

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER TOLERANSI ANAK**



Oleh:
Atik Setyowati
NIM 17717251060

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

ATIK SETYOWATI: Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.**

Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui kebutuhan dalam pengembangan model kooperatif untuk menstimulasi karakter toleransi anak; (2) menghasilkan produk berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang layak untuk meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun, dan (3) mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini merupakan *research and development* (R & D) yang mengikuti prosedur pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun dan guru di TK Purbasari, TK Ngesti Rini, TK N 3 Sleman, dan TK N 2 Sleman. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data analisis kebutuhan dikumpulkan dengan angket, wawancara, dan observasi. Data kelayakan model pembelajaran dikumpulkan dengan angket. Data keefektifan model pembelajaran dikumpulkan dengan angket dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk stimulasi karakter toleransi anak dibutuhkan model yang menarik seperti model kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang dilengkapi dengan indikator pencapaian dan cerita bergambar yang memuat pesan moral; (2) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi; (3) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar efektif untuk meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji *paired sample t test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 (<0,05), artinya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar efektif untuk meningkatkan karakter toleransi.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, *make a match*, toleransi, anak

ABSTRACT

ATIK SETYOWATI: Developing a Cooperative Learning Model of Make a Match Type Based on Comics to Improve the Tolerance of a Child. **Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2019.**

This research aims to (1) know the needs in developing cooperative models to stimulate the tolerance of children; (2) develop a cooperative learning model of make a match type based on comics to improve the tolerance of 5-6 years old children, and (3) reveal the effectiveness of the developed model in stimulating the tolerance of 5-6 years old children.

This is research and development applying Borg and Gall's development procedure. The subjects are the teachers of Kindergarten (TK) Purbasari, TK Ngesti Rini, State Kindergarten (TKN) 3 Sleman and TK N 2 Sleman, and the 5-6 years old students of those kindergartens. The data are quantitative and qualitative. The need analysis data are collected using a questionnaire, interview guide and observation checklist. The data of learning model adequacy are obtained using a questionnaire; the data of learning model effectiveness are gathered using a questionnaire and observation checklist. The data are analysed using the paired sample t-test and independent sampel t-test.

The results are as follows: (1) for the stimulation of tolerance of children needed an interesting model such as a model of make a match type based on comics that is equipped with indicators of achievement and a comics that contains a moral message; (2) The developed cooperative learning model of make a match type based on comics is proper to use according to the evaluation from the experts and practitioners; (3) The developed model is effective in improving the tolerance of 5-6 years old children. These are shown by the result of the calculation of paired sample test which has the significance point of 0.00 (<0.05), which means that the model is effective in improving the tolerance characteristic.

Keywords: child, cooperative learning model, make a match, tolerance

LEMBAR PERSETUJUAN

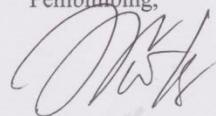
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER TOLERANSI ANAK

ATIK SETYOWATI
NIM 17717251060

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

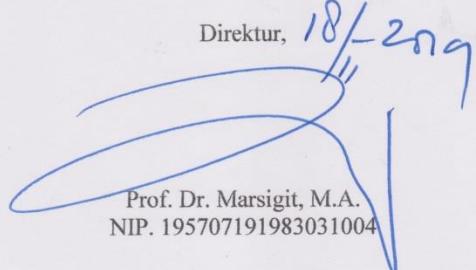
Pembimbing,



Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.
NIP. 198009292005012003

Mengetahui:
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

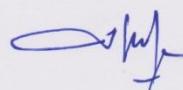
Direktur,



18/2n9

Prof. Dr. Marsigit, M.A.
NIP. 195707191983031004

Ketua Program Studi,



Prof. Suparno, M.Pd
NIP. 195808071986011001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER TOLERANSI ANAK

ATIK SETYOWATI
NIM 17717251060

Dipertahankan di depan Tim Pengaji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 6 Desember 2019

Prof. Dr. Suparno
(Ketua/Pengaji)

Dr. Harun Rasyid
(Sekretaris/Pengaji)

Dr. Wuri Wuryandani
(Pembimbing/Pengaji)

Dr. Amir Syamsudin
(Pengaji Utama)



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atik Setyowati

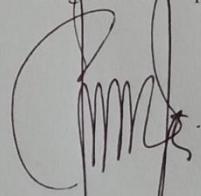
NIM : 17717251060

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 November 2019

Yang membuat pernyataan



Atik Setyowati

NIM 17717251060

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar magister pendidikan.

Penulis menyadari segala proses penyusunan tesis ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, khususnya Ibu Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama proses penulisan tesis ini. Selain itu itu, penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Sutrisna Wibawa. M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Marsigit. M.A selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Suparno. M.Pd selaku Kepala Program Studi PAUD Program Pascasarjana.
4. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Dr. Christina Ismaniati, M, Pd., Dr. Lusila Andriani, M.Hum., dan Dr. Amir Syamsuddin, M.Ag. sebagai validator produk dan instrumen penelitian ini yang telah memberikan masukan sangat konstruktif untuk perbaikan tesis ini.
6. Kepala TK Negeri 2 Sleman, kepala TK Negeri 3 Sleman, Kepala TK Ngesti Rini Tempel dan Kepala TK Purbasari Kalasan beserta jajarannya yang telah memberikan ijin dan kemudahan dalam melakukan penelitian ini.
7. Seluruh teman-teman Program Studi S2 Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2017, khususnya PAUD kelas C yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam rangka penyelesaian tesis ini.
8. Ibuku tercinta Supartini yang selalu berdoa dan memberikan dukungan tanpa lelah kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
9. Suamiku tersayang Purwono, S.Th.I. atas doa, dukungan, dan kesabaran serta semangat yang diberikan selama penulis menyelesaikan studi.

10. Anak-anakku tercinta Arkana Rafif Misbahuddin dan Saviera Ainayya Hanifah yang selalu sabar dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan studi.

Semoga segala dukungan yang telah diberikan dapat menjadi amal baik yang akan mendapatkan balasan lebih baik dari Allah SWT, dan dengan disusunnya tesis ini semoga dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun kepada pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2019

Atik Setyowati
NIM 17717251060

DAFTAR ISI

COVER	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	II
ABSTACK.....	III
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Pengembangan	15
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
G. Manfaat Pengembangan	16
1. Manfaat Teoritis	16
2. Manfaat Praktis.....	16
H. Asumsi Pengembangan	17
BAB II.....	19
KAJIAN TEORI	19
A. Model Pembelajaran.....	19
1. Hakikat Model Pembelajaran	19
2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran	20
B. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	21

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	21
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran kooperatif	25
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	27
4. Keuntungan Pembelajaran kooperaif	30
C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (<i>Make a Match</i>)	32
1. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaraan Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	34
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	36
D. Karakter Toleransi.....	37
1. Pengertian Karakter	37
2. Karakter Toleransi.....	38
3. Indikator Karakter Toleransi	43
E. Cerita Bergambar	44
F. Anak Usia Dini.....	49
1. Hakikat Anak Usia Dini	49
2. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	51
3. Karakteristik Anak Usia Dini	57
G. Kajian Penelitian yang Relevan	63
H. Kerangka Pikir	64
I. Pertanyaan Penelitian	66
BAB III	68
METODE PENELITIAN.....	68
A. Model Pengembangan	68
B. Prosedur Pengembangan	69
1. Studi Pendahuluan	71
2. Perencanaan	72
3. Pengembangan Draf Produk.....	72
a. Penyusunan model pembelajaran.....	72
b. Validasi Ahli	72
4. Uji Coba Lapangan Terbatas	73

5. Revisi Hasil Uji Coba Terbatas	73
6. Uji Coba Lapangan Lebih Luas.....	73
7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas	74
8. Uji Coba Lapangan Operasional	74
9. Revisi Final Hasil Uji Operasional.....	74
C. Desain Uji Coba	75
1. Desain Uji Coba	75
a. Uji Coba Lapangan Terbatas	75
b. Uji Coba Lapangan Lebih Luas	76
c. Uji Coba Lapangan Operasional.....	76
2. Subjek Uji Coba	77
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	78
a. Teknik Pengumpulan Data.....	78
b. Instrumen Pengumpulan Data.....	79
4. Teknik Analisis Data	83
a. Uji Kelayakan Produk.....	83
b. Uji Efektifitas.....	84
D. Validasi Ahli	86
1. Validasi Ahli Instrumen	87
2. Validasi Ahli Materi	87
3. Ahli Media.....	89
BAB IV	91
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	91
1. Hasil Studi Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)	91
2. Perencanaan Draf Produk Awal	93
3. Pengembangan Draf Produk.....	94
4. Desain Buku Kajian dan Buku Panduan Model Pembelajaran	99
B. Hasil Uji Coba Produk	100
1. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas.....	100
2. Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas	102

3. Hasil Uji Coba Operasional.....	103
a. Hasil Uji Prasyarat	105
b. Uji t-test (<i>Paired Sample t Test</i>)	106
C. Revisi Produk.....	108
1. Revisi Produk Tahap I.....	108
2. Revisi Produk Tahap II.....	111
3. Revisi Produk Tahap III	111
D. Kajian Produk Akhir	112
E. Keterbatasan Penelitian.....	116
BAB V.....	117
KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
A. Simpulan tentang Produk	117
B. Saran Pemanfaatan Produk	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif	28
Tabel 2. Pedoman Pembelajaran Kooperatif.....	29
Tabel 3. Model Eksperimen Pretest Posttest Control Group Design	77
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Materi	81
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Media.....	82
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru	82
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Karakter Toleransi Anak	83
Tabel 8. Kreteria Tingkat Kelayakan	84
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Model Pembelajaran	88
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Model Pembelajaran.....	90
Tabel 11. Hasil Penilaian Praktisi/Guru pada Uji Terbatas	101
Tabel 12. Hasil Penilaian Praktisi/Guru pada Uji Lebih Luas	103
Tabel 13. Data Hasil Uji Normalitas Karakter Toleransi Anak	105
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Karakter Toleransi.....	106
Tabel 15. Data Hasil Uji <i>Paired Sample t Test</i> Karakter Toleransi Anak	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian.....	75
Gambar 2. Desain Cover Buku Kajian dan Buku Panduan Pelaksanaan.....	100
Gambar 3. Revisi bagian Sintak.....	109
Gambar 4. Revisi Ukuran Buku	109
Gambar 5. Revisi Penambahan Profil Penulis	110
Gambar 6. Revisi Penambahan Logo pada Cover	110
Gambar 7. Revisi Halaman yang Kosong	110

LAMPIRAN

Lampiran.....	125
Lampiran 1a Surat Validasi.....	127
Lampiran 1b Surat Penelitian dari UNY.....	128
Lampiran 2a Lembar Validasi Ahli Materi.....	130
Lampiran 2b Lembar Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 2c Lembar Angket Guru.....	132
Lampiran 2d Lembar Observasi Karakter Toleransi.....	133
Lampiran 3a Hasil Validasi Produk.....	135
Lampiran 3b Surat Keterangan dari TK.....	136
Lampiran 4a Data Hasil Pretest dan Posttest.....	138
Lampiran 4b Analisis Hasil Uji Prasyarat.....	139
Lampiran 4c Analisis Hasil Uji t-Test.....	140
Lampiran 5 Dokumentasi.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi membawa tantangan tersendiri dalam kehidupan bermasyarakat bangsa Indonesia. Globalisasi memiliki banyak dampak positif, namun juga bisa memberikan dampak yang sangat merugikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat memudahkan orang untuk dapat mengakses berbagai informasi dari seluruh belahan dunia dengan sangat cepat. Kondisi ini menyebabkan dapat terjadinya transformasi kebudayaan antar negara. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai budaya positif tentu membawa pengaruh positif. Nilai budaya negatif seperti: pergaulan bebas, pelegalan terhadap aborsi, sifat konsumtif, alkoholisme, kenakalan remaja, *bullying*, penipuan dan penyakit sosial lainnya membawa dampak yang sangat buruk dalam kehidupan bermasyarakat.

Budaya negatif akibat arus globalisasi telah banyak mempengaruhi bangsa Indonesia. Salah satunya adalah pergaulan bebas. Pergaulan bebas di kalangan remaja dewasa ini dapat mengakibatkan banyak dampak negatif. Dampak negatif yang dapat diakibatkan oleh pergaulan bebas diantaranya yaitu penyakit *Acquired immunodeficiency Syndrome* (AIDS), hamil diluar nikah, ketergantungan obat-obatan terlarang, dan pemerkosaan. Menurut data kementerian kesehatan RI jumlah kasus ODHA (Orang dengan HIV/AIDS) sampai dengan Juni 2018 sebanyak 301.959 jiwa dan paling banyak ditemukan di kelompok umur 20-29 tahun sebesar 69,2 persen dan 25-49 tahun sebesar 16,7 persen (Kementerian

Kesehatan RI, 2018). Dampak negatif lain dari pergaulan bebas adalah hamil diluar nikah yang sangat rentan mengakibatkan perilaku kriminalis aborsi. Kriminalis aborsi yaitu pengguguran kandungan yang dilakukan dengan sengaja karena suatu alasan dan bertentangan dengan undang-undang yang berlaku. BKBN memperkirakan ada sekitar 2.000.000 kasus aborsi di Indonesia yang terjadi setiap tahunnya (Baharuddin, 2018). Pergaulan bebas juga mengakibatkan banyak generasi muda menjadi ketergantungan terhadap obat-obatan terlarang. Priyasmoro melaporkan dari data BNN (Badan Narkotika Nasional) jumlah penyalahgunaan narkoba diperkirakan telah mencapai 3,5 juta orang pada tahun 2017 dan pengguna terbesar adalah dari kalangan pelajar dan mahasiswa (Priyasmoro, 2018). Selain kasus penyalahgunaan narkoba, kenakalan remaja juga menjadi fenomena yang mengkhawatirkan masyarakat. Tak jarang kasus kenakalan remaja tersebut sampai memakan korban jiwa. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat kasus tawuran di Indonesia meningkat 1,1 persen, dari 12,9 persen menjadi 14 persen sepanjang tahun 2018 (Firmansyah, 2018).

Media masa seperti televisi juga sangat mempengaruhi gaya hidup semua kalangan masyarakat dewasa ini, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Banyaknya tayangan televisi yang berisi adegan kekerasan yang menjurus sadisme, adegan seksual, perilaku pergaulan remaja yang tidak sehat, dan pemakaian verbal aggression dalam berkomunikasi seperti pemakaian makian, hinaan, dan lain-lain yang sangat rentan ditiru pemirsanya terutama anak-anak. Berdasarkan survei Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) periode kedua tahun 2017,

indeks kualitas program anak-anak berdasarkan indikator memperlihatkan indikator ‘menghormati nilai dan norma sosial di masyarakat’, ‘empati sosial’ dan ‘tidak bermuatan kekerasan’ memperoleh indeks rendah dibandingkan indikator lainnya (Komisi Penyiaran Indonesia, 2017: 14). Rendahnya indikator-indikator di atas membuktikan bahwa masih banyak tayangan televisi untuk anak yang bermuatan kekerasan dan bertentangan dengan norma masyarakat. Tayangan bermuatan kekerasan dan bertentangan dengan norma masyarakat sering ditiru anak. Banyak anak yang berkata kurang santun terhadap orang tua/guru, bahkan kata-kata ejekan/hinaan menjadi hal yang biasa diucapkan dengan teman sebaya.

Sikap disiplin dan tertib di kawasan umum pun sudah menjadi penyakit akut di negeri ini. Disiplin dan tertib lalu lintas, budaya antre, budaya hidup bersih dan sehat bangsa Indonesia masih sangat jauh di bawah standar. Sering terlihat di jalan raya banyak pengendara yang melanggar lampu merah, berhenti melebihi garis marka, tidak memakai helm dan sebagian pengendara motor berjalan di jalur yang tidak semestinya seperti di trotoar ataupun lewat di jalur khusus bus trans. Di tempat-tempat wisata banyak kita temui orang yang membuang sampah sembarangan, padahal di tempat tersebut sudah difasilitasi dengan tempat sampah. Budaya antrepun menjadi sesuatu yang sulit diwujudkan, sebagai contoh kasus penjualan tiket sepak bola laga final leg I Suzuki AFF Cup 2016 yang terpaksa dihentikan karena banyak suporter yang saling mendesak dan saling menyerobot ketika membeli tiket (Raya, 2016).

