

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan (analisis kebutuhan) dilakukan untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan, dan menentukan prioritas yang akan dilaksanakan. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terkait dengan penanaman karakter kerjasama dan tanggung jawab anak di sekolah serta model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi dan materi yang dibutuhkan terkait dengan konsep dan teori yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Studi pustaka menjadi salah satu penunjang dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Berbagai kajian dilakukan baik dari buku, jurnal, hasil penelitian, kurikulum, dan indikator yang akan diintegrasikan terkait model pembelajaran kooperatif berbasis permainan serta karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Hasil studi pustaka dirumuskan menjadi konsep dan kajian teori untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini dikembangkan agar dapat diimplementasikan pada anak TK kelompok B (usia 5-6 tahun) sebagai pembelajaran yang dapat menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, kegiatan yang dipilih sebagai dasar untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak yakni kegiatan yang berbasis permainan. Melalui permainan diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga secara tidak langsung karakter kerjasama dan tanggung jawab anak dapat terstimulasi dengan baik.

b. Hasil Observasi

Observasi awal yang dilakukan di TK Nasional Samirono menunjukkan bahwa karakter kerjasama dan tanggung jawab anak belum berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan selama proses observasi masih ada anak yang sering merebut mainan temannya, anak sering bermain sendiri, anak tidak mau berbagi mainan, selain itu ada juga anak yang memilih duduk diam dari pada ikut bermain dengan temannya.

Selain itu, karakter tanggung jawab anak juga belum berkembang optimal. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran anak tidak memperhatikan dan sibuk bermain sendiri, tidak merapikan barang-barang atau alat permainan yang telah digunakan, dan tidak mengikuti arahan guru dengan baik saat kegiatan berlangsung. Saat proses pembelajaran, ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ada juga anak yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

c. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelompok B di lima TK yakni TK Nasional, TK Tri Pusara Rini, TK ABA Lempuyangan, TK ABA Cempaka, dan TK ABA Mubarak. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa saja kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran, khususnya proses pembelajaran untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak serta model pembelajaran yang diterapkan.

Pertama, mengenai proses pembelajaran untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak masih kurang. Proses pembelajaran yang sering dilakukan bersifat individual dan tidak berkelompok. Pembelajaran yang khusus direncanakan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak belum pernah diterapkan. Proses pembelajaran yang sering dilakukan adalah memberikan kegiatan individu seperti mengerjakan lembar kerja anak (LKA), menggambar, usap abur, dan kegiatan lainnya yang bekerja secara individu. Penanaman tanggung jawab dalam pembelajaran juga belum optimal. Pembiasaan dalam menanamkan tanggung jawab kurang diterapkan. Masih ada anak yang belum terbiasa untuk merapikan barangnya dan belum tertanam rasa memiliki terhadap barang yang ada di kelas serta merawatnya.

Kedua, mengenai model pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara, sekolah belum pernah menggunakan model pembelajaran tertentu untuk mengembangkan

karakter anak. Guru mengembangkan karakter anak melalui pembiasaan dan keteladanan. Guru juga menanamkan karakter kerjasama dan tanggung jawab pada anak melalui mendongeng dan membacakan cerita keteladanan. Guru terkadang menggunakan pembelajaran secara berkelompok, namun bukan untuk mengembangkan karakter anak melainkan kognitif. Selain itu, meskipun guru menggunakan model pembelajaran kelompok, guru tidak memberikan kegiatan secara berkelompok, sehingga anak tetap melakukan tugas secara individu.

Hasil wawancara menerangkan bahwa guru mengetahui berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Namun, untuk mengembangkan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak menggunakan model pembelajaran tertentu masih belum pernah dilaksanakan di TK. Guru menyebutkan hal ini disebabkan karena keterbatasan berbagai macam hal, seperti pengetahuan guru, bahan ajar, sumber belajar, dan sarana prasarana. Keterbatasan dalam penggunaan model pembelajaran mengakibatkan guru merasa kesulitan untuk menghubungkan kegiatan pembelajaran terutama kegiatan bermain dengan nilai karakter yang diajarkan. Diketahui juga, guru lebih banyak menggunakan lembar kegiatan anak, pemilihan strategi yang kurang tepat dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan antusiasme dan perhatian anak dalam kegiatan pengembangan nilai karakter masih rendah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan (analisis kebutuhan) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan model pembelajaran sehingga mudah dipahami dan diterapkan oleh guru untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Salah satu inovasi

yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan dapat menjadi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami guru. Pengembangan model pembelajaran ini terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang akan diuraikan secara lengkap. Guru juga dibekali dengan informasi tentang teori model pembelajaran kooperatif berbasis permainan serta karakter kerjasama dan tanggung jawab. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini sangat diperlukan agar dalam penerapannya dapat membantu guru untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak.

2. Deskripsi Draft Produk Awal

Pengembangan produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pengembangan produk ini dilakukan melalui dua tahap, yakni perencanaan produk dan pengembangan produk.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan dimana peneliti membuat rencana pengembangan produk. Rencana produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Adapun langkah-langkah pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1) Merumuskan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat digunakan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dirancang secara sistematis, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik anak dengan tujuan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun.

2) Mengidentifikasi Indikator Karakter Kerjasama dan Tanggung Jawab

Pada tahap ini dilakukan identifikasi indikator karakter kerjasama dan tanggung jawab anak kelompok B usia 5-6 tahun. Perumusan indikator dilakukan dengan mengkaji defenisi konseptual dan defenisi operasional dari beberapa ahli serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

3) Mengumpulkan Sumber Materi

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Permainan yang dirancang pada model ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai yakni menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak.

4) Membuat Draf Rancangan dan Instrumen Penilaian

Setelah mengumpulkan materi, dilakukan pembuatan draf rancangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pembuatan draf rancangan diawali

dengan mendesain konsep model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, membuat langkah-langkah pembelajaran dan merancang permainan yang sesuai dan menarik untuk anak. Kemudian, model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran. Setelah membuat draf buku dilakukan pembuatan instrument penilaian produk yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media.

b. Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan terdiri dari sintak, sistem sosial, peran guru, dan sistem pendukung. Selain itu juga dilakukan penyiapan teks materi, pembuatan gambar dan finishing buku kajian model dan buku panduan model. Penyiapan teks dilakukan dengan memilih jenis huruf, ukuran, spasi, dan pemilihan kalimat yang sederhana. Pembuatan gambar dilakukan oleh ahli desain gambar dan juga mengambil gambar yang sesuai dengan topik bahasan. Finishing meliputi penataan isi buku, pencetakan dan penjilidan buku.

