelayakan (*final product revision*) merupakan tahap penyempurnaan atas produk yang sedang dikembangkan.
10. Desiminasi dan implementasi produk akhir (*dissemination and implementation*) dengan melaporkan hasil penelitian dalam pertemuan profesional dan/atau jurnal.

Kesepuluh langkah di atas diuraikan pada gambar di bawah ini.



**KARAKTER KINDNNESS
ANAK USIA DINI**



Gambar 3.3
Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan
(Sumber: Borg and Gall:1989; Nursyahidah:2012)