Kasus-kasus di atas menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis karakter. Krisis karakter yang melanda Indonesia menjadikan negara ini semakin

terpuruk. Predikat sebagai negara maju akan semakin sulit didapat. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu upaya yang sungguh-sungguh untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui jalur pendidikan. Pendidikan merupakan cara yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus kepribadian anak manusia menjadi lebih baik. Pendidikan nasional Indonesia dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bertujuan (Republik Indonesia, 2003):

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan tersebut merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional harus menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan karakter setiap satuan pendidikan. Satuan pendidikan yang paling urgen untuk pengembangan karakter adalah pendidikan anak usia dini. Pada usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga masa ini sangat tepat untuk memberikan stimulasi dalam pengembangan kemampuan dasar dan pengembangan moral/karakter.

Pendidikan karakter yang diberikan sejak usia dini akan menjadi fondasi tahap perkembangan selanjutnya. Namun kenyataan di lapangan, banyak satuan pendidikan anak usia dini yang masih mengesampingkan pendidikan karakter dan lebih mengutamakan pengembangan kognitif anak. Banyak guru pendidikan anak

usia dini yang merencanakan dan mempersiapkan dengan matang bagaimana pembelajaran, media yang beraneka ragam dan metode yang mendukung pengembangan kognitif. Namun, jarang ditemui guru yang benar-benar mempersiapkan media dan metode atau model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan karakter ke anak didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi, studi dokumen dan wawancara di enam TK di Kecamatan Piyungan menunjukkan bahwa keenam TK tersebut sudah mengembangkan keenam lingkup aspek pengembangan di TK menurut Permendikbud 146 tahun 2014 yaitu meliputi aspek pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Pengembangan keenam aspek tersebut dalam dunia pendidikan sering diringkas menjadi pengembangan fisik, kognitif dan afektif. Praktik pembelajaran selama ini di TK LKMD, pendidik lebih mengutamakan pengembangan kognitif dibandingkan dengan pengembangan afektif anak. Padahal pendidikan haruslah mengembangkan semua aspek, baik aspek kognitif, fisik maupun afektif sehingga tercapai perkembangan yang optimal dan seimbang di ketiga aspek tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya menumbuhkan budi pekerti (karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak (Samani & Hariyanto, 2017: 7). Slamet juga berpendapat bahwa pendidikan di Indonesia masih kurang memberi perhatian pada pengembangan daya hati, padahal hati pendidikan adalah pendidikan hati (Slamet, 2014: 325).

Hasil observasi di Taman Kanak-Kanak LKMD Wanujoyo di Kecamatan Piyungan menunjukkan bahwa karakter anak masih perlu dikembangkan lagi. Hal ini terlihat ketika waktu istirahat ada beberapa anak yang makan sambil berjalan-jalan. Padahal pembiasaan doa-doa dan tatacara makan di TK ini mengacu pada doa-doa dan tatacara makan agama islam, dimana dalam islam adab makan hendaklah dengan duduk dan memakai tangan kanan.

Dari studi dokumen menunjukkan bahwa pembelajaran sudah mencantumkan keenam aspek, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan seni. Namun, dari beberapa RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) yang peneliti amati hanya ada dua hari dimana pengembangan NAM (dimana dalam pengembangan NAM dalam lingkup PAUD menjadi basic pendidikan karakter) diletakkan pada kegiatan inti, sebihnya pengembangan NAM terletak di kegiatan pembukaan dan penutup dengan metode tanya jawab dan bercerita. Dimana dalam dokumen kurang dijelaskan apakah tema tanya jawab dan cerita yang disampaikan guru mengandung pesan-pesan yang bertujuan untuk mengembangkan karakter anak atau bertujuan untuk mengembangkan aspek lainnya.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di TK LKMD memberikan penjelasan hasil studi dokumen di atas. Guru mengatakan bahwa di TK tersebut menggunakan model pengelolaan kelas model sudut, jadi pengembangan NAM diletakkan di kegiatan inti hanya jika pada hari tersebut membuka sudut agama. Dari dokumen RPPH yang peneliti amati sudut agama hanya dibuka seminggu satu kali, padahal untuk sudut-sudut yang lain seperti sudut kebudayaan, sudut

keluarga, sudut alam sekitar, dan sudut pembangunan hampir setiap hari ada. Kegiatan di sudut lainnya tersebut lebih menekankan pengembangan aspek kognitif, dan fisik.

Guru juga mengatakan bahwa dalam pengembangan karakter lebih sering menggunakan metode cerita, ceramah dan tanya jawab. Cerita yang disampaikan guru pun kurang mengena ke anak, hal ini disebabkan guru tidak mengemas cerita secara baik dan tidak menggunakan media apapun dalam bercerita. Sedangkan metode ceramah, sering kali membuat anak-anak bosan dan akhirnya mereka asyik ngobrol ataupun bermain sendiri.

Hasil observasi di TK PKK 70 Mardisiwi dan TK Yayasan 01 Oktober 1962 menunjukkan bahwa karakter anak masih harus distimulasi dengan sungguh-sungguh. Pengamatan di TK PKK 70 Mardisiwi memperlihatkan bahwa ketika bermain beberapa anak (tiga anak) kelompok B hanya mau bermain dengan “kelompoknya”. Anak-anak tersebut tidak mau bermain dengan anak lainnya. Bahkan anak-anak yang nge “*gap*” ini selalu membela teman dalam kelompoknya meskipun temannya tersebut jelas salah. Anak-anak yang nge ”*gap*” ini juga hanya mau berbagi mainan/makanan dengan teman kelompoknya, tidak mau dengan anak lain di luar kelompoknya. Hal ini mengakibatkan anak-anak lain merasa tersisih dan akhirnya mereka juga membentuk kelompok tersendiri. Selain itu, beberapa anak juga terlihat berebut mainan (*leggo*), dan tidak ada yang mau mengalah hingga akhirnya anak yang kehilangan *leggo* menangis.

Di TK Yayasan 01 Oktober 1962, ketika kegiatan bermain, ada anak yang membully temannya dengan memanggilnya dengan sebutan “gendut”. Guru-guru

di TK ini atau bahkan banyak kalangan guru lainnya menganggap remeh hal seperti ini, dan guru umumnya hanya menegur si pelaku *bullying* tanpa melakukan usaha preventif untuk mencegah hal ini. Padahal dampak *bullying* ibarat fenomena gunung es yang nampak “kecil” di permukaan, namun menyimpan berjuta permasalahan. *Bullying* memiliki efek yang sangat negatif, seperti munculnya problem kecemasan, depresi, dan mengalami penurunan kemampuan belajar. Terkadang korban *bullying* mengalami depresi yang ekstrim sehingga ia mempertimbangkan atau bahkan melakukan upaya bunuh diri (Hidayati, 2012: 45).

Sikap dan kebiasaan menghargai antar teman juga masih jarang ditemui. Hal ini nampak pada saat kegiatan melukis ada anak yang mengejek hasil karya temannya, anak tersebut mengatakan bahwa “lukisanmu jelek”. Menghargai orang lain adalah harus mampu memperlakukan orang lain secara baik dan benar, dalam arti sesuai norma dan aturan yang berlaku. Kata “baik” diartikan tidak melecehkan (merendahkan), tidak melakukan tindakan kasar, tidak membunuh, dan segala hal yang bernuansa negatif. Kata “benar” artinya sesuai dengan aturan yang berlaku, kedudukannya (statusnya) dan tanggung jawabnya (Panjaitan, 2014: 89–90). Ketidakmampuan menghargai orang lain merupakan akar masalah kemanusiaan saat ini: masyarakat saling melecehkan satu sama lain, melakukan tindakan kekerasan terhadap sesama, bahkan tidakan pembunuhan yang dilakukan secara sengaja. Sebaliknya, sikap penghargaan terhadap orang lain akan menciptakan kedamaian dan kebaikan serta meningkatkan kualitas kemanusiaan diri sendiri. Untuk itu sikap saling menghargai haruslah dipupuk sejak dini.

Hasil studi dokumen di TK PKK 70 Mardisiwi dan TK Yayasan 01 Oktober 1962 Piyungan memperlihatkan bahwa kedua sekolah tersebut menggunakan model pengelolaan kelas kelompok dengan sudut pengaman. Di dokumen terlihat bahwa tidak ada pembelajaran yang secara khusus yang bertujuan untuk mengembangkan karakter anak. Dikegiatan inti tujuan pembelajaran lebih menekankan pengembangan aspek kognitif dan fisik. Pengembangan karakter hanya merupakan dampak penggiring (*nurturant*) dari pengembangan aspek-aspek lain tersebut.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah di kedua TK tersebut mengakui bahwa guru-guru belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pengembangan karakter. Guru-guru lebih sering menggunakan metode bercerita dan tanya jawab dalam pembelajaran ini.

Hasil observasi di TK Pertiwi 5 dan TK Pertiwi 58 Piyungan menunjukkan bahwa masih ada anak yang tidak peduli terhadap kebersihan lingkungan. Hal ini terlihat ketika waktu makan snack ada beberapa anak yang tidak membuang sampah pada tempatnya. Kebiasaan membuang sampah sembarangan pada anak usia dini jika tidak ditangani dengan baik akan menjadi kebiasaan orang tersebut ketika dewasa. Padahal lingkungan yang bersih merupakan awal hidup yang sehat.

Selain membuang sampah tidak pada tempatnya, perilaku tidak peduli terhadap lingkungan juga terlihat saat anak-anak bermain. Beberapa anak terlihat asyik memetik daun secara berlebihan pada taman yang sudah tertata rapi. Daun tersebut tidak dimanfaatkan untuk bermain, namun hanya dibuang begitu saja sehingga tanaman yang tadinya terlihat rapi jadi terlihat jelek.

Hasil wawancara dengan guru di TK Pertiwi 5 menyatakan bahwa dalam pembentukan karakter lebih menekankan penggunaan metode pembiasaan dan keteladanan. Selain metode tersebut guru juga sering menyampaikan pesan-pesan moral melalui cerita dan percakapan langsung dengan anak. Guru mengaku belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pengembangan karakter anak. Guru pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif, namun untuk kegiatan pengembangan fisik. Sedangkan hasil wawancara dengan guru di TK Pertiwi 58 menunjukkan bahwa pengembangan karakter di TK ini juga menggunakan metode-metode pembiasaan, tanya jawab dan bercerita. Guru di TK ini mengatakan bahwa belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif, bahkan guru kurang memahami tentang model pembelajaran kooperatif.

Hasil wawancara dengan guru di TK IT Ar Raihan mengemukakan bahwa pengembangan karakter di TK ini ditekankan pada pembiasaan-pembiasaan yang baik. Pembiasaan yang ajarkan di TK ini yaitu mengucap salam, bersalaman dengan guru ketika datang dan pulang sekolah, makan minum sambil duduk dan memakai tangan kanan, meletakkan tas, sepatu dan tempat minum pada tempatnya, mengembalikan mainan ke tempatnya dan berbicara yang baik/sopan. Guru mengaku belum pernah mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan karakter anak. Karakter anak dikembangkan melalui pembiasaan, keteladanan dan teguran langsung ketika anak berperilaku yang kurang baik. Pesan-pesan pendidikan karakter disampaikan melalui cerita sirah-sirah nabi atau sahabat. Meskipun pengembangan karakter di TK IT Ar

Raihan sudah cukup baik, namun dari hasil observasi di TK ini masih memperlihatkan bahwa karakter anak masih perlu mendapat perhatian lebih. Hal ini terlihat bahwa masih ada anak yang seenaknya menyerobot antrian temannya dengan kasar sehingga menyebabkan anak yang diserobot antriannya tersebut hampir jatuh ketika hendak wudhu. Selain itu, ada juga anak yang dengan sengaja merusak bangunan temannya saat kegiatan membangun dengan balok.

Melihat permasalahan sikap/karakter anak pada saat observasi sangat kompleks, kemudian peneliti melakukan deep interview untuk melihat pandangan guru seberapa penting pendidikan karakter dan karakter apa yang dianggap paling urgen untuk dikembangkan di lembaga mereka. Guru dari keenam lembaga tersebut sepakat bahwa pendidikan karakter sangat penting. Empat lembaga berpendapat bahwa toleransi yang paling urgen untuk dikembangkan. Satu lembaga berpedapat disiplin yang paling penting. Satu lembaga lagi berpendapat tanggung jawab adalah yang terpenting.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, dapat peneliti rangkum bahwa pendidikan karakter di TK kurang mendapat perhatian dari guru dan belum digarap dengan maksimal. Banyak perilaku-perilaku negatif yang tampak pada anak seperti bullying, buang sampah sembarangan, merusak tanaman, menyerobot antrian, berebut mainan dan mengejek hasil karya temannya. Hasil *deep interview* menunjukkan bahwa karakter toleransi paling urgen untuk dikembangkan daripada karakter lainnya. Beberapa TK mengakui bahwa metode bercerita dan tanyajawab paling sering digunakan dalam menstimulasi karakter anak. Guru-guru tersebut lebih sering menggunakan model pembelajaran yang monoton dan kurang

variatif. Padahal penggunaan model belajar yang monoton dan terus menerus mengakibatkan anak menjadi bosan dan tidak konsentrasi ketika belajar. Guru sangat jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Bahkan banyak guru yang belum paham dengan model pembelajaran kooperatif. Hal ini cukup wajar karena model pembelajaran kooperatif lebih banyak digunakan oleh satuan pendidikan yang lebih tinggi seperti SD, SMP dan SMA. Salah satu guru dari enam TK tersebut mengaku pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif, namun model tersebut digunakan untuk mengembangkan aspek fisik. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang bisa diaplikasikan guru dalam pengembangan karakter anak-anak TK sehingga pembelajaran bisa lebih variatif, interaktif, dan dapat menarik minat anak untuk belajar.

Pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk mengurangi sifat-sifat individualistik anak yang terjadi dalam proses belajar. Selama proses belajar, anak cenderung berkompetensi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warganegara yang egois, inklusif, introfert, kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain, serta tidak mau menerima kelebihan dan kelemahan orang lain.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh banyak ahli

pendidikan. Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif “...recognized as a teaching strategy that promotes socialization and learning among students from kindergarten through college and across different subject areas” (Gillies, 2007: 1).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif sangat fleksibel di berbagai tingkatan satuan pendidikan, mulai dari tingkat pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai tingkat perguruan tinggi dan dapat dipergunakan di berbagai bidang studi. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dalam (Rusman, 2016: 205) menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar anak dan dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. Pembelajaran kooperatif juga dapat memenuhi kebutuhan anak dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif khususnya tipe *make a match* dalam penelitian ini diharapkan mampu membuat kualitas pembelajaran karakter toleransi menjadi lebih baik lagi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih dominan menekankan pada pengembangan aspek kognitif dan kurang memperhatikan aspek pengembangan afektif.

2. Guru masih sering menggunakan model pembelajaran yang monoton dan konvensional dalam pembelajaran untuk mengembangkan afektif (karakter) anak.
3. Sikap anak-anak yang nge "gap" (pilih-pilih teman).
4. Anak berebut mainan dan tidak ada yang mau mengalah.
5. Perilaku bullying di kalangan anak.
6. Sikap anak yang kurang mempedulikan kebersihan lingkungan dengan membuang sampah sembarangan.
7. Sikap anak yang kurang mempedulikan lingkungan alam, yaitu memetik daun secara berlebihan dan tidak dimanfaatkan (hanya dibuang begitu saja).
8. Sikap anak yang intoleran atau tidak menghargai hasil karya temannya. Anak menghina hasil karya temannya dan dengan sengaja merusak hasil karya temannya.
9. Anak belum bisa antri dengan baik. Anak menyerobot antrian ketika wudhu.