Adapun unsur-unsur dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yaitu:

1) Sintak

Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan memiliki langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yang di kembangkan dari *syntax* aslinya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT), yakni pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim. Namun, pada model

pembelajaran kooperatif berbasis permainan sintak dikembangkan menjadi pengajaran, belajar tim, perlombaan, dan rekognisi tim. Langkah-langkah kegiatan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dijelaskan sebagai berikut:

- a) Langkah pertama yakni pengajaran merupakan kegiatan awal di mana guru menyiapkan RPPH, menyiapkan ruang kelas atau lapangan yang akan digunakan, menyiapkan media dan materi pembelajaran, mengkondisikan anak dengan memfokuskan perhatian anak, membariskan anak, memotivasi anak agar siap mengikuti pembelajaran, kemudian menyampaikan materi pembelajaran serta mengecek pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan.
- b) Langkah pembelajaran yang kedua yaitu belajar tim. Guru mengelompokkan anak, membariskan anak berdasarkan kelompoknya, mendemonstrasikan pelaksanaan permainan sirkuit pada setiap pos, dan memberikan pendampingan kepada setiap kelompok.
- c) Pada langkah ketiga, yakni perlombaan dengan melaksanakan permainan sirkuit yang terdiri dari 5 pos. Anak akan bermain bersama kelompoknya dalam bentuk turnamen. Setiap pos pada permainan sirkuit ini memiliki tujuan untuk mengembangkan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak yang terdiri dari pos 1 yang akan melakukan permainan estafet hula hoop, pada pos 2 akan bermain estafet gelang karet, pada pos 3 akan bermain *caterpillar riot*, pada pos 4 akan melakukan permainan kapal tenggelam dan pada pos terakhir yakni pos 5 akan melakukan permainan *caterpillar race*.

d) Langkah terakhir yakni rekognisi tim. Pada kegiatan ini guru dan anak akan mereview kegiatan turnamen, merekap hasil nilai tim dan memberikan penghargaan pada tim yang menang.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial model pembelajaran kooperatif berbasis permainan memiliki peraturan dalam pelaksanaannya, yaitu: anak melakukan kegiatan permainan sirkuit dengan berkelompok, pelaksanaan kegiatan berpusat kepada anak, sehingga anak aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Saat kegiatan, tiap kelompok dapat melanjutkan permainan ke pos selanjutnya jika sudah menyelesaikan tugas di pos sebelumnya. Pada kegiatan terakhir, anak diminta untuk menjelaskan proses penyelesaian permainan.

3) Peran Guru

Saat pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan guru memiliki peran sebagai fasilitator, monitor, motivator dan evaluator. Berikut penjelasan peran guru dalam model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

- a) Fasilitator, selama kegiatan berlangsung guru sebagai fasilitator memberikan fasilitas dan pelayanan pada anak agar anak mampu memahami dan mengikuti pembelajaran. Guru memberikan fasilitas bagi anak saat pembelajaran berupa alat permainan, aturan main, lingkungan yang kondusif dan cara pelaksanaannya.
- b) Monitor, selama kegiatan berlangsung guru mengawasi dan mengamati kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan pembelajaran. Guru melihat

bagaimana anak menyelesaikan setiap pos permainan dan bagaimana anak bekerjasama.

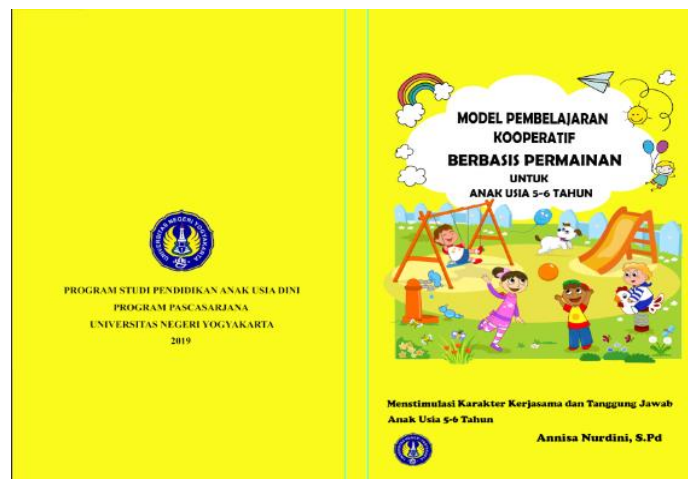
- c) Motivator, guru memotivasi dan membimbing anak untuk membangun kerjasama dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan. Guru memberikan motivasi pada anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan dan meyakinkan anak agar percaya diri dengan kemampuannya.
 - d) Evaluator, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini adalah: kegiatan pembelajaran dilakukan di lingkungan yang mendukung yakni di luar ruangan atau lapangan. Permainan membutuhkan ruang yang luas sehingga dilakukan di luar ruangan. Pada kegiatan ini menggunakan alat permainan yang mudah didapat. Seperti kardus bekas untuk membuat kartu angka, koran bekas, sedotan, gelang karet dan hula hoop.

c. Desain Buku Kajian dan Buku Panduan Model Pembelajaran

Desain model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Aspek yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini dirincikan dalam buku kajian model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang terdiri dari latar belakang dan landasan teoritik model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, konsep model, tujuan, pelaksanaan pembelajaran

dan penilaian pembelajarannya. Selanjutnya, buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang digunakan sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pada buku panduan ini terdapat rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis permainan di sertai contoh Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dapat menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Buku ini didesain dengan ukuran B5 (25cm x 17cm). Cover didesain oleh peneliti sendiri. Cover buku ini dibuat dengan perpaduan warna kuning.



Gambar 1. Desain Cover Buku Kajian Model

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Validasi

a. Data Validasi dan Kelayakan Draft Poduk Awal oleh Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan berupa buku kajian model dan buku panduan model sebelum diuji coba ke lapangan. penilaian validasi produk dilakukan oleh Dr. Amir Syamsuddin, M.Ag (Ahli Instrumen), Dr. Lusila Andriani, M.Hum (Ahli

Materi) dan Dr. Christina Ismaniati, M.Pd (Ahli Media). Hasil dari validasi yang telah dilakukan kemudian dikonversi untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil konversi kelayakan produk oleh ahli materi dan media adalah sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Instrumen

Validasi produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk serta memberikan saran untuk perbaikan produk agar layak diuji cobakan ke lapangan. Sebelum melakukan validasi materi dan media, dilakukan validasi instrument lembar observasi yang akan digunakan untuk proses penelitian di lapangan. Validator instrument penelitian ini adalah Bapak Dr. Amir Syamsudin, M. Ag.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan untuk perbaikan instrument, yakni:

- a) Pahami kembali bagian karakter kerjasama dan tanggung jawab.
- b) Perbaiki kalimat pernyataan agar mudah dipahami.
- c) Jangan membuat pernyataan yang bermakna sama.
- d) Jika sudah terdapat pernyataan di instrument karakter kerjasama tidak perlu lagi dibuat pernyataan yang sama di instrument karakter tanggung jawab.
- e) Kalimat pernyataan tidak boleh berisi dua perilaku sekaligus.

Setelah dilakukan perbaikan maka instrument penelitian dikatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen dari jurusan Filsafat Sosiologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yakni Ibu Dr. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum yang memiliki bidang keahlian pada pendidikan karakter serta pendidikan Pancasila dan kebangsaan. Penilaian materi pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan terdiri dari tiga komponen yang dinilai oleh validator, yaitu komponen materi, komponen bahasa dan komponen penyajian materi. Validasi dilakukan sebanyak 3 kali sampai dikatakan layak untuk diujicobakan. Hasil yang sudah divalidasi kemudian dikonversi dengan penilaian kelayakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Berikut hasil konversi kelayakan produk oleh ahli materi:

Tabel 9. Konversi skor total kelayakan produk

No	Interval Skor	Kriteria
1	$M_i + 1,5SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 3,0 SD_i$	Sangat Layak
2	$M_i + 0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 1,5 SD_i$	Layak
3	$M_i - 1,5 SD \leq \bar{M} \leq M_i + 0 SD_i$	Cukup
4	$M_i - 3,0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i - 1,5 SD_i$	Kurang

Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor	M _i	SD _i	Kriteria Penilaian
1	Komponen Materi	5	18	12,5	2,5	Sangat Layak
2	Komponen Bahasa	4	12	10	2	Sangat Layak
3	Komponen Penyajian	5	19	12,5	2,5	Sangat Layak
Jumlah		14	49	35	7	-

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil penilaian produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan berdasarkan aspek materi secara keseluruhan mendapat jumlah skor 49. Jumlah skor tersebut dikonversikan menjadi kategori “Sangat Layak”. Terdapat 3 komponen dalam aspek materi, yakni 1) materi yang mendapat skor 18 dengan kriteria “Sangat Layak”, 2) bahasa yang mendapat skor 12 dengan kriteria “Sangat Layak” dan 3) penyajian yang mendapat skor 19 dengan kriteria “Sangat Layak”. Berikut konversi skor penilaian draf model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

$$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$$

$$35 + 1,5 (7) \leq 49 \leq 35 + 3 (7)$$

$$35 + 10,5 \leq 49 \leq 35 + 21$$

$$42,5 \leq 49 \leq 56$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dinyatakan layak digunakan dalam uji coba awal pada pembelajaran di TK kelompok B dengan revisi sesuai saran. Berikut saran dan masukan terhadap materi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

- a) Rencana pembelajaran dalam buku kajian dan panduan harus dikonkritkan lagi skenarionya antara kegiatan awal, inti dan akhir.
- b) Perjelas setiap sintaks atau langkah-langkah pembelajaran ada di kegiatan awal, inti atau akhir.
- c) Perjelas defenisi operasional dari setiap variabel.
- d) Permainan perlu diperjelas dengan berbagai ilustrasi permainannya.
- e) Pertimbangkan tingkat kesulitan permainan dari yang mudah ke yang sulit.

f) Sesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kognisi anak.

Dari beberapa masukan yang diberikan ahli materi, selanjutnya dilakukan revisi awal pada draft produk. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki draft produk sebelum diujicobakan pada anak.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan adalah ibu Dr. Christina Ismaniati, M.Pd yang merupakan dosen dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan sebanyak 8 kali sampai dikatakan layak untuk diujicobakan. Hasil yang sudah divalidasi kemudian dikonversi dengan penilaian kelayakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Berikut hasil konversi kelayakan produk oleh ahli media:

Tabel 11. Konversi skor total kelayakan produk Ahli Media

No	Interval Skor	Kriteria
1	$M_i + 1,5SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 3,0 SD_i$	Sangat Layak
2	$M_i + 0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 1,5 SD_i$	Layak
3	$M_i - 1,5 SD \leq \bar{M} \leq M_i + 0 SD_i$	Cukup
4	$M_i - 3,0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i - 1,5 SD_i$	Kurang

Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor	M _i	SD _i	Kriteria Penilaian
1	Kualitas isi dan tujuan	5	18	12,5	2,5	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	5	18	12,5	2,5	Sangat Layak
3	Kualitas teknis	11	38	27,5	5,5	Sangat Layak
Jumlah		21	74	52,5	10,5	-

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil penilaian produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan berdasarkan aspek media secara keseluruhan mendapat jumlah skor 74. Jumlah skor tersebut dikonversikan menjadi kategori “Sangat Layak”. Terdapat 3 komponen dalam aspek media, yakni 1) kualitas isi dan tujuan yang mendapat skor 18 dengan kriteria “Sangat Layak”, 2) kualitas instruksional yang mendapat skor 18 dengan kriteria “Sangat Layak” dan 3) kualitas teknis yang mendapat skor 38 dengan kriteria “Sangat Layak”. Berikut konversi skor penilaian draf model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

$$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$$

$$52,5 + 1,5 (10,5) \leq 74 \leq 52,5 + 3 (10,5)$$

$$52,5 + 15,75 \leq 74 \leq 52,5 + 31,5$$

$$68,25 \leq 74 \leq 84$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dinyatakan layak digunakan dalam uji coba lapangan awal pada pembelajaran di TK kelompok B dengan revisi sesuai saran. Berikut saran dan masukan yang diberikan ahli media:

- a) Ukuran buku diubah agar lebih besar sehingga mudah dibaca oleh guru.
- b) Warna desain cover terlalu cerah, ganti dengan warna yang lembut (biru).
- c) Buat nama penulis dan pembimbing pada buku kajian dan panduan
- d) Jika sudah ada bingkai kertas yang berwarna tidak perlu pakai *background* yang berwarna juga.
- e) Lengkapi kegiatan dengan gambar agar lebih jelas.

- f) Beri gambar pada lembar kertas yang masih kosong.
- g) Judul dan subbabnya ditekankan.
- h) Huruf lebih dibesarkan lagi dan gunakan jenis huruf yang bisa dibaca guru.
- i) Isi buku harus runtut dari pendahuluan, konsep/materi, implementasi, dan penilaian.
- j) Ganti dasar hukum menjadi landasan teoritik model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.
- k) Model pembelajaran perlu didukung/berpijak pada landasan teoritik model seperti: konstruktivisme dan karakteristik belajar anak usia dini yang senang bermain.
- l) Panduan perlu disusun dengan Bahasa yang komunikatif.
- m) Penulisan redaksi pada langkah-langkah pembelajaran harus berpusat pada anak.
- n) Tata tulis harus benar sesuai EYD.

Dari beberapa masukan yang diberikan ahli media, selanjutnya dilakukan revisi awal pada draft produk. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki draft produk sebelum diujicobakan pada anak.

b. Uji Validitas dan Reliabelitas Instrumen

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrument lembar observasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. validitas pada penelitian ini adalah validitas konstruk yang didasarkan pada *expert judgement* yang berkompeten dibidang yang bersangkutan. Hasil uji validasi instrument karakter

kerjasama dan tanggung jawab mendapat kriteria “layak digunakan dengan revisi”. Instrumen yang telah ditelaah oleh ahli kemudia direvisi dan akan digunakan untuk pengumpulan data.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan untuk menilai keajegan instrumen penilaian karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Suatu kuesioner reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Reliabelitas instrumen karakter kerjasama dan tanggung jawab dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dihitung menggunakan SPSS. Syarat reliabel apabila memiliki koefisiensi *Cronbach Alpha* diatas 0,60. Uji reliabilitas dilakukan pada 10 orang rather yang merupakan guru kelompok B. Berdasarkan uji yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Reliabilitas Karakter Kerjasama

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.982	12

Tabel 14. Hasil Reliabilitas Karakter Tanggung Jawab

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	13

Hasil uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* pada karakter kerjasama menunjukkan reliabilitas sebesar 0,982. Pada karakter tanggung jawab menunjukkan reliabilitas sebesar 0,990. Berikut kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145)

Tabel 15. Kategori Koefisiensi Reliabilitas

Alpha Cronbach's	Keterangan
< 1,00 - 0.20	Reliabilitas sangat rendah
0.20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,40 – 0,60	Reliabilitas sedang
0,60 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0.80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan tabel kategori koefisien reliabilitas nilai yang diperoleh 0,982 dan 0,990 termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Diketahui bahwa instrument karakter kerjasama dan tanggung jawab reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

2. Uji Kelayakan Produk

Setelah produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diuji cobakan ke lapangan untuk mengetahui kelayakan produk ketika digunakan saat proses pembelajaran. Uji kelayakan produk dilakukan dalam skala kecil atau disebut dengan uji coba lapangan awal, dan uji kedua adalah uji coba lapangan utama. Berikut hasil uji kelayakan produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

a. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba awal dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan melibatkan subjek sebanyak enam orang guru serta lima belas anak dari TK ABA Karangmalang dan TK ABA Mubarak. Pada uji coba ini guru memberikan respon terhadap model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk buku

kajian model dan buku panduan model ke dalam angket yang telah disediakan. Angket respon ini digunakan untuk mengetahui pendapat, masukan, dan saran mengenai produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan berdasarkan sudut pandang guru yang akan menerapkan model pembelajaran ini kepada anak.