C. Pembatasan Masalah

Masalah pendidikan di Taman Kanak-Kanak sangat kompleks dan perlu penanganan untuk diatasi. Melihat identifikasi masalah pada nomor satu dan dua di atas, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi karakter anak. Maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan karakter toleransi anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam menstimulasi karakter toleransi anak?
2. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang layak dalam meningkatkan karakter toleransi anak?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar efektif untuk meningkatkan karakter toleransi anak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi kebutuhan dalam stimulasi karakter toleransi anak.
2. Menghasilkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis cerita bergambar yang layak untuk peningkatan karakter toleransi anak.
3. Menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan karakter toleransi anak.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk utama penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah buku Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan karakter toleransi anak dan sebuah buku panduan pelaksanaan

Model Pembelajaran *Make a Match*. Isi buku Model Pembelajaran *Make a Match* terdiri dari perangkat pembelajaran, RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan), RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian), materi, dan penilaian. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Make a Match* tersebut dijelaskan di dalam buku panduan pelaksanaan Model Pembelajaran *Make a Match* yang berisi rancangan kegiatan dan langkah-langkah pelaksanaan model.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan produk-produk pembelajaran khususnya model pembelajaran yang layak dan efektif untuk anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu anak untuk lebih tertarik belajar, dan memiliki moral yang baik. Disamping itu, diharapkan kemampuan sosialisasi anak anak semakin baik dan anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Produk penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan praktik pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Guru diharapkan mampu memilih dan

menentukan model pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik anak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan kepada sekolah dalam mengambil kebijakan terkait praktik pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan salah satu referensi melakukan penelitian lebih lanjut yang sejenis. Dalam hal ini, penelitian-penelitian pengembangan yang berkaitan dengan produk model pembelajaran dalam dunia pendidikan anak usia dini.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi-asumsi penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Make a Match* yang dikembangkan terstruktur dengan baik, sehingga mudah digunakan dan diimplementasikan oleh guru.
2. Model Pembelajaran *Make a Match* dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini yang berada pada fase pra operasional, sehingga tidak akan menimbulkan permasalahan bagi anak dalam mengikuti pembelajaran.
3. Peran guru dalam model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai fasilitator, mediator dan evaluator pembelajaran.

4. Model Pembelajaran *Make a Match* mengandung materi-materi berkaitan nilai-nilai karakter, sehingga dapat membantu meningkatkan karakter khususnya karakter toleransi.
5. Model Pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mempunyai peran strategis meningkatkan kompetensi sosial anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bagian yang sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga diartikan sebagai langkah pembelajaran, dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Akbar, 2013: 49). Sejalan dengan pendapat tersebut, Ngalimun menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar) (Ngalimun, 2017: 38). Pendapat lain menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara, contoh maupun pola, yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada siswa yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik atau seorang guru sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas (Mariyaningsih & Hidayati, 2018: 14).

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam memilih model harus memperhatikan sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik (Darmadi, 2017: 42).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sisematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipilih/dibuat oleh para pendidik atau seorang guru sesuai dengan materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran memiliki beberapa ciri antara lain: 1) memiliki tujuan pendidikan tertentu; 2) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas; 3) memiliki bagian-bagian model, yang terdiri dari (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, (d) sistem pendukung, 4) memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang); dan 5) membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya (Putranta et al., 2018: 10). Sedangkan menurut Khosim (2017: 5) menyebutkan empat ciri khusus sebuah model pembelajaran, yakni: 1) rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik; 2) tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 3) langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Rahyubi (2012: 251) menyatakan bahwa ada lima unsur yang harus dimiliki oleh sebuah model pembelajaran. Kelima unsur tersebut yakni: 1) *syntax*, yaitu

langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; 2) *social system*, yaitu aturan-aturan yang berlaku dalam proses pembelajaran; 3) *principle of reaction*, yaitu perilaku yang seharusnya dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran; 4) *support system*, aitu perangkat-perangkat pendukung dalam proses pembelajaran; dan 5) *instrusional and nurturant effect*, yaitu hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pemerolehan hasil belajar ditinjau diluar tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada empat ciri model pembelajaran yakni adanya rasional teoritis yang logis, tujuan pembelajaran, langkah-langkah mengajar, dan lingkungan belajar. Model pembelajaran juga harus memiliki lima unsur, yang terdiri dari *syntax*, *social system*, *principle of reaction*, *support system*, dan *instrusional and nurturant effect*.

B. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai *"a structured, systematic, instructional strategy in which small groups work together towards a common goal"*. Artinya, strategi pengajaran yang terstruktur, sistematis, di mana kelompok-kelompok kecil bekerja bersama menuju tujuan bersama (Agarwal & Nagar, 2011: 20). Pendapat lain menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah penggunaan instruksional kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan satu sama lain (Johnson et al., 2013: 3).

“Cooperative learning involves students working together in small groups to accomplish shared goal. It is widely recognized as a teaching strategy that promotes socialization and learning among students from kindergarten through college and across different subject areas” (Gillies, 2007: 1). Artinya, pembelajaran kooperatif melibatkan siswa yang bekerja bersama dalam group kecil untuk mencapai tujuan bersama. Secara luas diakui sebagai strategi pengajaran yang mempromosikan sosialisasi dan pembelajaran di antara siswa dari TK hingga perguruan tinggi dan di berbagai bidang studi. Guru dapat mendukung pembelajaran kooperatif di TK melalui strategi khusus, seperti mengatur ruang dan lingkungan, membangun suasana interaksi sosial yang positif, mendorong kegiatan anak, memikirkan dan mempertimbangkan kepentingan, serta inisiatif anak (Vodopivec, 2011: 81).

Pendapat yang senada juga diungkapkan oleh Slavin:

Cooperative learning methods are structured, systematic instructional strategies capable of being used at any grade level and in most school subjects. All of the methods involve having the teacher assign the students to four to six member learning groups composed of high-, average-, and low-achieving student students, boys and girls, black, Anglo, and Hispanic students, and mainstreamed academically handicapped students as well as their nonhandicapped classmates. In other words, each group is a microcosm of the class in academic achievement level, sex, and ethnicity (Slavin, R. et al., 2013: 6).

Pembelajaran kooperatif adalah metode yang terstruktur, pengajaran sistematis yang dapat digunakan di semua tingkatan kelas dan sebagian besar mata pelajaran sekolah. Semua metode melibatkan meminta guru menugaskan siswa untuk empat hingga enam kelompok belajar anggota yang terdiri dari siswa-siswi yang berprestasi, rata-rata, dan berprestasi rendah, siswa laki-laki dan perempuan,

siswa kulit hitam, Anglo, dan Hispanik, dan mengarusutamakan siswa cacat akademis seperti teman sekelas mereka yang tidak cacat. Dengan kata lain, setiap kelompok adalah mikrokosmos kelas dalam tingkat prestasi akademik, jenis kelamin, dan etnis.

Menurut Jon E. Pedersen dan Annette D. Digby “*Cooperative learning can be used with some confidence at every grade level, in every subject area, and with any task*” (Pedersen & Digby, 2013: 4). Pembelajaran kooperatif dapat digunakan dengan percaya diri di setiap tingkat kelas, di setiap bidang pelajaran, dan dengan tugas apa pun. Pembelajaran kooperatif menyediakan cara untuk mengoperasikan paradigma pengajaran yang baru dan menyediakan konteks dimana pengembangan bakat siswa didorong. Pembelajaran kooperatif terstruktur dengan hati-hati memastikan bahwa siswa secara kognitif, fisik, emosional dan psikologis terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dan merupakan langkah penting dalam mengubah karakter pasif dan impersonal siswa.

Senada dengan pendapat di atas, Nurul Hayati berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Rusman, 2016: 203). Peserta didik didorong untuk berada di pusat belajar dan belajar bersama. Peserta didik tidak akan menikmati belajar jika itu terjadi secara terpisah (Faryadi, 2007: 2).

Slavin (2015: 5) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode mengajar dimana siswa bekerjasama dalam grup kecil untuk saling membantu dalam belajar. Pembelajaran ini melibatkan anggota kelompok yang

membuat kontribusi individu untuk memaksimalkan pembelajaran dan mencapai tujuan bersama untuk kelompok (Johnson et al., 2014: 87). Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membela jarkan sesama siswa lainnya. Menurut Chan (2014: 216) pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang kuat yang memanfaatkan kemampuan anak yang beragam dan keterampilan kognitif serta sosial untuk meningkatkan keberhasilan mereka dalam belajar.

Hosnan (2014: 235) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang tersiri dari dua orang atau lebih, keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan anak dalam kegiatan yang mempromosikan kolaborasi dan kerjasama tim (Parveen & Batoon, 2012: 154).

Hamdani menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar saling membantu satu sama lain dalam kelompok-kelompok kecil yang biasanya tiap kelompok terdiri dari empat atau enam orang siswa. Setiap kelompok diusahakan terdiri dari siswa-siswi dengan kemampuan yang heterogen (Hamdani, 2011: 31).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari dua sampai enam orang, dimana dalam satu kelompok terdiri dari latar belakang siswa yang heterogen, tiap kelompok saling bekerjasama dan saling

membelajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan di setiap tingkat kelas dan di setiap bidang pelajaran. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student oriented*) sehingga melalui pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan kerjasama antarsiswa dan keaktifan semua siswa.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran kooperatif

Menurut Rusman (2016: 212), ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Hampir sama dengan pendapat di atas, lima elemen penting dalam pembelajaran kooperatif menurut Reena Agarwal dan Nandita Nagar adalah sebagai berikut (Agarwal & Nagar, 2011: 22–23):

- a. *Positive interdependence.*

Kelompok memiliki tugas atau tujuan yang jelas sehingga semua orang tahu bahwa mereka harus bekerja sama. Upaya setiap orang memberikan manfaat tidak hanya kepada individu itu, tetapi semua orang dalam kelompok. Kunci untuk saling ketergantungan yang positif adalah memiliki komitmen yang dibuat untuk kesuksesan pribadi serta keberhasilan setiap anggota kelompok

- b. *Individual and group accountability.*

Grup bertanggung jawab untuk mencapai tujuannya dan masing-masing anggota harus bertanggung jawab untuk menyumbangkan bagian yang adil dari pekerjaan menuju tujuan group. Kinerja individu harus dinilai dan hasil diberikan kembali kepada kelompok.

- c. *Interpersonal and small group skills.*

Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil diperlukan untuk berfungsi sebagai bagian dari kelompok. Ini adalah keterampilan dasar kerja tim. Anggota

kelompok harus mengetahui cara dan termotivasi untuk memberikan kepemimpinan yang efektif, membuat keputusan, membangun kepercayaan, berkomunikasi dan mengelola konflik.

d. *Face-to-face promotive interaction.*

Siswa saling mempromosikan keberhasilan dengan berbagai sumber daya. Mereka membantu, mendukung, mendorong dan memuji upaya satu sama lain untuk belajar. Baik dukungan akademik maupun pribadi adalah bagian dari tujuan bersama ini.

e. *Group processing.*

Kelompok perlu merasa bebas untuk berkomunikasi secara terbuka satu sama lain. Mereka harus mendiskusikan seberapa baik mereka mencapai tujuan mereka dan mempertahankan hubungan kerja yang efektif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yakni *positive interdependence, individual and group accountability, face to face promotion interaction, participation communication* dan evaluasi proses kelompok.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Sebuah model pembelajaran haruslah memiliki langkah-langkah yang sistematis untuk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Rusman menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut (Rusman, 2014: 211):

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya individu maupun kelompok.

Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah yang terdiri dari enam fase (Suprijono, 2015: 65). Keenam fase tersebut terdiri dari:

Fase 1: *present goal and set* (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik).

Fase 2: *present information* (menyajikan informasi)

Fase 3: *organize student into learning team* (mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar)

Fase 4: *assist team work and study* (membantu kerja dan belajar kelompok)

Fase 5: *test on materials* (mengevaluasi)

Fase 6: *provide recognition* (memberikan pengakuan dan penghargaan)

Selain memahami langkah-langkah tersebut, untuk mengajar yang efektif, guru harus menyiapkan pembelajaran yang berkualitas. Berikut adalah tabel pedoman pengajaran dalam pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil belajar yang efektif:

Tabel 2. Pedoman Pembelajaran Kooperatif

<i>Teaching Guidelines for an Effective Learning Outcome</i>
1. <i>Plan in advance and have an objective to achieve</i>
2. <i>Comprehend students</i>
3. <i>Understand that learners are different</i>
4. <i>Must evaluate students before teaching</i>
5. <i>Student evaluation on learning style, emotional and intelligence level</i>
6. <i>Design instruction accordingly</i>
7. <i>Evaluate prior level of knowledge</i>
8. <i>Follow field-tested methodology of teaching</i>
9. <i>Sacrifice quantity for quality</i>
10. <i>Must have regular class meetings to identify persisting problems</i>
11. <i>Must be prepared to listen to student's feedback</i>
12. <i>Must create a harmonious learning environment</i>
13. <i>Must render assistance without discrimination when needed</i>
14. <i>Assistance must be relevant and motivating</i>
15. <i>Arrange learners into small manageable groups</i>
16. <i>Evaluate group work constantly</i>
17. <i>Evaluate group achievement</i>
18. <i>Do not forget to acknowledge deserving students</i>
19. <i>Do not forget to give due respect to your students</i>

(Faryadi, 2007: 8)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif ada enam, yakni: menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke

dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kerja dan belajar kelompok, mengevaluasi dan memberikan pengakuan dan penghargaan.

4. Keuntungan Pembelajaran kooperaif

Penelitian para ahli mengklaim bahwa melalui pembelajaran kooperatif peserta didik bisa mendapatkan banyak keuntungan. Pembelajaran kooperatif bertujuan agar pembelajaran berpusat pada peserta didik dan klaim untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan penalaran, mengembangkan pemikiran kritis, dan meningkatkan akurasi retensi jangka panjang (Farzaneh & Nejadansari, 2014: 288). Pembelajaran kooperatif merupakan teknik yang kuat dalam meningkatkan prestasi siswa (Baer, 2010: 170). Siswa dalam kelompok pembelajaran kooperatif memiliki kinerja yang lebih baik (Yamarik, 2010: 275). Selain itu, persepsi siswa tentang pengalaman belajar diperoleh kesimpulan bahwa siswa yang belajar dengan *cooperative learning* lebih banyak aktivasi dan keterlibatan kognitif, mereka merasakan motivasi instrinsik yang lebih kuat dan menaruh minat yang lebih besar terhadap topik pelajaran (Hänze & Berger, 2007: 38).

Di lingkup pendidikan anak usia dini, penelitian terhadap anak-anak disabilitas menyimpulkan: “*Cooperative learning, promotes the kinds of peer interaction that will promote acceptance through social support, higher-level reasoning, critical thinking, as well as improved behavior, motivation, and attitudes*”. Pembelajaran kooperatif, mempromosikan jenis interaksi teman sebaya yang akan mendorong penerimaan melalui dukungan sosial, penalaran tingkat tinggi, pemikiran kritis, serta peningkatan perilaku, motivasi, dan sikap.

Through cooperative learning, children learn interdependence, children learn to be individually accountable to group, they feel a sense of personal responsibility toward the group's goals. Children also learn to use interpersonal skills, they must build and maintain trust, communicate effectively, and manage conflicts effectively (Breeding et al., 2013: 91–92).

Melalui pembelajaran kooperatif, anak-anak belajar saling ketergantungan, anak-anak belajar untuk bertanggung jawab secara individu pada kelompok, mereka merasakan tanggung jawab pribadi terhadap tujuan kolompok. Anak-anak juga belajar menggunakan keterampilan interpersonal, mereka harus membangun dan memelihara kepercayaan, berkomunikasi secara efektif, dan mengelola konflik secara efektif.

Pembelajaran kooperatif “*has the potential to effect positively students' achievement, motivation for learning, inergrup relations, critical and creative thinking, problem-solving, and a host of other well-researched outcomes*”.

Penelitian Baloce dan Brody ini menyimpulkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif siswa dapat memiliki prestasi dan motivasi yang lebih baik, hubungan antar kelompok, serta mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (Baloch & Brody, 2017: 274). Sejalan dengan hal ini, Johnson dan Johnson dalam penelitiannya di sekolah yang beragam dan di berbagai bidang konten menyimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif memiliki skor tes akademik yang lebih tinggi, harga diri yang lebih tinggi, keterampilan sosial positif lebih besar dan pemahaman yang lebih baik tentang konten yang mereka pelajari (Rabgay, 2018: 266).

Pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelanjutan dapat meningkatkan motivasi instrinsik, konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam

belajar (Fernandez-Rio et al., 2017: 13). Pengetahuan, motivasi belajar, rasa percaya diri ini selanjutnya dapat mengurangi kecemasan siswa dan dapat menciptakan lingkungan yang harmonis untuk belajar (Xue & Lingling, 2018: 127).