Pada tahap ini, peneliti datang ke sekolah untuk menyampaikan tujuan peneliti serta memberikan buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Guru kemudian menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan kepada anak setelah mempelajari buku kajian dan buku panduan yang diberikan oleh peneliti. Hal ini bertujuan agar guru dapat menilai langsung apa kekurangan dari model pembelajaran kooperatif berbasis permainan serta menilai kepraktisan dalam penerapan model ini. Setelah mempraktekkan model pembelajaran ini guru memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap model pembelajaran yang dikembangkan.

Ada beberapa aspek penilaian yang harus diisi oleh guru, yakni aspek materi, pemanfaatan, bahasa dan kegrafikan. Hasil respon guru terhadap model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 16. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Awal

No	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Sub Total	\bar{M}	M_i	SD_i	Kriteria Penilaian
1	Aspek Materi	9	159	26,5	22,5	4,5	Layak
2	Aspek Pemanfaatan	3	54	9	7,5	1,5	Layak
3	Aspek Bahasa	2	37	6,17	5	1	Layak
4	Aspek Kegrafikan	9	187	31,17	22,5	4,5	Sangat Layak
Total		23	437	72,84	57,5	11,5	-

Berdasarkan hasil respon guru pada tahap uji coba lapangan awal, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan secara keseluruhan mendapat rata-rata 72,84. Jumlah skor tersebut dikonversikan dan mendapat kategori “Layak”. Sedangkan hasil penilaian setiap aspek, yakni 1) aspek materi mendapat skor 26,5 termasuk kriteria “Layak”, 2) aspek pemanfaatan mendapat skor 9 kriteria “Layak”, 3) aspek bahasa mendapat skor 6,17 kriteria “Layak” dan 4) aspek kegrafikan mendapat skor 31,17 termasuk kriteria “Sangat Layak”. Berikut konversi skor penilaian draf model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.:

$$M_i + 0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 1,5 SD_i$$

$$57,5 + 0 (11,5) < 72,84 < 57,5 + 1,5 (11,5)$$

$$57,5 < 72,84 < 57,5 + 17,25$$

$$57,5 < 72,84 < 74,75$$

Dari rumusan tersebut, dapat disimpulkan pada uji coba lapangan awal, secara keseluruhan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan mendapat kriteria “Layak”. Guru juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan pada saat uji coba lapangan awal, dengan tujuan untuk revisi perbaikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Adapun saran dan komentar dari guru:

- 1) Jelaskan berapa jumlah anak dalam 1 kelompok.
- 2) Alat dan bahan dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Alat pada pos 3 yakni koran bekas diganti dengan alat yang tidak mudah sobek dan tahan lama seperti karung beras.
- 4) Ukuran buku bisa dipertimbangkan untuk dibesarkan lagi.

Selanjutnya dilakukan revisi dan hasil revisi tersebut menjadi sebuah produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang siap digunakan pada tahap uji lapangan utama.

b. Hasil Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama dilakukan setelah revisi berdasarkan masukan dan saran pada uji lapangan awal. Tujuan dari uji coba lapangan utama ini adalah untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Sampel yang digunakan pada uji coba ini memiliki jumlah yang lebih banyak dari uji sebelumnya. Uji coba lapangan utama ini dilakukan di enam Taman Kanak-kanak dengan subjek 15 orang guru dan 30 orang anak kelompok B dari TK Anakqu, TK Nasional, TK Tri Pusara Rini, TK ABA Cempaka, TK Mesjid UGM dan TK Kartini.

Pada tahap ini, peneliti datang ke sekolah untuk menyampaikan tujuan peneliti serta memberikan buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Guru kemudian menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan kepada anak setelah mempelajari buku kajian dan buku panduan yang diberikan oleh peneliti. Hal ini bertujuan agar guru dapat menilai langsung kekurangan dari model pembelajaran kooperatif berbasis permainan serta menilai kepraktisan dalam penerapan model ini. Setelah mempraktekkan model pembelajaran ini guru memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Aspek penilaian yang disajikan juga sama dengan uji sebelumnya yaitu, aspek materi,

pemanfaatan, bahasa dan kegrafikan. Hasil angket respon guru dalam uji lapangan utama sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama

No	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Sub Total	\bar{M}	Mi	SDi	Kriteria Penilaian
1	Aspek Materi	9	509	33,9	22,5	4,5	Sangat Layak
2	Aspek Pemanfaatan	3	173	11,5	7,5	1,5	Sangat Layak
3	Aspek Bahasa	2	111	7,4	5	1	Sangat Layak
4	Aspek Kegrafikan	9	512	34,1	22,5	4,5	Sangat Layak
Total		23	1305	87	57,5	11,5	-

Berdasarkan hasil respon guru pada tahap uji coba lapangan utama, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan secara keseluruhan mendapat rata-rata 87. Jumlah rata-rata tersebut dikonversikan dan mendapat kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil penilaian setiap aspek, yakni 1) aspek materi mendapat skor 33,9 termasuk kriteria “Sangat Layak”, 2) aspek pemanfaatan mendapat skor 11,5 kriteria “Sangat Layak”, 3) aspek bahasa mendapat skor 7,4 kriteria “Sangat Layak” dan 4) aspek kegrafikan mendapat skor 34,1 termasuk kriteria “Sangat Layak”. Berikut konversi skor penilaian draf model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.:

$$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$$

$$57,5 + 1,5 (11,5) < 87 < 57,5 + 3,0 (11,5)$$

$$57,5 + 17,25 < 87 < 57,5 + 34,5$$

$$74,75 < 87 < 92$$

Dari rumusan tersebut, dapat disimpulkan pada uji coba lapangan utama, secara keseluruhan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan mendapat

kriteria “Sangat Layak”. Guru juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan pada saat uji coba lapangan utama. Adapun saran dan komentar dari guru: 1) cantumkan KD dan KI berapa yang digunakan pada contoh RPPM, 2) bahasa dalam buku lebih disederhanakan lagi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil setiap komponen mndapatkan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat dilihat bahwa setiap aspek penilaian megalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Uji Operasional

Uji operasional dilakukan setelah produk buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan melewati tahap uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama serta melalui tahap revisi. Langkah selanjutnya adalah menguji efektifitas model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab. Data uji operasional diperoleh dari observasi. Observasi karakter kerjasama dan tanggung jawab dilakukan dengan memberikan pre test dan post test pada anak. Uji operasional melibatkan kelas eskperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen dilaksanakan pada anak kelompok B TK ABA Cempaka dengan jumlah 40 anak yang terdiri dari kelas B1 dan B2. Stimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab pada kelas eksperimen menggunakan model

pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dikembangkan. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan didesain sedemikian rupa sehingga didalamnya terdapat unsur-unsur yang akan menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak.

Kelas kontrol dilaksanakan di TK ABA Karangmalang. Jumlah anak di kelas kontrol adalah 40 anak yang terdiri dari kelas B1 dan B2. Stimulasi di kelas kontrol dilaksanakan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Proses stimulasi di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru di kelas.

Pretest dilakukan untuk melihat karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru kelas dari masing-masing kelompok. Penilaian karakter kerjasama dan tanggung jawab anak dilakukan dengan melakukan pengamatan saat proses pembelajaran dengan bantuan guru yang lebih mengetahui perkembangan karakter masing-masing anak. Post tes dilakukan untuk mengetahui perkembangan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan maupun yang tidak menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Data pre-test dan post-test diperoleh dari hasil observasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak.

Langkah pertama sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan adalah melakukan observasi untuk mengumpulkan data pretest. Hal ini dilakukan untuk mengetahui karakter kerjasama dan tanggung jawab anak sebelum treatment dilakukan.

Langkah kedua setelah pretest adalah memberikan treatment atau perlakuan pada anak. Treatment ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan berupa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang telah dikembangkan dan diuji coba serta diuji kelayakannya. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini berisi kegiatan permainan yang menuntut anak untuk bekerjasama dan bertanggung jawab dengan tugas dan kelompoknya. Pada saat proses pemberian perlakuan anak akan diberikan permainan yang telah dirancang oleh peneliti dan diharapkan dapat meningkatkan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Berikut treatment yang dilakukan pada anak:

- a. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan pada treatment pertama bertepatan dengan tema tanah airku dengan sub tema simbol-simbol negara. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru melakukan pembukaan pada kegiatan awal yaitu baris-berbaris, menyampaikan salam (bernyanyi lagu anak-anak sesuai tema, membaca ikrar Taman Kanak-kanak dan melaksanakan gerak motorik kasar sederhana seperti melompat) dan melakukan arsepsi. Kegiatan awal dilakukan di dalam kelas. Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada anak agar semangat untuk belajar. Selanjutnya, bertanya tentang negara Indonesia yang merupakan negara tempat tinggal anak, dasar negara Indonesia, dan lambang negara Indonesia. Pada kegiatan ini, guru menggunakan media gambar untuk memudahkan anak dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Guru menjelaskan tujuan dan pokok-pokok materi kegiatan pembelajaran.

- b. Kegiatan selanjutnya yaitu belajar tim. Guru mengajak anak ke lapangan dan kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Anggota kelompok dipilih oleh guru dengan tujuan tidak ada perbedaan dalam gender, nilai akademik, maupun ras/etnik. Guru mendemonstrasikan cara bermain setiap pos permainan sirkuit dan aturan yang harus dipatuhi anak. Anak melakukan pemanasan sebelum bermain..
- c. Kemudian dilanjut pada kegiatan inti, yakni turnamen. Anak akan bermain bersama kelompoknya dalam bentuk turnamen Pada kegiatan inti anak akan melakukan permainan sirkuit melewati 5 pos dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda yaitu pos 1 (permainan estafet gelang karet), dilanjutkan ke pos 2 (permainan estafet *hula hoop*), pos 3 (permainan kapal tenggelam), pos 4 (permainan *caterpillar riot*) dan terakhir pos 5 (permainan *caterpillar race*). Kelompok yang menyelesaikan permainan paling cepat keluar sebagai pemenang. Saat permainan berlangsung anak akan bekerjasama dengan kelompoknya dan meningkatkan rasa tanggung jawab anak untuk menyelesaikan kegiatan permainan. Pada kegiatan ini, guru mengamati dan membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dan mengalami masalah seperti salah satu anggota kelompok ingin menang sendiri, tidak mau berbagi mainan, mendorong teman, dan tidak ikut ambil peran.
- d. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup yakni rekognisi tim. Sebelum kegiatan penutup anak akan diberikan waktu untuk beristirahat dan makan bersama. Kegiatan penutup yang pertama adalah evaluasi. Pada tahap ini, guru mengulas kembali kegiatan yang telah anak lakukan dalam satu hari. Lalu

memberikan pesan moral yang berkaitan dengan proses pembelajaran hari ini. Kemudian, guru memberikan penghargaan stiker bintang pada kelompok yang terbaik. Selanjutnya guru menyampaikan informasi untuk kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan doa penutup.

Setelah proses *treatment* selesai dilakukan, peneliti mengambil data *posttest* dari karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Pengambilan data *posttest* dilakukan dengan melakukan observasi kembali mengenai karakter kerjasama dan tanggung jawab anak menggunakan lembar observasi. Tujuan dari pengambilan data *posttest* adalah untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak setelah diberikan *treatment*. Data *posttest* diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, model yang diterapkan oleh guru adalah model yang biasa diterapkan guru di kelas dengan tujuan yang sama yaitu menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Data yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun.

a. Data Perbedaan Karakter Kerjasama dan Tanggung Jawab Anak sebelum dan sesudah Eksperimen

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t-test*), namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ha: sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Sedangkan pengujian homogenitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho: varian pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha: varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Normalitas dan homogenitas terpenuhi atau Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai signifikansi $> 0,05$. Data hasil uji normalitas dan uji homogenitas karakter kerjasama dan karakter tanggung jawab anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Data Hasil Uji Normalitas Karakter Kerjasama Anak

Kelompok	Variabel	Sig.	Kondisi	Keterangan
Kontrol	Pre	0,089	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,128		Normal
Eksperiment	Pre	0,271	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,141		Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi karakter kerjasama anak $> 0,05$, sehingga Ho diterima atau data berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas karakter tanggung jawab dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Data Hasil Uji Normalitas Karakter Tanggung Jawab Anak

Kelompok	Variabel	Sig.	Kondisi	Keterangan
Kontrol	Pre	0,058	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,238		Normal
Eksperiment	Pre	0,261	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,404		Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi karakter tanggung jawab anak $> 0,05$, sehingga Ho diterima atau data berdistribusi normal.

Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas Karakter Kerjasama Anak

Data	Sig.	Kondisi	Keterangan
Karakter Kerjasama	0,204	$P > 0,05$	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi karakter kerjasama anak $> 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Tabel 21. Hasil Uji Homogenitas Karakter Tanggung Jawab Anak

Data	Sig.	Kondisi	Keterangan
Karakter Tanggung Jawab	0,139	$P > 0,05$	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi karakter tanggung jawab anak $> 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah menentukan perbedaan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak antara sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji t berpasangan ini untuk menguji hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun.

H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan pada karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data karakter kerjasama dan tanggung jawab anak di kelas eksperimen. Data hasil uji t berpasangan untuk karakter kerjasama dan tanggung jawab anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Data Hasil Uji Beda Karakter Kerjasama Anak pada Kelas Eksperimen

Data	Mean ± SD	N	Df	Sig. (2 tailed)	Analisis	Keterangan
Pretest	28,40 ± 2,781	40	39	0,000	p < 0,05	Ho ditolak
Posttest	43,23 ± 2,380					

Tabel 22 diatas menyatakan bahwa ada perbedaan karakter kerjasama anak sebelum dan sesudah guru menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pada kelompok eksperiment, dengan nilai significancy pada hasil uji paired t test menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Sehingga, terdapat peningkatan pada karakter kerjasama anak kelompok B.