Altun (2015: 464) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan pencapaian keterampilan sosial dan afektif. Senada dengan pedapat tersebut Akçay (2016: 84) menyatakan beberapa keuntungan dalam model pembelajaran kooperatif yakni anak dapat mengekspresikan pendapat dan kritik melalui diskusi, meningkatkan kemampuan komunikasi, rasa tanggung jawab, dan dapat mengembangkan kemampuan afektif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki banyak keuntungan, yakni dari sisi akademik maupun dari sisi perilaku. Dari sisi akademik pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi, memacu siswa berpikir kritis, kreatif dan pemecahan masalah. Dari sisi perilaku pembelajaran kooperatif mendorong peningkatan keterampilan interpersonal seperti mampu mengelola konflik, berkomunikasi secara efektif, dan bertanggung jawab. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*)

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* merupakan sebuah model dengan

teknik mencari pasangan. Siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2015a: 135). Komalasari menyatakan bahwa “model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan” (Komalasari, 2010: 85). *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Kurniasih & Sani, 2015: 55).

Dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* seorang guru harus menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Setiap siswa mendapat satu kartu yang bisa berisi kartu pertanyaan ataupun kartu jawaban. Siswa yang memegang kartu berisi pertanyaan harus mencari kartu jawaban yang sesuai dalam batas waktu yang ditentukan guru. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menumbuhkan kerjasama siswa, proses pembelajaran juga lebih menarik dan dapat meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebuah model pembelajaran dimana dalam mempelajari suatu konsep dilakukan melalui permainan mencari kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menumbuhkan kerjasama

siswa, proses pembelajaran juga lebih menarik dan dapat meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pelajaran.

1. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Begitupun model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih dan Sani model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki beberapa kelebihan (Kurniasih & Sani, 2015: 56), antara lain:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- e. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2015b: 253), adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi

- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, model pembelajaran tipe *Make a Match* juga memiliki kelemahan. Menurut Kurniasih dan Sani kelemahan yang dimiliki model ini adalah sebagai berikut (Kurniasih & Sani, 2015: 56):

- a. Sangat membutuhkan bimbingan dari guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran ini.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- d. Pada kelas dengan murid yang banyak (lebih dari tiga puluh siswa per kelas) jika kurang bijaksana, maka yang akan muncul adalah suasana ribut dengan keramaian yang tidak terkendali.
- e. Bisa mengganggu ketenangan belajar di kelas sekitarnya.

Kelemahan lain yang dimiliki model pembelajaran ini (Huda, 2015b: 253–254), antara lain:

- a. Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.

- e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap pembelajaran yang menggunakan suatu model pembelajaran tertentu, pasti memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaanya. Langkah-langkah pelaksanaan yang ada dalam sebuah model pembelajaran berfungsi supaya model tersebut mudah diterapkan dalam pembelajaran. Begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut (Huda, 2015b: 252–253):

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok 1 dan kartu jawaban kepada kelompok 2.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada siswa.
- e. Guru meminta semua kelompok 1 untuk mencari pasangan di kelompok 2, jika waktu sudah habis siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- f. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.

- g. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- h. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

D. Karakter Toleransi

1. Pengertian Karakter

Karakter berhubungan erat dengan kebiasaan yang mengarah pada perilaku seseorang. Karakter terbentuk dari lingkungan sekitar dan pengaruh pola asuh orang tua. Karakter merupakan kualitas diri seseorang yang pada akhirnya akan membedakannya dengan orang lain. Menurut Suharjana (2011: 28) yang dimaksud karakter adalah sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak, yang menjadi ciri khas seseorang yang menjadi kebiasaan yang ditampilkan dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan Muchlas Samani & Haryanto (2012: 43) mendefinisikan karakter sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perlakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter menurut Mumpuni (2018: 11) adalah sikap pribadi yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis yang terintegrasi dalam pernyataan dan tindakan. Karakter yang melekat erat dalam diri manusia tidak semata-mata muncul dengan sendirinya, namun muncul karena proses yang dilakukan sebelumnya. Karakter merupakan kulminasi dari

kebiasaan yang dihasilkan dari pilihan etik, perilaku, dan sikap yang dimiliki individu yang merupakan moral yang prima walaupun ketika tidak seorang pun melihatnya.

Karakter memiliki tiga bagian yang saling terkait satu sama lain yakni, pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral felling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Karakter yang baik terdiri dari mengetahui yang baik, perasaan yang baik, dan melakukan kebaikan (Lickona, 1991: 51). Ketiga bagian tersebut tidak bisa dilepaskan dalam proses membangun karakter individu dalam kegiatannya sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak individu dalam kehidupannya sehari-hari, dimana hal tersebut dapat terbentuk oleh pengaruh hereditas dan pengaruh lingkungan.

2. Karakter Toleransi

Karakter toleransi merupakan faktor penting dalam kehidupan masyarakat yang multikultural seperti di negara Indonesia. Sejak usia dini anak-anak perlu dikenalkan dengan pendidikan multikultural terutama berkaitan dengan nilai-nilai toleransi (Mapuranga & Bukaliya, 2014: 39). Tillman menyatakan karakter toleransi sebagai sikap saling menghargai melalui pengertian dengan tujuan kedamaian (Supriyanto & Wahyudi, 2017: 63). Sedangkan Maussen et al. (2012: 21) menjelaskan bahwa toleransi merupakan kemampuan menahan diri terhadap gaya hidup, identitas, dan nilai atau sikap orang lain yang tidak baik. Pedapat lain menyatakan bahwa

toleransi adalah tentang hubungan antara individu dan kelompok dalam masyarakat, itu tergantung pada bagaimana perbedaan dan identitas dipersepsi secara sosial dan dinegosiasi (Dobbernack & Modood, 2011: 14).

Fakhri berpendapat bahwa: *“Tolerance is the acceptance of the differing views of other people and fairness towards the people who hold those different views. It is the capacity for or the practice of recognizing and respecting the beliefs or practices of others”* (Khader, 2012: 276). Toleransi adalah penerimaan terhadap perbedaan pandangan orang lain dan keadilan terhadap orang yang memiliki pandangan berbeda. Kunci toleransi adalah menerima orang apa adanya. Menjadi toleran terhadap orang lain berarti membiarkan mereka berbeda dengan dirimu (Osborn, 1993: 6). Ini adalah kapasitas untuk atau praktik mengenali dan menghormati kepercayaan atau praktik orang lain.

Toleransi adalah kemampuan dan kemauan seseorang dan masyarakat umum untuk waspada terhadap hak-hak kelompok kecil dimana mereka hidup dalam aturan yang ditentukan oleh mayoritas - yang merupakan makna dasar demokrasi. Toleransi pada kenyataannya berkembang dalam kerangka keragaman, terutama yang berkaitan dengan agama dan budaya termasuk adat istiadat dan tradisi. Semakin besar keragaman suatu bangsa atau masyarakat, semakin besar pula tuntutan toleransi. Sangat logis untuk melakukannya, karena melalui itu keharmonisan kehidupan dapat terwujud. Toleransi, menghargai dan menghormati perbedaan yang ada antara individu atau kelompok, di mana mereka terikat dan bersatu dalam kerangka kebersamaan

dengan kepentingan bersama. Toleransi dapat dikatakan juga sebagai penerimaan terhadap keragaman yang kaya, bentuk-bentuk ekspresi dan berbagai kedewasaan biasa. Dipertahankan oleh pengetahuan, keterbukaan, komunikasi, dan kebebasan berpikir, dan kepercayaan (Sahal et al., 2018: 119).

Toleransi yaitu perasaan umum yang tidak egois dan sadar akan fakta bahwa hal yang sama mungkin tidak berharga bagi satu orang tetapi sangat penting bagi orang lain. Kurangnya toleransi adalah keegoisan, yang merupakan akar dari semua kejahatan di dunia. Toleransi adalah rasa hormat, penerimaan dan penghargaan terhadap kekayaan dan keragaman budaya dunia kita, cara berbicara dan mengekspresikan kualitas manusia kita. Hal ini dipupuk oleh pengetahuan, keterbukaan semangat, komunikasi dan kebebasan berpikir, hati nurani dan keyakinan. Ini bukan hanya kewajiban etis; itu juga merupakan kebutuhan politik dan hukum. Toleransi adalah kebaikan yang memungkinkan perdamaian, berkontribusi pada penggantian budaya perang dengan budaya damai. Toleransi bukanlah konsesi atau sikap merendahkan atau memanjakan. Toleransi adalah di atas segalanya, sikap aktif yang dihasilkan oleh pengakuan hak asasi manusia universal dan kebebasan individu orang lain (Boghian, 2016: 190–191).

Menurut Vogt toleransi adalah sesuatu yang tidak Anda sukai, sering kali agar lebih akrab dengan orang lain". Betapapun singkat dan ringkas definisi toleransi ini, itu mencerminkan karakteristik utama toleransi yang akan disetujui oleh kebanyakan ilmuwan sosial kontemporer (Doorn, 2012: 2).

Toleransi juga didefinisikan sebagai penerimaan orang lain, sudut pandang lain, atau perilaku lain yang berbeda dari kita sendiri. Toleransi memperluas kemampuan kita untuk membuka ide-ide baru, kepada orang-orang yang memiliki sudut pandang berbeda, atau orang-orang yang berbeda dari diri kita sendiri. Toleransi bagi mereka yang berbeda atau tidak sependapat memungkinkan untuk mengenali tantangan dalam pengaturan perawatan kesehatan dan berusaha untuk memperbaiki tantangan tersebut (Szilagyi et al., 2017: 459).

Toleransi merupakan hal yang penting, yang dapat diartikan sebagai menghormati yang berbeda sehingga memungkinkan orang untuk menjalani kehidupan yang mereka inginkan tanpa penolakan sosial dan hukum sehingga tercapai kebahagiaan (Berggren & Nilsson, 2015: 372). *“Tolerance is a term that means respect for different views and belief, behaviors and practices”*. Toleransi adalah istilah yang berarti menghormati pandangan dan keyakinan, perilaku serta praktik yang berbeda. Orang yang bertoleransi akan mampu memancarkan kepercayaan diri dan bisa menerima sudut pandang orang lain dan bersikap proaktif (Baklashova et al., 2015: 335).

“Tolerance involves showing respect and dignity of others without necessarily agreeing with or accepting their practices or values” (Bergen et al., 2012: 116). Toleransi melibatkan menunjukkan rasa hormat dan martabat orang lain tanpa harus menyetujui atau menerima praktik atau nilai-nilai mereka. Toleransi adalah kebijakan karena memperlakukan manusia dengan sangat serius, mengakui bahwa tanpa kebebasan untuk berbuat salah orang

tidak akan pernah memperoleh kebebasan untuk menemukan kebenaran (Furedi, 2011: 204). Toleransi memungkinkan seseorang untuk berada pada kehidupan sosial yang berbeda, sehingga dapat tercipta kehidupan bermasyarakat yang hormonis dalam keberagaman (Sahin, 2011: 78).

Vogt secara umum menemukan tiga jenis toleransi yaitu toleransi politik, toleransi moral, dan toleransi sosial (Doorn, 2012: 3). Toleransi politik, ini berarti toleransi terhadap tindakan di ruang publik, seperti memberikan pidato, mendemonstrasikan, mendistribusikan selebaran, mengatur pertemuan, dan sebagainya. Toleransi moral, ini berarti toleransi terhadap tindakan di ranah privat: paling sering dan kontroversial dalam beberapa dekade terakhir, perilaku seksual, seperti “hidup dalam dosa”, pornografi, homoseksualitas, dan aborsi. Toleransi sosial, mengacu pada penerimaan karakteristik ascriptif yang dimiliki orang saat lahir atau memperoleh dalam sosialisasi awal seperti warna kulit atau bahasa. Vogt menjelaskan bahwa seringkali bukan karakteristik dalam diri mereka yang diperdebatkan, melainkan perilaku dan tindakan yang dianggap tidak pantas dari orang-orang dengan karakteristik seperti itu.

Di dunia hidup dikelilingi oleh keragaman, budaya saling berhubungan dan semakin membaur, hal ini merupakan tantangan terbesar masyarakat di mana anak-anak kita tumbuh. Untuk itu mengenalkan toleransi pada anak sangat diperlukan supaya anak dapat memahami perbedaan tersebut (Killen et al., 2011: 4).

Pada anak usia dini toleransi berarti anak mampu berperilaku baik dan penuh perhatian kepada orang lain, menolak permusuhan, kekejaman, kefanatikan serta mampu menunjukkan sikap menghargai orang lain berdasarkan karakter mereka (Borba, 2008: 4). Zakin berpendapat bahwa toleransi mengacu pada kesadaran anak-anak dalam hubungannya dengan orang lain dan kemampuan untuk menerima penampilan dan perilaku yang berbeda dari milik mereka (Zakin, 2012: 3).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa toleransi merupakan sikap menghargai perbedaan dalam diri orang lain, baik perbedaan gender, fisik, latar belakang budaya, agama, pandangan dan keyakinan orang lain. Anak yang memiliki sikap toleransi akan mampu menghargai setiap perbedaan yang ada pada orang lain dan dapat memperlakukan orang lain dengan baik.

3. Indikator Karakter Toleransi

Indikator dari karakter toleransi ialah: Pertama, bisa menghargai pendapat yang berbeda. Kedua, bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan dan suku. Ketiga, tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan atau latar belakang budaya. Keempat, tidak mendominasi atau ingin menang sendiri (Raka, 2011: 71).

Stevenson dalam (Yaumi, 2016: 92) menjabarkan beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai sikap toleran, seperti: a) terbuka dalam mempelajari tentang keyakinan dan pandangan orang lain, b)

menunjukkan sikap positif untuk menerima sesuatu yang baru, c) mengakomodasi adanya keberagaman suku, ras, agama, dan lain-lain, d) berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dan mendengarkan pandangan orang lain dengan penuh hormat, dan e) menunjukkan keinginan kuat untuk mempelajari sesuatu dari orang lain.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa ada tiga elemen sebagai interpretasi dari toleransi, yakni pertama, *tolerance as endurance*, artinya pada elemen ini seseorang memiliki rasa hormat atau menghormati orang lain. Kedua, *tolerance as civility*, artinya pada elemen ini seseorang akan menunjukkan rasa sopan terhadap orang lain. Ketiga, *tolerance as acceptance*, pada elemen ini seseorang harus memiliki *self regulation* supaya mampu berempati untuk kemudian dapat menempatkan kepentingan pribadi dalam konteks untuk kebaikan bersama (Bergen & Collier, 2013: 91).

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator anak yang memiliki sikap toleransi antara lain: 1) bisa menghargai pendapat yang berbeda, 2) bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan dan suku, 3) tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan atau latar belakang budaya, 4) tidak mendominasi atau ingin menang sendiri.

E. Cerita Bergambar

Cerita bergambar atau lebih spesifiknya disebut sebagai komik dapat didefinisikan sebagai gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita

(Lanti, 2017a: 54). Scout McCloud berpendapat bahwa komik memiliki arti gambar gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (MCCloud, 2001: 9). Sedangkan Eisner berpendapat bahwa komik “*...as a sequential language based on a codification of gestures and facial expressions*”. Komik didefinisikan sebagai bahasa berurutan berdasarkan kodifikasi gerakan dan ekspresi wajah (Magnussen & Christiansen, 2000: 10).

Gambar yang ada dalam cerita bergambar/komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Gambar tersebut memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Cerita bergambar dalam pendidikan memiliki peran yang penting. Paivio berpendapat bahwa ingatan dapat ditingkatkan dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual dan verbal. Menurut teori Paivio “*dual coding*” menjelaskan bahwa informasi visul dan verbal dikodekan dan didekodekan oleh saluran persepsi dan kognitif yang terpisah di otak, namun otak mengkoordinasikan kedua hal tersebut sehingga konsep dapat terbang mulus antara label linguistik mereka pada representasi visual mereka (Frey & Fisher, 2008: 20).

Cerita yang termuat dalam cerita bergambar dapat digunakan untuk mengajarkan perilaku dalam masyarakat, untuk mendiskusikan moral dan nilai-nilai, atau untuk memuaskan rasa ingin tahu. “*Stories are used to teach behavior*

within the community, to discuss morals and values, or to satisfy curiosity”

(Eisner, 2008: 1). Gambar atau tokoh yang ada dalam cerita bergambar mampu memberikan ingatan kepada para pembacanya. Kemampuannya besar sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkahlaku pembacanya (Sadiman, 2011: 45). Sebuah cerita dapat memberi pengaruh, baik pada jiwa orang dewasa maupun anak-anak, karena ia dapat mengasah rasa dan akal.

Cerita yang disampaikan untuk anak-anak haruslah berbeda, baik kualitas, kuantitas, gaya bahasa, maupun metode penyampaiannya dari orang dewasa (Majid, 2013: 8). Anak mulai dapat mendengarkan cerita sejak ia dapat memahami apa yang terjadi disekelilingnya, dan mampu mengingat apa yang disampaikan orang kepadanya. Hal itu biasanya terjadi pada akhir usia tiga tahun. Pada usia ini anak mampu mendengarkan dengan baik dan cermat cerita pendek yang sesuai untuknya, yang diceritakan kepadanya. Ia bahkan akan meminta cerita tambahan dan minta diceritakan kembali cerita yang sama berulang-ulang.

Cerita bergambar memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Ilustrasi gambar dan warna-warni dalam gambar mampu menarik minat anak untuk membacanya. Hal ini sesuai dengan salah satu pendapat Davis yang berkenaan dengan alasan cerita bergambar menjadi suatu alat pendidikan sangat menarik untuk digunakan, yakni: *a) built in desire to learn through comics; b) easy accessibility in daily newspaper and bookstand; c) the novel and ingenious way in which this authentic medium depicts real-life language and very facet of people and society; and d) the variety of visual and linguistic element and codes that appeal to student with different learning style* (Davis, 1997: 1). Pernyataan tersebut memiliki makna

bahwa cerita bergambar sangat menarik digunakan sebagai alat pendidikan dengan alasan sebagai berikut: a) Mendorong minat belajar melalui komik; b) mudah diakses di surat kabar atau toko buku; c) menggambarkan cerita tentang kehidupan sehari-hari; d) memberikan gaya belajar yang bervariasi.

Cerita bergambar atau komik memiliki kelebihan, diantaranya: a) meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa; b) komik terdiri dari gambar visual, dimana kualitas gambar komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk nilai dan norma pembelajaran; c) komik adalah media permanen, kecepatan mengakses informasi dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa; d) komik dapat mengarahkan siswa pada budaya membaca (Astuti et al., 2014: 269). Hurlock juga menjelaskan beberapa kelebihan lain dari komik, yakni: a) komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan; b) komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca; c) Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas; d) komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan; e) Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh komik yang memiliki sifat yang dikaguminya (Lanti, 2017a: 58).

Sikumbang juga menegaskan efektifitas cerita bergambar dalam dunia pendidikan, antara lain: cerita bergambar atau komik dapat menambah perbendaharaan kata, mempermudah anak menangkap hal-hal yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca, dan dapat meningkatkan daya imajinasi anak (Lanti, 2017b: 60–61).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah gambar-gambar sebagai bahasa berurutan berdasarkan kodifikasi gerakan dan ekspresi wajah untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Cerita yang termuat dalam cerita bergambar dapat digunakan untuk mengajarkan perilaku moral dan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Cerita bergambar yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan yakni: meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, dapat diakses sesuai kemampuan siswa, mengembangkan minat baca siswa, menambah perbendaharaan kata, mempermudah anak menangkap hal-hal yang abstrak, sebagai sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan, dan dapat mengembangkan daya imajinasi siswa.

Cerita bergambar dalam penelitian ini penulis kemas dalam bentuk puzzle, kemudian penulis beri nama kartu puzzle bergambar. Hal ini memiliki dua tujuan yakni, pertama, supaya terjalin interaksi sosial lebih lama antar anak ketika belajar. Interaksi sosial yang lebih lama ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengetahuan dan perilakunya serta memberi pengalaman langsung sikap-sikap apa saja yang dapat diterima atau ditolak oleh kelompok sosialnya. Seorang siswa belajar mengubah perilakunya melalui penyaksian cara orang atau sekelompok orang mereaksi atau merespon sebuah stimulus tertentu (Parnawi, 2019: 55). Menurut Teori Vygotsky pengembangan pengetahuan dan perilaku anak terjadi dalam konteks hubungan sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya. Melalui ZPD (*Zone of Proximal Development*) anak akan mampu meyelesaikan tugas dengan tingkat kesulitan diatas

kemampuannya dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terlatih (Santrock, 2007: 264). Kedua, supaya terjadi keterpaparan lebih lama antara anak dengan gambar. Ini bertujuan supaya anak lebih memahami terhadap konsep yang dipelajari. Edgar Dale menjelaskan dalam “*cone of experiencing*” bahwa dengan melihat orang akan mampu mengingat 10% lebih baik dibandingkan bila hanya melalui mendengar saja. Hasil belajar yang dapat dicapai peserta didik dari yang mereka lihat yakni peserta didik akan mampu mendemonstrasikan, menerapkan dan praktek (Dale, 1969: 108). Selain itu, cerita bergambar merupakan media permanen, sehingga kecepatan mengakses informasi dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa (Astuti et al., 2014: 269).

F. Anak Usia Dini

1. Hakikat Anak Usia Dini

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 no. 20 ayat 1, menjelaskan tentang definisi anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut *National Association of the educational of young children* (NAEYC) yang termasuk anak usia dini adalah anak yang berada pada usia antara 0-8, dimana pada fase tersebut merupakan anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menjadi dasar bagi kehidupan selanjutnya (Priyanto, 2014: 42). Mulyasa berpendapat bahwa masa ini adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dan utama bagi perkembangan emosional, spiritual, konsep diri, disiplin, dan kemandirian anak (Mulyasa, 2012: 16).

Masa usia dini merupakan masa peka yang hanya datang sekali seumur hidup dan tidak bisa diulangi lagi. Perkembangan ilmu saraf terus menjadi sumber praktik pendidikan anak usia dini. Otak telah berevolusi untuk beradaptasi sebagai respon terhadap berbagai pengalaman awal yang luas, yang mendukung kecepatan penguasaan bahasa, keterampilan kognitif, dan kompetensi sosial emosional (Britto et al., 2017: 1). Pada usia ini perkembangan otak anak mencapai 80% dari keseluruhan perkembangan otak orang dewasa, sehingga sangat penting untuk memberikan banyak stimulasi supaya anak mencapai perkembangan yang optimal. Anak-anak mencapai potensi perkembangan ketika mereka memperoleh kompetensi pengembangan untuk akademik dan perilaku sosial-emosional. Perkembangan kognitif dan karir pendidikan anak dipengaruhi oleh karakteristik keluarga dan lingkungan rumah (Anders et al., 2012: 231). Selain itu, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi akuisisi kompetensi termasuk kesehatan, nutrisi, keamanan, pengasuhan yang responsif dan pembelajaran dini (Black et al., 2017: 3). Program pengembangan anak usia dini dan peluang untuk pembelajaran dini meningkatkan hasil anak selama sekolah berikutnya (Black et al., 2017: 10).

Morrison (2012: 45) juga berpendapat bahwa asuhan orang tua yang baik, kasih sayang dan kehangatan, dan stimulasi yang positif yang sesuai dengan usia dari lahir hingga seterusnya membuat perbedaan besar dalam perkembangan kognitif untuk seumur hidup. Perkembangan intelektual yang paling cepat terjadi sebelum usia lima tahun. Anak tidak terlahir dengan kecerdasan tetap, banyak variabel yang dapat mempengaruhi kecerdasan anak.

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini bersifat unik. Untuk itu pendidikan untuk anak usia dini harus dibedakan dengan pendidikan untuk orang dewasa. Pendidikan pada anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing anak. Pendidikan untuk anak usia dini harus berpedoman pada prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini, diantaranya adalah pendidikan pada anak usia dini harus memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat, dan karakteristik anak. Pendidikan tersebut harus mengintegrasikan antara kesehatan, gizi, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Proses pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui bermain dan berpusat pada anak. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Selain itu, proses pembelajaran hendaknya bersifat aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Fauziah, 2016: 8).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada ada rentang usia nol sampai delapan tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada usia ini sangat diperlukan stimulasi-stimulasi pendidikan supaya anak dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

2. Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Para ahli perkembangan anak telah banyak mengemukakan pandangannya tentang bagaimana perkembangan anak usia dini. Salah satunya adalah Bredekamp dan Coople dalam (Amini, 2014: 17–23) yang menjelaskan tentang prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

a. Perkembangan aspek fisik, sosial-emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

b. Perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.

Perkembangan merupakan proses yang berkesinambungan, dimana pengalaman belajar dan ketercapaian tugas perkembangan pada suatu periode akan mendasari proses perkembangan berikutnya.

c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.

Variasi ini terjadi dalam dua dimensi yaitu, pertama variasi dari rata-rata perkembangan anak, artinya bahwa dalam menentukan urutan perkembangan, usia anak hanya merupakan indeks kasar yang sifatnya perkiraan saja, sehingga kemungkinan akan terdapat variasi perkembangan diantara anak yang usianya sama. Variasi kedua, yaitu variasi keunikan tiap anak sebagai individu yang berarti bahwa tidak ada anak yang perkembangannya sama persis meskipun anak kembar. Setiap anak memiliki keunikan tersendiri, baik temperamen, kepribadian, gaya belajar, latar belakang pengalaman maupun latar belakang keluarga.

d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak

Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif, mengandung makna bahwa jika sesuatu pengalaman jarang terjadi akan berpengaruh sedikit terhadap

perkembangan anak, sebaliknya jika pengalaman sering berulang akan berpengaruh kuat dan bertahan lama pada anak.

Pengalaman awal memiliki pengaruh tertunda, artinya bahwa suatu perlakuan tertentu yang diberikan pada anak pengaruhnya tidak langsung terasa saat itu juga, tetapi memerlukan waktu yang cukup lama. Misalnya upaya menumbuhkan motivasi pada diri anak. Upaya memberikan motivasi ekstrinsik pada anak (dengan memberikan stiker bintang atau hadiah lain) dapat sangat efektif untuk jangka pendek, namun dalam jangka waktu lama strategi ini justru akan memperlemah motivasi instrinsik pada anak.

- e. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.

Anak belajar secara bertahap dari hal-hal yang sederhana dan konkret menuju hal yang lebih sulit dan abstrak. Anak juga mulai memahami dunia sekitar dengan lebih mendalam sehingga pemahaman ini menyatu (terinternalisasi) dalam dirinya.

- f. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk.

Konteks sosial budaya yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

- g. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial dan pengetahuan yang diperolehnya.

Anak adalah pembelajar aktif dalam membangun pengetahuannya, sehingga anak membutuhkan ruang gerak yang cukup, lingkungan yang kondusif untuk bereksplorasi dan lingkungan sosial yang mendukung perkembangannya.

h. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Perkembangan terjadi sebagai hasil dari proses hubungan sebab akibat antara individu yang berkembang (faktor keturunan) dengan berbagai pengalaman yang dia peroleh dari lingkungan fisik dan sosialnya (faktor lingkungan).

i. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial-emosional, kognitif, dan menggambarkan perkembangan anak.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya baik fisik, sosial-emosional, bahasa dan kognitif.

j. Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.

Anak akan merasa cepat bosan jika dihadapkan pada persoalan yang terlalu mudah, sebaliknya akan akan cepat frustasi jika dihadapkan pada hal yang terlalu sulit. Namun, jika anak diberi tantangan setingkat lebih tinggi dari yang telah dikuasainya, mereka akan merasa tertantang. Hal tersebut akan meningkatkan motivasinya, menumbuhkan kecintaan pada belajar, rasa ingin tahu, dan perhatian yang tinggi untuk terus belajar.

k. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik atau gabungan dari itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda dengan cara berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.

Anak memahami lingkungan dengan banyak cara dan cenderung memilih cara belajar yang disukainya atau yang lebih kuat pengaruhnya bagi dirinya.

1. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik maupun psikologis

Terpenuhinya kebutuhan fisik dan psikologis anak akan mendorongnya untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan dirinya secara optimal.

Hampir sama dengan pendapat di atas, Jack Shonkoff seorang dokter anak Harvard yang terkemuka mencoba menjabarkan prinsip-prinsip perkembangan anak yang dirangkum sebagai berikut (Penn, 2014: 40–41):

- a. Perkembangan manusia dibentuk oleh interaksi yang dinamis dan berkesinambungan antara biologi dan pengalaman.
- b. Budaya mempengaruhi setiap aspek perkembangan manusia, dan tercermin dalam keyakinan dan praktik pengasuhan anak yang dirancang untuk mempromosikan adaptasi yang sehat.
- c. Pertumbuhan pengaturan diri adalah landasan dari perkembangan masa kanak-kanak yang mempengaruhi semua domain perilaku.

- d. Anak-anak adalah peserta aktif dalam perkembangan mereka sendiri, yang mencerminkan dorongan intrinsik manusia untuk menjelajahi dan menguasai lingkungan seseorang.
- e. Hubungan manusia, dan efek hubungan pada hubungan, membangun blok perkembangan yang sehat.
- f. Berbagai perbedaan diantara anak-anak sering membuatnya sulit untuk membedakan variasi normal dan keterlambatan maturasi dari gangguan sementara dan gangguan persisten.
- g. Perkembangan anak terbentang di sepanjang lintasan ditandai dengan kontinuitas dan diskontinuitas, serta oleh serangkaian transisi yang signifikan.
- h. Perkembangan manusia dibentuk oleh interaksi yang berkelanjutan antara sumber-sumber kerentanan dan sumber daya ketahanan.
- i. Waktu pengalaman awal bisa penting, tetapi lebih sering daripada tidak, anak yang sedang berkembang tetap rentan terhadap risiko dan tetap membutuhkan pengaruh perlindungan sepanjang tahun-tahun awal kehidupan dan hingga dewasa.
- j. Kursus perkembangan dapat diubah pada anak usia dini dengan intervensi efektif yang mengubah keseimbangan antara risiko dan perlindungan, sehingga menggeser peluang yang lebih disukai dari hasil yang lebih adaptif.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini diantaranya yakni perkembangan antar aspek

saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan terjadi dalam urutan tertentu, perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi, berlangsung ke arah yang lebih kompleks, dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya. Anak adalah pembelajar aktif dan melalui bermain anak dapat membangun pemahamannya. Anak dapat berkembang dan belajar dengan baik dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan psikologis.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia pra sekolah merupakan tahun-tahun penting dalam perkembangan anak. Pada masa ini anak akan melalui tahapan *pregang age* (usia pembentukan), dimana struktur dasar tingkah laku sosial anak akan dibentuk. Anak juga akan melalui tahapan *exploratory age* (usia ingin tahu), yang memendam rasa ingin tahu yang begitu besar. Anak pada usia ini juga melalui masa imitasi (*imitative age*), yang sangat senang meniru segala hal, dan pada tahapan ini anak juga mulai mengembangkan daya kreativitasnya, atau biasa disebut tahapan *creative age* (usia kreatif).

Kegagalan pertumbuhan di awal kehidupan memiliki konsekuensi yang sangat merugikan selama kehidupan manusia (Hoddinott et al., 2013: 1170). Demikian juga dengan perkembangan di masa awal kehidupan, juga sangat berpengaruh terhadap masa depan anak. Para psikolog anak berpendapat bahwa informasi awal yang diterima anak akan bersifat permanen dan menentukan perilaku anak pada tahapan berikutnya. Stimulasi yang diberikan kepada anak sejak dini akan berperan dalam menentukan kualitas anak kelak.

Untuk itu anak perlu diberikan stimulasi supaya potensinya berkembang secara optimal. Susanto menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang harus diketahui oleh orang tua dan pendidik supaya dapat memberi bimbingan dan pendidikan kepada anak. Beberapa aspek tersebut diantaranya (Susanto, 2014: 3):

- a. Anak suka meniru, disadari atau tidak anak sering meniru apa yang diucapkan dan dilakukan oleh orang tua maupun orang-orang disekitar anak. Anak juga meniru dari lingkungan sekitar atau media lain seperti televisi, *games*, *play station* ataupun *gadget*. Untuk itu orang tua, pendidik dan orang disekitar anak hendaknya memberikan contoh atau teladan yang baik kepada anak.
- b. Anak bersifat egosentris, anak masih sangat mementingkan diri sendiri dan belum bisa melihat suatu dari sudut pandang orang lain. Sebagai contoh sikap egosentris anak adalah tidak mau berbagi mainan dengan orang lain.
- c. Rasa ingin tahu yang tinggi.
- d. Dunia bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Melalui bermain anak belajar menyadari keteraturan, peraturan, dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam suatu permainan. Anak juga belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan yang terendah sampai teringgi, anak berlatih sabar menunggu giliran, anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dalam diri serta anak belajar menghadapi resiko, misalnya kalah dalam permainan.