Tabel 23. Data Hasil Uji Beda Karakter Tanggung Jawab Anak pada Kelas Eksperimen

Data	Mean ± SD	N	Df	Sig. (2 tailed)	Analisis	Keterangan
Pretest	29,70 ± 3,314	40	39	0,000	p < 0,05	Ho ditolak
Posttest	41,18 ± 2,438					

Tabel 23 diatas menyatakan bahwa ada perbedaan karakter tanggung jawab anak sebelum dan sesudah guru menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Pada kelompok eksperiment, dengan nilai significancy pada hasil uji paired t test menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Sehingga, terdapat peningkatan pada karakter tanggung jawab anak kelompok B.

b. Data Perbedaan Karakter Kerjasama dan Tanggung Jawab Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan karakter kerjasama dan karakter tanggung jawab anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan menggunakan uji t independen (independent sample t-test). Uji t independen untuk menguji hipotesis penelitian berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter kerjasama dan karakter tanggung jawab anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter kerjasama dan karakter tanggung jawab anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan pada karakter kerjasama dan tanggung jawab kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkuman data hasil perhitungan uji t independen untuk karakter kerjasama dan tanggung jawab terdapat pada tabel berikut.

Tabel 24. Data Hasil Uji Beda Karakter Kerjasama Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	Mean	N	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Karakter Kerjasama	KE	43,23	40	0,000	Ho ditolak
	KK	39,75	40		

Tabel 25. Data Hasil Uji Beda Karakter Tanggung Jawab Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	Mean	N	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Karakter Tanggung Jawab	KE	41,18	40	0,000	Ho ditolak
	KK	38,88	40		

Tabel diatas menunjukkan nilai sig lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak. Hal ini memiliki makna bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter kerjasama dan tanggung jawab anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelompok post test, dengan nilai significancy pada hasil uji Independent t test menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$).

Berdasarkan uji *pairet sample t-test* dan *independent sample t-test* model

pembelajaran kooperatif berbasis permainan terbukti efektif dalam menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Keefektifan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini juga dapat dilihat dari tahapan bermain anak dari Mildred Parten. Jika kadar interaksi sosial anak mengalami peningkatan dari yang awalnya berada di tahap *parallel activity* setelah distimulasi menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan anak berada di tahap keenam yakni *Cooperative or Organized Supplementary Play* di mana anak mau bermain bersama, bekerjasama, dan terlibat dalam pembagian peran untuk mencapai tujuan tertentu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Bose et al, (2004: 13) yang menyatakan penggunaan kooperatif dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas akan meningkatkan keaktifan anak, dalam kooperatif anak diberikan kesempatan untuk memimpin, berdiskusi, bekerjasama sebagai anggota tim, dan tanggung jawab.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk mendapatkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang layak digunakan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari ahli, uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan utama. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dikembangkan telah mengalami beberapa kali revisi. Revisi produk dilakukan dalam tiga tahap yaitu sebagai berikut.

1. Revisi Produk Tahap Pertama oleh Ahli

Revisi tahap pertama dilakukan setelah buku kajian model dan buku panduan

model dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Saran dan masukan yang diberikan ahli media dan ahli materi dijadikan bahan acuan dalam proses perbaikan buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Revisi yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Sintak

Masukan dari ahli terhadap sintaks yaitu langkah-langkah pembelajaran buat berupa butir-butir pelaksanaan bukan berupa narasi. Langkah-langkah pembelajaran harus jelas agar guru mudah menerapkan pembelajaran. Penulisan kalimat pada langkah-langkah pembelajaran harus berpusat pada anak. Berikut revisi dari sintaks berdasarkan masukan dari ahli:

1. Pengajaran

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak.
- b. Anak membaca doa dan bernyanyi bersama untuk menumbuhkan semangat sebelum memulai pembelajaran.
- c. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan anak mengenai pembelajaran sebelumnya.
- d. Anak memperhatikan pengenalan guru tentang kegiatan pembelajaran.
- e. Anak mendengarkan tujuan dan pokok-pokok materi kegiatan pembelajaran yang diterangkan guru.

2. Belajar Tim

- a. Guru mengajak anak ke lapangan dan membagi anak menjadi beberapa kelompok.

- b. Anak memperhatikan dan menirukan contoh cara bermain setiap pos permainan sirkuit berikut aturan mainnya yang didemonstrasikan oleh guru.
- c. Guru menanyakan pada anak apakah mau ikut bermain dan telah memahami aturan permainan.
- d. Anak melakukan pemanasan sebelum bermain.

3. Perlombaan

- a. Anak bersama kelompoknya memulai permainan dengan mengadakan perlombaan. Pada pos pertama bermain estafet gelang karet. Pada pos kedua bermain estafet hula hoop. Pos ketiga bermain kapal tenggalam, pos keempat bermain *caterpillar riot* dan pos kelima bermain *caterpillar race*. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan semua kegiatan di setiap pos akan keluar menjadi pemenangnya.

4. Rekognisi Tim

- a. Guru melakukan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan.
- b. Anak diberikan penghargaan karena telah menyelesaikan permainan dengan baik.

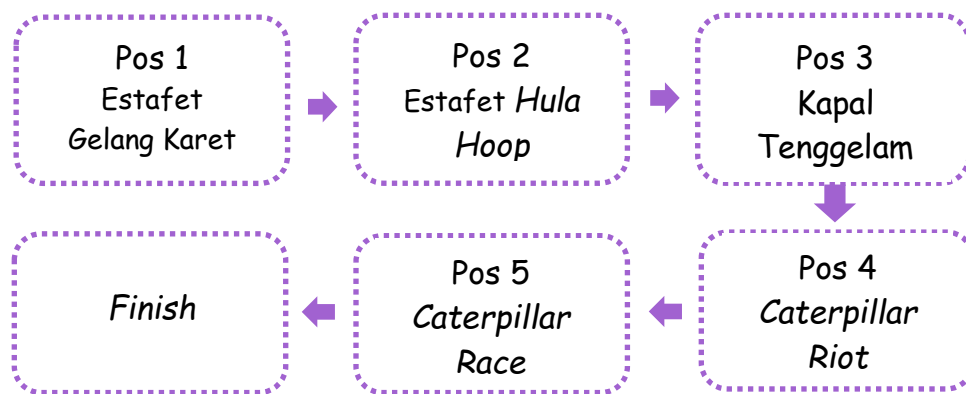
b. Tingkat Kesulitan Permainan

Rancangan awal permainan pada model pembelajaran ini diawali dari pos 1 dengan bermain estafet hula hoop, estafet gelang karet, *caterpillar riot*, kapal tenggalam dan *caterpillar race* yang mana belum memperhatikan tingkat kesulitan permainan di setiap pos. Masukan dari ahli, permainan yang pertama dilakukan adalah estafet gelang karet dikarenakan permainan ini belum

membutuhkan banyak tenaga. Permainan ini hanya memindahkan gelang karet menggunakan sedotan, anak hanya perlu berdiri menunggu gelang karet sampai pada gilirannya, selain itu permainan ini cukup familiar bagi anak-anak. Akan tetapi agar kelompoknya menang anak harus cepat dan tepat dalam memindahkan karet gelang. Pada permainan kedua ahli menyarankan permainan estafet hula hoop dikarenakan anak hanya perlu memindahkan hula hoop dari anggota kelompok pertama hingga terakhir. Anak dapat melakukan gerakan apapun untuk memindahkan hula hoop namun tidak boleh memegang hula hoop dengan tangan. Permainan ini cukup menantang karena anak harus memikirkan cara untuk memindahkan hula hoop sampai ke anak terakhir.