- e. Anak masih berkembang. Pada masa ini anak mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang menakjubkan. Anak tidak hanya tumbuh dari segi fisiknya saja, melainkan juga dari segi psikologis hingga inteligensinya.
- f. Anak adalah kreatif. Anak bersifat kreatif sehingga membutuhkan ruang gerak, ruang pikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai.

Kerangka hukum *Early Years Foundation Stage* (EYFS) menyatakan dalam merencanakan kegiatan pemandu, praktisi harus merefleksikan berbagai cara berbeda yang dipelajari anak-anak dan mencerminkannya dalam praktik mereka. Tiga karakteristik pengajaran dan pembelajaran yang efektif adalah (Moylett, 2014: 1–3):

- a. *Playing and exploring* (bermain dan mengeksplorasi), anak-anak menyelidiki dan mengalami hal-hal dan “mencoba” hal-hal baru.
- b. *Active learning* (pembelajaran aktif), Anak-anak menjadi konkret dan terus berusaha jika mereka menghadapi kesulitan, dan menikmati pencapaian.
- c. *Creating and thinking critically* (menciptakan dan berpikir kritis), Anak-anak mempunyai ide dan mengembangkan ide mereka sendiri, membuat hubungan-hubungan diantara ide-ide tersebut, dan mengembangkan strategi untuk melakukannya.

Kerangka hukum EYFS tersebut di atas memiliki konsep senada dengan para ahli pendidikan anak usia dini lainnya, diantaranya pendapat yang menyatakan bahwa proses belajar pada anak usia dini, yaitu:” *children explore, play, communicate and make sense and develop ideas constantly, and*

the understandings they produce are as far as they can come at that particular moment and in that particular situation”. Anak-anak mengekplorasi, bermain, berkomunikasi dan merasakan dan terus menerus mengembangkan ide-ide, dan pemahaman yang mereka hasilkan sejauh yang mereka dapat datang pada saat tertentu dan dalam situasi khusus itu (Samuelsson, 2011: 109).

Green (2013: 8) mengungkapkan bahwa “*early childhood is a significant time when children begin to develop their place identity. As they discover their environment, young children claim special places in which to construct their own experiences*”. Anak usia dini adalah waktu yang penting ketika anak-anak mulai mengembangkan identitas tempat mereka. Ketika mereka menemukan lingkungan mereka, anak-anak muda mendapatkan tempat khusus untuk membangun pengalaman mereka sendiri. “*...play is a central component of children's experiences and a key means by which they learn*”. Bermain merupakan komponen utama dari pengalaman anak-anak dan kunci utama yang dengannya mereka belajar (Nutbrown, 2013: 114).

Anak-anak memiliki kebutuhan bawaan untuk bergerak, dengan ini adalah cara terbaik anak belajar, yaitu dengan menggerakkan dan melakukan kontak langsung dengan lingkungan mereka (Gehris et al., 2015: 125). Sejalan dengan ini adalah pernyataan Choat dalam (Blenkin & Kelly, 2003: 229):

By using their bodies in a variety of situations, such as climbing in and out of boxes, balancing on planks, rocking on see-saw and so on, children develop spatial awareness and begin to conceptualise dimension, distance, height, speed, weight and balance. On a small scale indoors block building enables children to estimate size and shape and appreciate height and length.

Kebutuhan untuk bergerak ini biasa terpenuhi dengan permainan di lingkungan luar (*outdoor*). Permainan yang diprakarsai anak-anak di lingkungan luar mungkin tidak semata-mata bermanfaat bagi pengembangan fisik, sosial, emosional atau kognitif. Bermain *outdoor* juga memberi kesempatan anak merekonstruksi (memposisikan) diri sebagai anak yang kuat dan kompeten (Maynard et al., 2013: 223). Bermain memungkinkan anak-anak menjadi sehat dan produktif, dapat meningkatkan keterampilan intelektual, kreativitas dan kesejahteraan (Black et al., 2017: 11). Milteer (2012: 204) menjelaskan lebih detail tentang keuntungan yang bisa didapatkan anak melalui bermain, yaitu:

- a. Meningkatkan kesehatan fisik.
- b. Berkontribusi untuk perkembangan otak yang sehat. Anak-anak yang terlibat dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka melalui bermain, menjadikan anak lebih mudah menyesuaikan diri, meningkatkan kesiapan belajar, perilaku belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kapasitas anak menyimpan informasi baru.
- c. Dapat mengembangkan sosial dan ikatan emosional.
- d. Membantu menjalin koneksi antara anak-anak. Bermain mengajarkan anak bagaimana caranya berbagi, untuk bernegosiasi dan menyelesaikan konflik dan belajar keterampilan advokasi diri maupun kepemimpinan.
- e. Bermain dapat membangun ketahanan anak, belajar untuk mengatasi tantangan dan kesulitan serta meningkatkan kepercayaan diri anak.

Para ahli sepakat bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain. Namun demikian, terdapat prinsip-prinsip yang menjadi panduan pembelajaran di EYFS (*Early Years Foundation Stage*) (Mukherji & Dryden, 2014: 223), antara lain:

- a. Setiap anak itu unik, yang terus menerus belajar dan dapat tangguh, berkapasitas besar dan percaya diri.
- b. Anak belajar untuk menjadi kuat dan mandiri melalui hubungan positif.
- c. Anak belajar dan berkembang dengan baik di lingkungan yang memungkinkan, dimana pengalaman mereka ditanggapi sesuai kebutuhan masing-masing individu dan ada kemitraan yang kuat antara praktisi dan orang tua dan atau pengasuh.
- d. Anak-anak berkembang dan belajar dengan cara yang berbeda dan dengan kecepatan yang berbeda. Kerangka ini mencakup pendidikan dan perawatan semua anak dalam penyediaan tahun-tahun awal, termasuk anak-anak dengan kebutuhan pendidikan khusus dan disabilitas.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak adalah unik, anak memiliki sifat suka meniru, bersifat egosentrис, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, belajar melalui bermain dan bersifat kreatif. Anak dapat berkembang dengan baik di lingkungan yang kondusif, dimana pengalaman mereka ditanggapi sesuai kebutuhan masing-masing individu.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian (Mardati & Wangid, 2015) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik *Make a Match* untuk Kelas 1 Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar setelah menggunakan media gambar dengan teknik *Make a Match*. Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penggunaan teknik *Make a Match* dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada pembelajaran. Penelitian Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid menggunakan teknik *Make a Match* pada pembelajaran tematik-integratif pada anak kelas 1 Sekolah Dasar, sedangkan peneliti pada pengembangan karakter toleransi anak Taman Kanak-Kanak.
2. Penelitian ('Aini, 2017) yang berjudul “Model Pembelajaran Pembentukan Perilaku Moral pada Anak Kelompok Bermain” menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang dirancang terbukti efektif secara signifikan dalam pembentukan perilaku moral keseharian anak. Persamaan penelitian Wirdatul 'Aini dengan peneliti terletak pada pengembangan moral anak, namun di sini peneliti lebih memfokuskan ke karakter toleransi. Perbedaan penelitian terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Wirdatul 'Aini menggunakan model pembelajaran pembentukan perilaku moral melalui pembiasaan, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

3. Penelitian (Retnowati et al., 2018) yang berjudul “*Effectiveness of Picture Story Books Reading to Increase Kindness in Children Aged 5-6 Years*” menyimpulkan bahwa cerita bergambar terbukti efektif untuk meningkatkan perilaku baik pada anak-anak usia 5-6 tahun. Persamaan Penelitian Retnowati dkk. dengan peneliti terletak pada perilaku moral, namun di sini peneliti lebih memfokuskan pada perilaku toleransi. Perbedaan penelitian terletak pada treatment yang digunakan, Retnowati dkk. Menggunakan cerita bergambar untuk mengintervensi perilaku moral anak, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar untuk mengintervensi karakter toleransi anak.

H. Kerangka Pikir

Manusia yang berkarakter merupakan modal untuk membangun bangsa. Membangun bangsa perlu dipersiapkan mulai dari generasi muda. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang harus dipersiapkan dengan baik supaya Indoneisa menjadi negara yang tangguh. Salah satu upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter adalah melalui pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan di sekolah haruslah menstimulasi ketiga ranah tersebut secara seimbang. Namun, kenyataan di lapangan belum memperlihatkan keseimbangan stimulasi untuk ketiga ranah tersebut. Pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada ranah kognitif dibandingkan pada ranah psikomotor dan ranah afektif. Padahal untuk dapat hidup sukses dan diterima di masyarakat

diperlukan kemampuan afektif. Kemampuan pada ranah afektif ini mengandung aspek karakter di dalamnya yang menjadi dasar bagi seseorang untuk bersikap dan berperilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan sejak usia dini supaya anak mempunyai bekal untuk menjadi pribadi yang mandiri, bertanggungjawab, disiplin, bertoleransi dan dapat berperilaku yang baik dalam bersosialisasi dengan teman sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Salah satu nilai karakter yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di negara multikultural seperti Indonesia yaitu karakter toleransi. Karakter toleransi memungkinkan setiap orang untuk saling menghargai perbedaan yang ada di masyarakat sehingga terciptalah kedamaian hidup berbangsa dan bernegara.

Karakter toleransi harus dibangun secara berkesinambungan melalui pendidikan karakter yang dapat dilakukan di rumah maupun di sekolah. Pembelajaran karakter di sekolah perlu ditekankan, mengingat sekolah ibarat rumah kedua bagi anak dan merupakan agen perubahan karakter.

Anak adalah pembelajar yang konstruktif, mereka membangun pengetahuannya sendiri. Belajar paling baik bagi anak adalah dengan melakukan kegiatan secara aktif. Untuk membangun karakter yang baik pada anak, anak memerlukan banyak kesempatan untuk menerapkan karakter baik tersebut (misalnya rasa toleransi, tanggungjawab, dan jujur) dalam interaksi sehari-hari. Lingkungan sekolah seyogyanya menjadi lingkungan yang terdepan dalam memfasilitasi bagi pengembangan karakter tersebut, yang dapat dilakukan melalui pengkondisian lingkungan dan praktik pendidikan di dalamnya. Praktik

pendidikan dalam mengembangkan karakter anak dapat dilakukan melalui praktik pembelajaran dengan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini sangat sesuai dengan sifat pembelajar konstruktif pada anak.

I. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Kebutuhan yang dibutuhkan dalam meningkatkan karakter toleransi anak, sebagai berikut:
 - a. Karakter toleransi seperti apakah yang seharusnya dimiliki anak usia 5-6 tahun di lapangan?
 - b. Pengembangan model seperti apakah yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan karakter toleransi anak?
2. Model kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang sesuai untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:
 - a. Langkah-langkah dalam model kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar seperti apakah yang layak untuk meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun?
 - b. Sistem sosial seperti apakah yang layak untuk meningkatkan karakter toleransi anak?
 - c. Peran anak seperti apakah yang cocok dalam model kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan karakter toleransinya?

- d. *Support system* seperti apakah yang layak untuk stimulasi karakter toleransi anak dalam model *make a match* berbasis cerita bergambar?
- 3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis cerita bergambar efektif untuk meningkatkan karakter toleransi anak?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbasis cerita bergambar dengan harapan dapat meningkatkan karakter toleransi anak. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Borg and Gall menyatakan bahwa “*what is research and development?*. *It is a process use to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016: 28). Penelitian dan pengembangan ini berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 1983: 772). Nusa Putra mendefinisikan R&D sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, mode, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra, 2015: 67). Pendapat lain menyatakan metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Emzir, 2013: 297).

Berdasarkan pengertian *research and development* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai

cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Metode penelitian ini merujuk pada model penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter toleransi anak usia dini.

B. Prosedur Pengembangan

Serangkaian tahap atau langkah-langkah dalam pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 775), antara lain:

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka/studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: pendefinisian ketrampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary Form a Product*)

Langkah ini terdiri dari penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan dan Instrumen evaluasi.

4. Test Lapangan Pertama (*Preliminary Field Testing*)

Langkah ini meliputi: 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat; 3) pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, kuesioner; 4) Data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis.

5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.

6. Uji Lapangan (*Main Field Test*)

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model pengulangan; 3) Hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Data tentang performance subjek sebelum dan sesudah penelitian dianalisis. Hasil dinilai sesuai tujuan pelatihan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*)

Melakukan revisi terhadap produk-produk yang akan dioperasikan, berdasarkan saran-saran dari uji coba.

8. Uji Operasional (*Operational Field Testing*)

Melakukan uji lapangan operasional dengan skala besar. Data yang dikumpulkan berupa data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. Revisi Final Hasil Uji Operasional (*Final Product Revision*)

Revisi produk akhir, berdasarkan saran dari uji lapangan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*)

Mendesiminasi dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitori produk yang telah didistribusikan guna memantau kendali mutu. Laporan hasil dari R & D melalui forum -forum ilmiah, ataupun melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*.

Langkah-langkah dalam prosedur pengembangan Borg and Gall tersebut diatas kemudian diadaptasi menjadi sembilan langkah, sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan yang berfungsi untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Hal pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah pengumpulan informasi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru terkait kendala-kendala yang dialami guru saat pembelajaran dan karakter toleransi anak. Pengumpulan informasi dilakukan pada enam TK yang berada di Kecamatan Piyungan.

Setelah melakukan pengumpulan informasi di lapangan, peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pengembangan

produk yang direncanakan. Studi literatur dilakukan dengan menggali dari berbagai sumber yaitu buku, jurnal penelitian maupun artikel guna mendukung permasalahan serta menjadi dasar pembuatan produk.

2. Perencanaan

Langkah berikutnya setelah melakukan studi pendahuluan terkait permasalahan dilapangan, peneliti menyusun prototipe produk pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan sebuah buku model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan karakter toleransi anak dan sebuah buku panduan pelaksanaan model. Peneliti merencanakan serta menyiapkan materi dan merancang desain yang dibutuhkan dalam membuat buku model pembelajaran dan buku panduan pelaksanaan.

3. Pengembangan Draf Produk

a. Penyusunan model pembelajaran

Langkah berikutnya adalah penyusunan dan pembuatan buku model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan buku panduan pelaksanaan model. Setelah produk selesai dibuat, peneliti mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk kemudian diajukan untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

b. Validasi Ahli

Langkah selanjutnya adalah validasi produk oleh ahli materi dan ahli media guna mendapatkan jaminan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas dan layak untuk diuji cobakan. Ahli materi dan ahli media akan memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang telah

dikembangkan dengan teknik *expert judgement*, yaitu melalui instrumen yang telah dibagikan.

4. Uji Coba Lapangan Terbatas

Hasil validasi produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya akan dilakukan uji coba lapangan terbatas. Subjek penelitian uji lapangan terbatas ini melibatkan 6 orang guru dan melibatkan 15 anak usia 5-6 tahun. Pemilihan subjek anak dipilih secara acak berdasarkan kriteria toleransi sangat, rata-rata dan kurang. Pada uji coba lapangan terbatas ini peneliti melihat respon guru terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang telah dikembangkan. Data respon guru tersebut peneliti gunakan untuk mengetahui kepraktisan model apakah sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh, kemudian dianalisis untuk memperbaiki penerapan pada tahap berikutnya.

5. Revisi Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil uji coba model pada uji coba lapangan terbatas, kemudian dilakukan evaluasi dan revisi produk. Kekurangan yang ditemui selama uji lapangan terbatas kemudian diperbaiki dan kemudian menjadi produk untuk uji lapangan lebih luas.

6. Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Produk yang telah direvisi kemudian diuji pada lapangan lebih luas. Pada uji coba lapangan lebih luas ini melibatkan 15 orang guru dan 30 anak untuk mempraktekkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan model.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Revisi produk kembali dilakukan setelah uji lapangan lebih luas. Revisi dilakukan berdasarkan kelemahan yang telah ditemui saat uji coba. Revisi dilakukan guna menghasilkan produk yang lebih sempurna lagi.

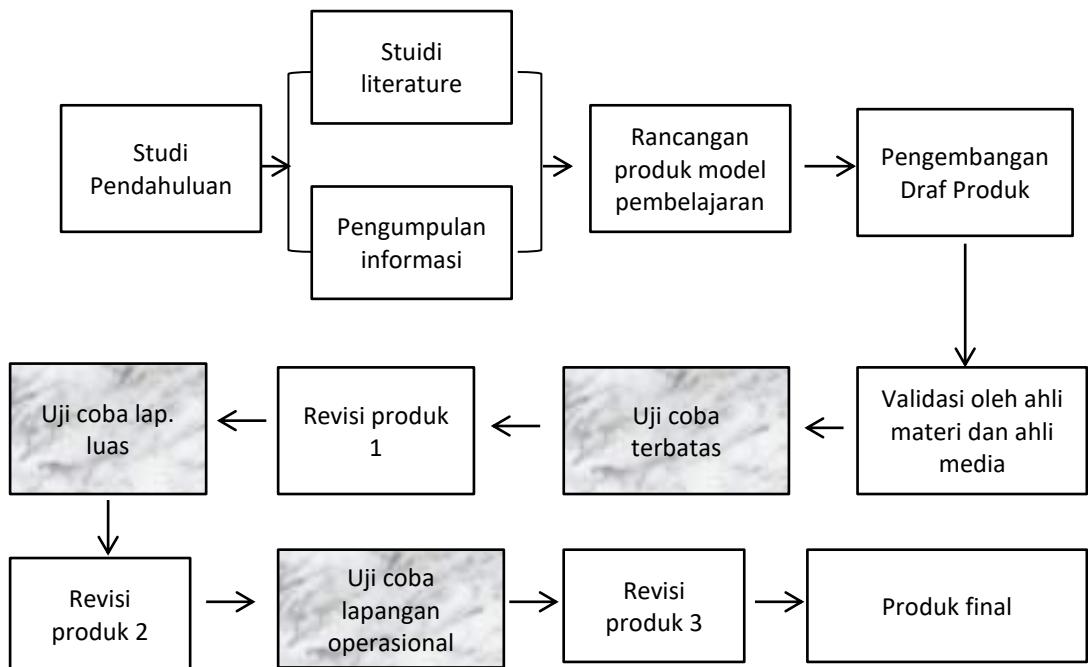
8. Uji Coba Lapangan Operasional

Pada uji coba lapangan operasional ini peneliti melakukan uji efektifitas pada produk pengembangan model pembelajaran. Uji efektifitas dilaksanakan dengan menggunakan metode *quasi experimen* dengan pendekatan *non equivalent pretest posttest control group design*. Uji efektifitas ini melibatkan satu kelas eksperimen yang terdiri dari 40 anak dan satu kelas kontrol yang terdiri dari 40 anak. Pada kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dengan metode yang biasanya digunakan guru selama ini.

9. Revisi Final Hasil Uji Operasional

Setelah dilakukan uji coba lapangan operasional, langkah terakhir yaitu melakukan revisi final hasil uji operasional yang dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada uji coba lapangan operasional.

Berikut adalah bagan langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

C. Desain Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dilakukan guna memperoleh data apakah produk yang dikembangkan tersebut sudah layak dan efektif untuk meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun. Desain uji coba yang akan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan karakter toleransi anak, adalah sebagai berikut:

a. Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji lapangan terbatas ini dilakukan di TK Purbasari Kalasan. Subjek uji coba terdiri dari 15 orang anak usia 5-6 tahun yang dipilih secara acak dan 6 orang guru kelompok B. Subjek anak dipilih secara acak berdasarkan kriteria toleransi sangat baik, sedang dan kurang. Pada uji coba ini peneliti melihat

bagaimana respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dalam uji coba terbatas ini digunakan untuk merevisi produk.

b. Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Pada uji lapangan lebih luas, melibatkan lebih banyak subyek yakni terdiri dari 15 guru dan 30 anak dipilih secara acak berdasarkan kriteria karakter toleransi sangat baik, sedang dan kurang, serta tidak melibatkan subyek yang telah digunakan dalam uji lapangan terbatas. Uji coba lapangan lebih luas ini dilakukan untuk memperoleh data respon guru terhadap model yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari uji lapangan lebih luas kemudian digunakan untuk merevisi produk yang akan digunakan untuk kegiatan uji coba lapangan operasional. Pada uji coba ini data diperoleh berdasarkan respon guru dari TK Ngesiti Rini Tempel dan TK Negeri 3 Sleman.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah dikembangkan. Metode yang digunakan pada uji coba lapangan operasional ini adalah *eksperimen* dengan desain *pretest posttest non equivalent control group design* yang melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol, yang masing-masing kelas terdiri dari 40 anak. Berikut adalah bagan desain yang digunakan untuk uji operasional:

Tabel 3. Model Eksperimen Pretest Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
A	O _{A1}	X ₁	O _{A2}
B	O _{B1}	X ₂	O _{B2}

Keterangan :

- A = kelompok eksperimen
- B = kelompok kontrol
- O_{A1} = pretest kelompok eksperimen
- O_{B1} = pretest kelompok kontrol
- X₁ = perlakuan kelompok eksperimen
- X₂ = perlakuan kelompok kontrol
- O_{A2} = posttest kelompok eksperimen
- O_{B2} = posttest kelompok kontrol

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun yang berada di Kabupaten Sleman dengan melibatkan empat lembaga yakni, TK Purbasari Kalasan, TK Ngesti Rini Tempel, TK Negeri 3 Sleman dan TK Negeri 2 Sleman. Subjek pada awal uji coba terbatas melibatkan 15 anak dan 6 guru di TK Purbasari Kalasan. Guru yang sudah memberikan penilaian pada uji coba terbatas tidak dilibatkan pada uji lapangan berikutnya. Langkah selanjutnya uji lapangan lebih luas dilakukan di TK Ngesti Rini dan TK Negeri 3 dengan melibatkan 30 anak dan 15 guru. Tujuan peneliti menggunakan sampel guru pada uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas yakni untuk memperoleh penilaian praktisi/guru terkait kualitas/kelayakan

buku model dan untuk melihat bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran.

Langkah selanjutnya untuk melihat keefektifan produk, dilakukan uji coba operasional yang dilakukan di TK Negeri 2 Sleman dengan menggunakan design *pretest posttest non equivalent control group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subyek dalam uji coba ini terdiri dari 80 anak yang di bagi ke dalam dua kelompok, yakni 40 anak kelompok eksperimen dan 40 anak kelompok kontrol. Pengambilan sampel pada uji coba operasional ini dengan *non random* yakni dengan *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan keinginan atau sesuai dengan apa yang dikehendaki. Peneliti memilih subjek yakni anak dengan rentang usia antara 5-6 tahun dan terdiri dari anak dengan berbagai latar belakang (agama, gender, sosial ekonomi, fisik) yang berbeda.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yakni menggunakan observasi, wawancara, angket atau kuesioner kepada ahli materi dan ahli media. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan atau dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara terhadap subyek yang diwawancara. Penggunaan teknik wawancara ini untuk menggali informasi dari guru dengan mengajukan

beberapa pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas, metode yang digunakan serta kendala-kendala atau kesulitan dalam pembelajaran.

2) Angket atau Kuesioner

Angket merupakan alat pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Angket atau kuesioner ini digunakan untuk melihat kelayakan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah dikembangkan, yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan respon guru.

3) Observasi

Observasi merupakan alat pengumpulan data yang didapatkan melalui pengamatan aktivitas atau kegiatan yang sedang berlangsung. Pada pelaksanaan peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mengetahui kebutuhan model yang sesuai dalam pembelajaran serta melihat keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang telah dikembangkan dalam meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengetahui data awal sebagai bahan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan sebagai dasar untuk pengembangan model yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Instrumen juga digunakan dalam proses pengambilan data tentang kelayakan dan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikembangkan.

1) Pedoman wawancara

Wawancara dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur supaya memperoleh informasi yang lebih mendalam. Pedoman wawancara yang digunakan terstruktur sistematis dan hanya memuat garis besar pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara ditujukan bagi guru pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan.

2) Lembar Angket atau kuesioner

Lembar angket dalam penelitian pengembangan ini ditujukan untuk ahli materi, ahli media dan guru untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Teknik validasi ini dilakukan oleh ahli dan praktisi (*expert judgement*).

a) Angket untuk ahli materi

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Materi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbasis cerita bergambar	Materi	Kesesuaian dengan kurikulum TK	1
		Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran TK	2
		Kesesuaian model dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan	4
		Kesesuaian kegiatan guru dan anak	5
		Kesesuaian penilaian proses kegiatan pembelajaran	6
	Sintaks	Kejelasan langkah-langkah pembelajaran	7, 8, 9, 10
	Bahasa dan format penulisan	Penjelasan draft model	11
		Penyajian draft model	12
Jumlah			12

b) Angket untuk ahli media

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Ahli Media

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Buku Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	Ukuran dan cetakan buku	Kesesuaian ukuran buku	1
		Kualitas cetakan buku	2,3,4
	Cover/sampul buku	Kesesuaian huruf	5, 6, 7, 8, 9
		Kesesuaian warna	10, 11
		Keserasian tata letak/ <i>layout</i>	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
		Kesesuaian huruf	20, 21, 22, 23, 24
		Kesesuaian warna	25, 26
	Isi	Keserasian tata letak/ <i>layout</i>	27,28, 29, 30, 31
		Jumlah	31

c) Angket untuk guru

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>	Materi	Kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini	1, 2
		Menstimulasi perkembangan moral anak	3, 4
	Kegrafikan	Kualitas dan kemenarikan tampilan buku model	5, 6, 7
		Pemanfaatan	8, 9, 10
Jumlah			10

3) Lembar Observasi

Observasi dirancang untuk mengamati karakter toleransi anak. Pedoman observasi dikembangkan berdasarkan kisi-kisi insrumen karakter toleransi anak pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Karakter Toleransi Anak

Variabel	Indikator	Nomor Item
Toleransi	Menghargai pendapat yang berbeda	1-4
	Berinteraksi dengan orang lain dari berbagai latar belakang yang berbeda	5-10
	Tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan atau latar belakang berbeda	11-13
	Tidak mendominasi atau ingin menang sendiri	14-18
Jumlah		18

4. Teknik Analisis Data

a. Uji Kelayakan Produk

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mentabulasikan semua data yang telah terkumpul, baik dari validator, guru maupun dari anak pada setiap komponen dan butir penilaian yang tersedia dalam instrumen.
- 2) Menghitung skor total pada setiap komponen
- 3) Mengubah skor total menjadi nilai kriteria skala likert dengan kategori pilihan tanggapan sangat tidak layak (1), tidak layak (2), cukup layak (3), layak (4), dan sangat layak (5). Skor yang diperoleh kemudian

dikonversikan menjadi data kualitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiono, 2015:462):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase penilaian

F = Nilai yang diperoleh subjek penelitian

N = Nilai ideal

Tabel 8. Kriteria Tingkat Kelayakan

Presentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat tidak layak
21 – 40%	Tidak layak
41 – 60%	Cukup layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat layak

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria layak atau tidaknya produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran apabila penilaian memperoleh nilai minimal dalam kriteria “layak”.

b. Uji Efektifitas

Langkah berikutnya setelah melakukan uji kelayakan produk yaitu melakukan uji efektifitas produk. Tahap dalam melakukan uji efektifitas produk adalah sebagai berikut:

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik dapat dilakukan apabila variabel yang dianalisis berdistribusi normal, untuk itu terlebih dahulu perlu diadakan uji normalitas data. Normalitas data adalah normal atau tidaknya data yang berupa skor tes apabila taraf signifikan lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan program SPSS 25.

b) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data bertujuan untuk melihat apakah sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Sampel penelitian dikatakan berasal dari populasi yang homogen pada taraf signifikan 5% apabila probabilitas perhitungan lebih besar 0,05. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS 25.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terhadap karakter toleransi anak dengan membandingkan hasil pada nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain

itu uji ini juga untuk melihat efektifitas produk yang dikembangkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun hipotesis yang akan diuji untuk melihat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dengan menggunakan uji *paired sample t-test* adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terhadap peningkatan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.

Ha : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terhadap peningkatan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.

Kriteria yang digunakan dalam mengambil keputusan yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan sebaliknya jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

D. Validasi Ahli

Validasi draft awal model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dilakukan sebelum model diujicobakan di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Penilaian validasi produk dilakukan oleh Dr. Amir Syamsuddin, M.Ag. sebagai ahli instrumen, Dr. Lusila Andriani, M.Hum. sebagai ahli materi, dan Dr. Christina Ismaniati, M,

Pd. sebagai ahli media. Hasil validasi kemudian dikonversi untuk menilai kelayakan produk. Berikut adalah hasil validasi produk oleh para ahli:

1. Validasi Ahli Instrumen

Validasi instrumen dilakukan sebelum produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli instrumen yang akan menilai lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Dr. Amir Syamsudin, M.Ag. dosen PG PAUD yang juga merupakan dosen Pascasarjana. Validasi instrumen pada ahli ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan masukan pada setiap butir instrumen pada lembar observasi anak. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa instrumen sudah layak untuk digunakan di lapangan.

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar ini adalah Dr. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum. yang memiliki bidang keahlian pada pendidikan karakter serta pendidikan pancasila dan kebangsaan yang merupakan dosen Pascasarjana UNY. Validasi ahli materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terkait dengan materi, sintaks, dan format penulisan bahasa pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Uji ahli materi ini dengan menggunakan angket dan dengan melalui diskusi.

Hasil penilaian validasi secara keseluruhan dari aspek materi, sintaks dan bahasa mencapai 54 dari nilai maksimal 60 dengan presentase $P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$ yang apabila dikonversikan menjadi kualitatif berada pada kategori **sangat layak**. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor
1	Komponen Materi	6	27
2	Komponen Sintaks	4	19
3	Komponen Bahasa	2	8
Jumlah		12	54

Hasil data yang terkumpul melalui angket menunjukkan bahwa materi yang ada pada model pembelajaran sudah sesuai dengan anak usia dini, namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Kemudian validator materi memberikan saran dan masukan, yakni pertama berkenaan dengan bahasa yang digunakan dalam buku model dibuat lebih komunikatif, interaktif, dan lugas. Kedua, di bagian pendahuluan perlu dipertajam alasan mengapa memilih nilai toleransi. Ketiga, sintaks dalam model perlu diperjelas lagi, terutama pada bagian evaluasi harus dibuat pertanyaan-pertanyaan penggiring yang mengarah ke karakter toleransi. Dari beberapa masukan yang diberikan ahli materi, peneliti kemudian melakukan revisi awal pada draft produk. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki draft produk sebelum diujicobakan pada anak.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Christina Ismaniati, M.Pd. yang merupakan dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi oleh ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran terkait dengan tampilan fisik buku model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang mencakup ukuran dan cetakan buku, cover/sampul buku dan tampilan isi buku.

Selama penilaian, ahli media memberikan saran-saran terkait produk, yakni: a) ukuran buku panduan pelaksanaan untuk guru supaya diperbesar, b) perbaiki tata tulis dan ejaan sesuai dengan EYD, c) menambahkan logo UNY dan nama prodi pada *cover* buku panduan dengan *layout* yang sesuai, d) menambahkan profile penulis pada halaman belakang buku, e) memanfaatkan halaman yang kosong di bagian belakang untuk catatan, f) memperjelas judul pada buku panduan yakni yang semula hanya “Panduan Pelaksanaan” diubah menjadi “Panduan Pelaksanaan untuk Guru”, g) ditambahkan uraian tentang rasionalisasi model *make a match* berbasis cerita bergambar kekarakter toleransi.

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media di atas, kemudian peneliti melakukan revisi awal pada daft produk. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki draft produk sebelum diujicobakan di lapangan.

Hasil data validasi oleh ahli media diperoleh penilaian dengan skor $P = \frac{150}{155} \times 100\% = 96,77\%$ yang apabila dikonversikan menjadi kualitatif

berada pada kategori **sangat layak**. Selengkapnya data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor
1	Ukuran dan cetakan buku model	4	20
2	Kualitas <i>cover</i> atau sampul buku	15	73
3	Kualitas isi buku	12	57
Jumlah		31	150

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penilaian ahli media yakni, produk buku model pembelajaran kooperatif tipe make a match layak untuk diuji coba di lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Studi Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan kendala-kendala yang ditemui guru dalam pembelajaran. Peneliti juga mengamati perkembangan moral anak. Peneliti melakukan observasi, melakukan wawancara dan melakukan studi dokumen terhadap enam TK di Kecamatan Piyungan. Berdasarkan kegiatan studi pendahuluan yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

Pertama, mengenai proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak lebih menekankan pengembangan aspek kognitif daripada aspek afektif. Selain itu, banyak guru yang belum memahami tentang model pembelajaran kooperatif. Guru-guru lebih sering mengajar dengan model pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.