Permainan ketiga adalah kapal tenggelam dikarenakan permainan ini cukup sulit. Anak harus pindah dari kapal yang akan tenggelam ke kapal yang baru. Anak tidak boleh meninggalkan teman kelompoknya di kapal yang akan tenggelam. Anak harus memikirkan bagaimana cara agar semua anggota kelompoknya bisa masuk ke kapal yang baru tanpa menginjak atau keluar dari kapal (karung beras). Permainan ini cukup membutuhkan tenaga karena anak harus menahan dan saling berpegangan agar tidak keluar dari kapal. Permainan keempat yaitu *caterpillar riot*. Permainan ini belum cukup familiar bagi anak. Permainan ini membutuhkan waktu sedikit lebih lama dibandingkan permainan sebelumnya. Anak diharuskan mengumpulkan kartu angka bersama kelompoknya dengan memindahkan hula hoop untuk bergerak atau maju ke depan. Anak tidak boleh keluar dari hula hoop dan anak harus memastikan setiap anggota kelompok sudah mendapatkan kartu angka. Permainan terakhir *caterpillar race*. Permainan

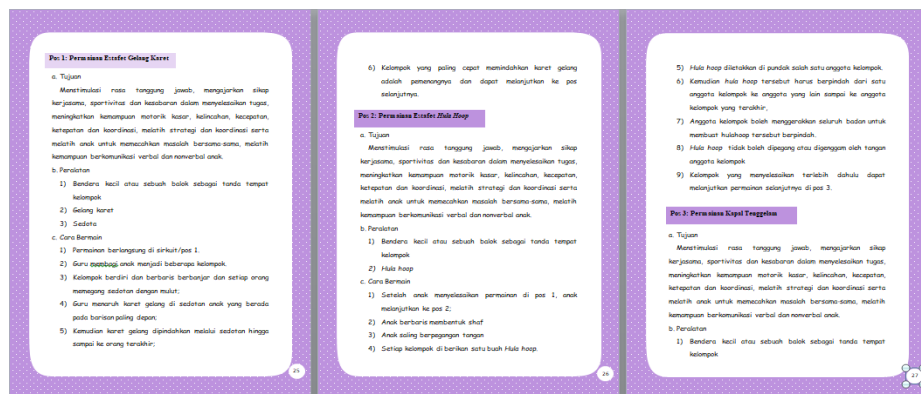
ini membutuhkan banyak tenaga. Anak harus duduk dilantai dan memegang kaki temannya sehingga membentuk ulat bulu. Anak harus berjalan seperti ulat bulu dan tidak boleh putus atau melepas pegangan temannya. Anak harus bergerak cepat hingga sampai garis finish agar keluar ssebagai pemenang. Berikut permainan yang terdapat disetiap pos setelah revisi:



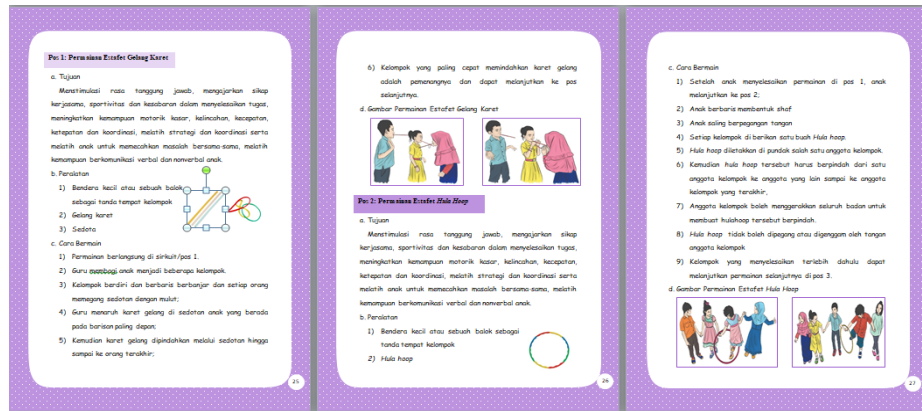
c. Permainan perlu diperjelas dengan berbagai ilustrasi permainan

Pelaksanaan permainan awalnya hanya menggunakan narasi sehingga untuk guru yang belum pernah mengenal permainan yang ada di setiap pos akan kesulitan untuk memahami dan melaksanakan permainan. Setelah diberi masukan oleh ahli, selanjutnya diperbaiki dengan menambahkan ilustrasi permainan.

Sebelum Revisi



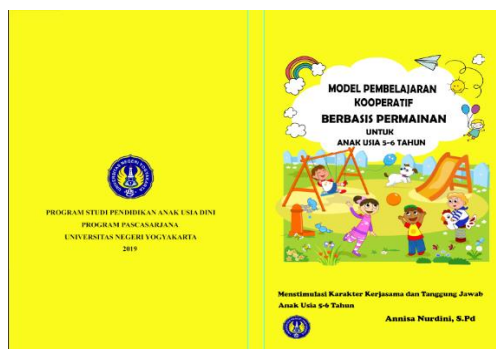
Sesudah Revisi



d. Cover

Cover buku kajian dan panduan sebelumnya berwarna kuning. Setelah diberi masukan oleh ahli, warna cover diganti dengan warna yang lembut (biru). Hal ini dikarenakan warna yang soft akan membuat guru lebih merasa senang ketika melihat cover dan tertarik untuk membaca buku. Selain itu, perlu dibuat pada judul berupa keterangan buku kajian atau buku panduan dan disarankan menambah nama pembimbing.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



e. Background

Desain awal buku kajian dan panduan memiliki *background* dan juga bingkai. Setelah diberi masukan oleh ahli, sebaiknya *background* diberi warna yang lebih

soft dibandingkan bingkai kertasnya atau tidak usah diberi *background* sama sekali. Hal ini dilakukan agar pembaca lebih jelas dalam membaca dan tidak terlalu ramai dengan permainan warna sehingga pembaca bisa fokus.



- f. Dasar hukum diganti menjadi landasan teoritik model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.
- g. Panduan perlu disusun dengan Bahasa yang komunikatif.
- h. Penulisan kalimat pada langkah-langkah pembelajaran harus berpusat pada anak.
- i. Tata tulis harus benar sesuai EYD.

2. Revisi Produk Tahap Kedua

Revisi tahap kedua dilakukan setelah uji coba lapangan awal. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil respon guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dari hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan, didapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu sebagai berikut :

- a. Jelaskan berapa jumlah anak dalam 1 kelompok.

- b. Alat dan bahan dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Alat pada pos 3 yakni koran bekas diganti dengan alat yang tidak mudah sobek dan tahan lama seperti karung beras.
- d. Ukuran buku bisa dipertimbangkan untuk dibesarkan lagi.

3. Revisi Produk Tahap III

Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan utama. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil respon guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dari hasil uji coba lapangan utama yang telah dilakukan, didapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu sebagai berikut :

- a. Bahasa dalam buku lebih disederhanakan lagi.
- b. Cantumkan KD dan KI berapa yang digunakan pada contoh RPPM.

D. Kajian Produk Akhir

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang bertujuan untuk memandu guru dalam menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini mengacu pada pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983: 772) dengan tahap-tahap: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, revisi I, uji coba lapangan awal, revisi II, uji coba lapangan utama, revisi III, dan uji coba operasional. Setelah melalui pengujian dan revisi maka diperoleh produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang diharapkan.

Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dilakukan

melalui tahap validasi ahli, hasil uji coba lapangan awal, dan hasil uji coba lapangan utama. Hasil respon guru pada uji coba lapangan awal terhadap model pembelajaran kooperatif berbasis permainan termasuk kriteria “Layak” dan mengalami peningkatan pada uji coba lapangan utama yaitu mendapat kriteria ”Sangat Layak”.

Hasil uji coba ini merupakan langkah untuk mendapatkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang layak dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun. Berikut disajikan produk akhir dari model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

1. Model Pembelajaran Kooperatif berbasis Permainan untuk Menstimulasi Karakter Kerjasama dan Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun

Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan memberikan alternatif pembelajaran bagi guru untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, menggunakan alat dan bahan yang terjangkau serta sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaannya terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Ketiga kegiatan ini disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Berikut hasil model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang telah diperbaiki berdasarkan revisi tahap I,II, dan III:

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka mengacu pada sintak pertama dan kedua yakni pengajaran dan belajar tim. Berikut deskripsi dari kegiatan pembuka pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak.
- 2) Anak membaca doa dan bernyanyi bersama untuk menumbuhkan semangat sebelum memulai pembelajaran.
- 3) Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan anak mengenai pembelajaran sebelumnya.
- 4) Anak memperhatikan pengenalan guru tentang kegiatan pembelajaran.
- 5) Anak mendengarkan tujuan dan pokok-pokok materi kegiatan pembelajaran yang diterangkan guru.
- 6) Guru mengajak anak ke lapangan dan membagi anak menjadi beberapa kelompok.
- 7) Anak memperhatikan dan menirukan contoh cara bermain setiap pos permainan sirkuit berikut aturan mainnya yang didemonstrasikan oleh guru.
- 8) Guru menanyakan pada anak apakah mau ikut bermain dan telah memahami aturan permainan.
- 9) Anak melakukan pemanasan sebelum bermain.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti mengacu pada sintak ketiga yakni perlombaan. Berikut deskripsi dari kegiatan inti pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

- 1) Anak bersama kelompoknya memulai permainan dengan mengadakan perlombaan. Pada pos pertama bermain estafet gelang karet. Pada pos kedua bermain estafet hula hoop. Pos ketiga bermain kapal tenggalam, pos keempat

bermain *caterpillar riot* dan pos kelima bermain *caterpillar race*. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan semua kegiatan di setiap pos akan keluar menjadi pemenangnya.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup mengacu pada sintak keempat yakni rekognisi tim. Berikut deskripsi dari kegiatan penutup pada model pembelajaran kooperatif berbasis permainan:

- 1) Guru melakukan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Anak diberikan penghargaan karena telah menyelesaikan permainan dengan baik.

2. Buku Kajian dan Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif berbasis Permainan

Produk model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan. Kedua buku ini merupakan pedoman dan acuan yang dapat digunakan oleh guru untuk memahami dan melaksanakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Produk buku ini dikembangkan berdasarkan masukan dan saran dari validator media dan guru. Berdasarkan masukan dari validator media dan guru maka dilakukan revisi sehingga kedua buku tersebut dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut produk akhir berupa buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang telah direvisi:

a. Buku Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

Buku kajian model pembelajaran kooperatif berbasis permainan secara garis besar terdiri dari:

- 1) Cover atau sampul, kata pengantar dan daftar isi.
 - 2) Bagian isi terdiri dari pendahuluan, kajian akademik dan implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.
 - 3) Penutup, lampiran, daftar pustaka dan tentang penulis dibagian akhir.
- b. Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

Buku ini digunakan sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Buku panduan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan secara garis besar terdiri dari:

- 1) Pengantar dan daftar isi pada bagian awal.
- 2) Bagian isi terdapat pendahuluan dan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.
- 3) Penutup dan lampiran.

Selain penilaian guru terhadap model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, uji operasional atau uji efektivitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan kepada anak usia 5-6 tahun dapat menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Pada uji efektivitas, indikator penilaian karakter kerjasama dan tanggung jawab disesuaikan dengan konsep dan defenisi karakter kerjasama dan tanggung jawab. Indikator karakter kerjasama terdiri dari saling ketergantungan positif, interaksi promotive, tanggung jawab individu, kemampuan interpersonal dalam kelompok, dan pemrosesan kelompok. Indikator karakter tanggung jawab terdiri

dari tanggung jawab terhadap waktu, tanggung jawab terhadap diri sendiri, tanggung jawab terhadap orang lain, dan berani mengambil resiko.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini dapat memudahkan guru-guru TK untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan efektif untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Berdasarkan teori konstruktivis sosial Vygotsky (1978; dalam Huda 2013: 24) menyatakan anak mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi dengan orang lain. Selain itu, saat melakukan tugas secara berkelompok anak merasa bertanggung jawab pada kelompoknya (Bortone, 2007: 133). Saat anak bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok, anak sering kali berusaha untuk memberikan informasi, anjuran, atau dorongan pada teman kelompoknya yang membutuhkan bantuan (Huda, 2013: 24). Anak merasa lebih bertanggung jawab dan berkomitmen untuk terlibat dalam tugas kelompok dan tidak ingin kelompoknya mengalami kesulitan.

Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan dengan berbasis permainan. Wathu (2016) menjelaskan dengan memberi pengalaman bermain anak belajar memahami diri sendiri dan orang lain. Lingkungan akan membantu anak merasa aman, dihargai dan percaya diri. Oleh karena itu, penting menggunakan permainan dalam menstimulasi perkembangan anak terutama karakter kerjasama dan tanggung jawab. Selain itu, guru memiliki peran yang

sangat besar dalam menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak. Peran guru terjadi sejak saat awal hingga akhir kegiatan. Bila ada anak yang mampu mengerjakan dengan baik, maka guru akan memberikan penguatan yang positif terhadap perilaku tersebut dengan cara memberikan pujian. Namun, jika ada anak dengan perilaku yang kurang baik, maka guru akan memberikan nasihat agar perilaku tersebut tidak muncul kembali di kemudian hari. Hal ini sejalan dengan peran guru menurut Gillies & Haynes (2011: 364) yang menyatakan peran guru dibutuhkan dalam memberikan bimbingan kepada anak agar dapat melakukan kerjasama dengan orang lain.

Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan satu kelas kontrol dengan model pembelajaran yang sudah ada atau biasa digunakan oleh guru. Hasil dari perhitungan post-test peningkatan karakter kerjasama dan karakter tanggung jawab anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,00 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan karakter kerjasama dan tanggung jawab anak yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Bose et al, (2004: 13) yang menyatakan penggunaan kooperatif dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas akan meningkatkan keaktifan anak, dalam kooperatif anak diberikan kesempatan untuk memimpin, berdiskusi, bekerjasama sebagai anggota tim, dan tanggung jawab.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki kekurangan yang disebut keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang terdapat pada pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini hanya diterapkan di kelas B atau anak usia 5-6 tahun saja. Model pembelajaran ini belum digeneralisasikan dan diujicobakan pada anak kelas A (usia 4-5 tahun).
2. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan baru ditujukan untuk menstimulasi karakter kerjasama dan tanggung jawab anak, belum sampai diujikan untuk aspek perkembangan dan nilai-nilai karakter lainnya.
3. Uji keefektifan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan hanya terpaku pada pencapaian kemampuan anak dalam karakter kerjasama dan tanggung jawab. Belum diujicobakan untuk nilai karakter lainnya
4. Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini menggunakan pengembangan Borg & Gall (1983:775) yang terdiri dari 10 tahapan namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 tahap pengembangan. Tahap diseminasi tidak dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan biaya.