Kedua, mengenai perilaku moral anak di sekolah. Masih banyak ditemui anak-anak yang berperilaku moral tidak baik seperti, sikap nge”gap” dalam kelompoknya, berebut mainan, perilaku *bullying*, mengejek hasil karya teman dan kurang peduli terhadap lingkungan (merusak tanaman dan membuang sampah sembarangan). Melihat kekompleksan masalah moral yang ditemui, peneliti kemudian melakukan *deep interview* untuk mengetahui pendapat guru mengenai nilai karakter yang paling urgen untuk dikembangkan di Taman

Kanak-Kanak. Empat dari enam guru yang diwawancara berpendapat bahwa karakter toleransi menjadi nilai yang paling urgen dikembangkan dari pada karakter lainnya.

Ketiga, peneliti menggali informasi tentang model pembelajaran ataupun metode yang digunakan guru dalam pembelajaraan karakter di kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru-guru tersebut menggunakan metode pembiasaan dan bercerita dalam pembelajaraan karakter di kelas. Namun, guru-guru mengakui metode tersebut masih kurang efektif dalam meningkatkan karakter anak. Hal ini disebabkan dalam pelaksanaan metode pembiasaan kurang konsisten antara guru satu dengan guru lainnya, satu guru selalu membiasakan dan mengingatkan anak untuk menyimpan sepatu di rak, tetapi ada guru lainnya yang membiarkan saja anak yang menaruh sepatunya di depan kelas. Berikutnya melalui metode bercerita, memperoleh data bahwa guru kurang menyiapkan cerita yang mengandung pesan moral yang baik. Guru juga sering menyampaikan cerita tanpa media dan kurang terampil menyampaikannya ke anak. Hal tersebut menyebabkan tingkat perhatian anak terhadap cerita yang disampaikan guru rendah dan pesan moral yang ada di dalam cerita tidak bisa diserap anak dengan baik.

Keempat, peneliti menanyakan mengenai pemahaman dan penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan karakter toleransi. Lima responden mengakui belum begitu memahami tentang model pembelajaraan kooperatif. Satu responden sudah mengetahui tentang model pembelajaraan kooperatif dan sudah pernah menggunakan dalam pembelajaran. Namun,

responden ini menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk pengembangan aspek fisik bukan untuk pengembangan aspek afektif atau karakter.

Kelima, peneliti menggali informasi lebih mendalam terkait pendapat responden dalam pembelajaran karakter khususnya karakter toleransi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Responden mengaku antusias dan mensupport untuk dikembangkan, responden beranggapan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif diharapkan atusiasme anak dalam belajar meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil studi lapangan dan berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan, peneliti kemudian berencana mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan karakter toleransi anak khususnya anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya peneliti mengkaji literatur terkait dengan teori-teori model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan karakter toleransi anak.

2. Perencanaan Draf Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan, kemudian peneliti merencanakan pembuatan produk, yakni berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Perencanaan merupakan tahap pertama yang peneliti lakukan dalam mengembangkan produk. Rencana produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Langkah pertama

dalam tahap perencanaan yakni merumuskan tujuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun. Model pembelajaran ini dirancang secara sistematis, menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak.

Langkah kedua yakni mengidentifikasi indikator karakter toleransi. Pada langkah ini peneliti merumuskan indikator dengan mengkaji definisi konseptual dan definisi operasional dari beberapa ahli serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Langkah ketiga dalam tahap perencanaan yakni mengumpulkan sumber materi. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar.

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan yakni, peneliti membuat draf rancangan dan instrumen penilaian. Pada tahap ini peneliti mendesain konsep model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dan membuat langkah-langkah pembelajaran. Kemudian, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran.

3. Pengembangan Draf Produk

Tahap pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar adalah tahap yang dilakukan setelah tahap perencanaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita

bergambar terdiri dari lima unsur model pembelajaran, yakni sintak, sistem sosial, peran guru, sistem pendukung, dan *instructional* dan *nurturant effect*.

Berikut adalah unsur-unsur dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar:

- 1) Sintak, merupakan langkah-langkah operasional pembelajaran.

Langkah-langkah operasional model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran, yakni tentang sikap toleransi.
- b. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok besar (misal: kelompok pertama diberi nama kelompok X dan kelompok kedua diberi nama kelompok Y --- nama kelompok bisa disesuaikan dengan tema atau kesukaan anak). Kemudian pada masing-masing kelompok besar, siswa dibagi lagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua anak. Setelah itu, guru mengatur supaya posisi kedua kelompok saling berhadapan.
- c. Guru membagikan kartu puzzle pertanyaan (kartu puzzle A) kepada setiap pasang anak di kelompok X, dan kartu puzzle jawaban (kartu puzzle B) kepada setiap pasang anak di kelompok Y.
- d. Setelah masing-masing kelompok siap, guru membunyikan peluit sebagai tanda bahwa setiap kelompok harus mencari pasangan yang mempunyai kartu puzzle yang cocok dengan kartunya (kartu soal dan kartu jawaban).

- e. Siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu yang sesuai, kemudian duduk bersama/bekerjasama membongkar dan memasang kembali kartu puzzle pada papan yang telah disediakan.
- f. Pasangan yang berhasil menyelesaikan puzzle diberi “stiker bintang”, sebagai tanda telah berhasil melakukan kerjasama dengan baik. Kemudian, secara bergiliran pasangan-pasangan tersebut mempresentasikan hasil kerja mereka.
- g. Ketika kegiatan presentasi, siswa lainnya memberi tanggapan apakah kartu yang dipegang pasangan yang melakukan presentasi sudah *match/cocok* atau belum. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan dari pasangan yang memberikan presentasi. Saat kegiatan presentasi guru menunjukkan kartu puzzle C ke anak dan memberi pertanyaan-pertanyaan pengiring supaya anak dapat memahami konsep yang dipelajari.
- h. Jika waktu masih ada, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa berkesempatan mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

2) *Social System* atau sistem sosial, yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.

Suasana pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tentu terdapat peraturan dalam pelaksanaannya. Peraturan dalam pembelajaran ini yaitu anak akan mencari pasangan yang sesuai (anak harus mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban). Setelah berhasil menemukan pasangan yang sesuai, anak bekerja sama dengan pasangan

untuk membongkar dan memasang kembali kartu *puzzle* pada papan yang telah disediakan.

3) *Principles of Reaction*, yaitu menggambarkan sebagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta didik.

Pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, guru berperan sebagai fasilitator bagi anak, guru juga berperan sebagai motivator, evaluator dan melakukan monitoring dalam kegiatan belajar ini.

Fasilitator, dalam proses belajar guru memberikan fasilitas bagi anak mulai dari penyediaan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, aturan selama proses pembelajaran dan cara pelaksanaannya.

Motivator, guru memberikan motivasi pada anak yang mengalami kesulitan menemukan pasangan yang cocok ataupun yang mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle dengan memberi arahan atau intruksi langsung dengan lebih jelas.

Evaluator, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran.

Monitoring, guru melakukan monitoring atau pengamatan selama proses pembelajaran, bagaimana anak menemukan pasangan yang cocok dan bagaimana anak bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan tugasnya.

4) *Support System* atau sistem pendukung, yaitu segala sarana, bahan, alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.

Support system yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dimodifikasi dan dikemas serta disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini. Kartu dibuat dengan ukuran 21 x 15 cm, yang mana pertanyaan dan jawaban dalam kartu tidak dalam bentuk tulisan namun dalam bentuk gambar. Kartu juga dimodifikasi menjadi bentuk puzzle, sehingga kartu ini penulis namakan dengan kartu puzzle. *Support system* lainnya yang dipergunakan dalam pembelajaran ini yakni peluit dan stiker bintang. Peluit akan digunakan guru sebagai tanda bahwa waktu untuk mencari pasangan sudah dimulai, sedangkan stiker bintang digunakan guru untuk memberi apresiasi pada anak yang telah berhasil menyelesaikan tugasnya dan dapat berkerjasama dengan baik.

5) *Instructional dan Nurturant effect*, yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Instructional effect dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ini yakni peningkatan toleransi anak. Sedangkan *nurturant effect* pada pembelajaran ini yakni meningkatkan kerjasama anak, anak dapat memecahkan masalah sederhana dan meningkatkan keberanian anak.

Pengembangan model ini terletak pada bagian sintak dan sistem pendukung. Pengembangan bagian sintak terletak pada langkah ke-5 dan ke-7. Pada langkah ke-5, setelah anak menemukan pasangan yang memegang kartu yang cocok kemudian pasangan tersebut bekerjasama membongkar dan memasang kembali kartu puzzle. Sedangkan pada langkah ke-7 saat kegiatan

presentasi, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan penggiring supaya anak dapat memahami konsep dengan benar. Selain pada langkah pelaksanaan pembelajaran, pengembangan juga terletak pada *support system*, yakni berupa kartu bergambar yang dikemas dalam bentuk puzzle.

4. Desain Buku Kajian dan Buku Panduan Model Pembelajaran

Desain model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Aspek yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini dirincikan dalam buku kajian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang terdiri dari latar belakang, landasan teoritik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar, prosedur pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Selanjutnya, buku panduan model pembelajaran berisi langkah-langkah untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang terdiri dari bagian persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi. Buku kajian model didesain dengan ukuran 25 cm x 20 cm, sedangkan buku panduan model didesain dengan ukuran 12 cm x 17 cm.

Berikut adalah desain cover depan buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran:



Cover Buku Kajian



Cover Buku Panduan Pelaksanaan

Gambar 2. Desain Cover Buku Kajian dan Buku Panduan Pelaksanaan

B. Hasil Uji Coba Produk

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diujicobakan dengan beberapa tahapan uji coba, yakni uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan lebih luas, dan uji operasional. Adapun hasil dari ketiga uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Langkah berikutnya setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media adalah uji lapangan terbatas. Tujuan pada uji ini untuk melihat respon guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar ini. Uji lapangan terbatas ini menggunakan subyek sebanyak 6 orang guru dan 15 anak. Tujuan peneliti menggunakan sampel guru yaitu untuk memperoleh penilaian dari praktisi/guru terkait kualitas/kelayakan buku model dan untuk melihat bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran.

Uji coba lapangan terbatas ini dilakukan pada tanggal 18 September 2019 di TK Purbasari Kalasan. Dalam uji coba ini, peneliti mensosialisasikan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dan menjelaskan panduan penggunaan model pada pembelajaran. Setelah guru memahami tentang pengertian dan panduan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar, guru kemudian menggunakan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, guru diminta untuk memberikan penilaian terhadap model melalui pengisian instrumen yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ke-6 guru, diperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 39,83 dari nilai maksimal 50 yang apabila dipresentasikan yakni sebesar $P = \frac{39,83}{50} \times 100\% = 79,66\%$ yang artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* **layak** untuk digunakan. Lebih jelasnya hasil penilaian guru pada uji terbatas ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Penilaian Praktisi/Guru pada Uji Terbatas

No.	Aspek Penilaian	Jumlah item	Sub total
1	Materi	4	98
2	Kegrafikan	3	70
3	Pemanfaatan	3	71
Total			239
Rata-rata			39,83

Selain penilaian di atas, guru memberikan saran-saran perbaikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yakni supaya dalam pelaksanaan

permainan *make a match* diberi batasan berapa jumlah anak supaya permainan berlangsung kondusif. Kemudian, berdasarkan saran dan masukan dari praktisi/guru, peneliti melakukan revisi terhadap model, yakni dengan membatasi jumlah maksimal anak dalam permainan ini sebanyak 12 anak. Hasil revisi tersebut menjadi sebuah produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang siap digunakan untuk tahap uji lapangan lebih luas.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Uji coba lapangna lebih luas bertujuan untuk melihat respon guru terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar ini. Subyek penelitian diambil dari TK Negeri 3 Sleman dan TK Ngesti Rini Tempel dengan jumlah sampel yang lebih banyak dari pada uji lapangan terbatas, yakni sebanyak 15 guru dan 30 anak.

Pada tahap ini, peneliti datang ke sekolah kemudian menyampaikan tujuan peneliti serta memberikan buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif tie *make a match* berbasis cerita bergambar. Kemudian guru diminta mempelajari buku kajian model dan buku panduan pelaksanaan model. Setelah itu guru kemudian diminta untuk menerapkan model, hal ini bertujuan agar guru dapat menilai langsung kepraktisan dan apa saja kekurangan yang ada dalam penerapan model ini.

Berdasarkan hasil dari uji respon guru terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,87 dari nilai maksimal 50 yang apabila dipresentasekan menjadi

$P = \frac{41,87}{50} \times 100\% = 83,7\%$. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa dari sudut pandang guru model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar berada pada kategori **sangat layak**. Lebih jelasnya hasil penilaian guru pada uji lapangan lebih luas ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Hasil Penilaian Praktisi/Guru pada Uji Lebih Luas

No.	Aspek Penilaian	Jumlah item	Sub total
1	Materi	4	234
2	Kegrafikan	3	189
3	Pemanfaatan	3	196
Total			628
Rata-rata			41,87

3. Hasil Uji Coba Operasional

Uji operasional dilakukan setelah produk buku kajian dan buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar melewati tahap uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas serta melalui tahap revisi. Uji operasional ini bertujuan untuk menguji efektifitas model dalam menstimulasi karakter toleransi anak. Uji operasional ini dilaksanakan dengan menggunakan *quasi eksperimen* yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Masing-masing kelompok diberikan pre test dan post test, perbedaan pada kedua kelompok yakni kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan guru di kelas.

Kelas eksperimen dilaksanakan pada anak kelompok B3 dan B4 TK Negeri 2 Sleman dengan jumlah 40 anak. Sedangkan kelas kontrol dilaksanakan pada anak kelompok B1 dan B2 TK Negeri 2 Sleman dengan jumlah 40 anak. Pretest dilakukan pada kedua kelompok, kemudian data dikumpulkan melalui observasi.

Setelah pretest dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, selanjutnya yakni pemberian treatment pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Treatment ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen treatment diberikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Adapun pembelajaran yang berlangsung di sekolah yakni dengan tema lingkunganku sub tema rumahku dan sekolahku. Treatment yang dilakukan pada anak yakni anak melakukan permainan dengan mencari pasangan yang sesuai. Dimana sebelumnya guru sudah menjelaskan aturan main dan sudah membagikan kartu puzzle bergambar pada kelompok pemegang kartu pertanyaan dan pada kelompok pemegang kartu jawaban. Setelah anak berhasil menemukan pasangan yang cocok/*match* dengan kartunya, kemudian secara bersama-sama membongkar dan memasangkan kembali kartu puzzle bergambar pada papan yang telah disediakan. Pada proses interaksi ini diharapkan anak-anak memperoleh pengalaman sikap-sikap yang dapat diterima/ditolak oleh temannya. Pada proses ini juga ada kegiatan membongkar dan memasang kartu puzzle bergambar supaya anak terpapar lebih lama dengan gambar, hal ini bertujuan agar anak lebih memahami terhadap konsep yang dipelajari. Setelah kegiatan tersebut, guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada saat kegiatan presentasi ini guru

memberikan penguatan terhadap cerita bergambar yang sudah dipahami anak ataupun meluruskan pemahaman anak jika anak keliru dalam menafsirkan cerita yang ada dalam gambar. Selain itu guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan penggiring yang mengarahkan anak kepada konsep sikap toleransi. Sementara itu pada kelompok kontrol treatment diberikan dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan guru di kelas.

Setelah proses treatment selesai, peneliti mengambil data posttest dari karakter toleransi anak. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kefektifan model yang telah dikembangkan. Adapun hasil pengujian dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

a. Hasil Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol berdistribusi nomal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas karakter toleransi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen:

Tabel 13. Data Hasil Uji Normalitas Karakter Toleransi Anak

Kelompok	Variabel	Sig.	Kondisi	Keterangan
Kontrol	Pre	0,953	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,518		Normal
Eksperiment	Pre	0,660	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,264		Normal

Berdasarkan data di atas dapat dilihat, bahwa nilai signifikansi dari karakter toleransi $> 0,05$, sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji homogenitas karakter toleransi adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Karakter Toleransi

Data	Sig.	Kondisi	Keterangan
Karakter Toleransi	0,013	$P < 0,05$	Tidak Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yakni $0,013 < 0,05$ yang berarti bahwa varians populasi berasal dari populasi yang heterogen atau tidak homogen. Meskipun data tidak homogen uji *paired sample t test* tetap bisa dilakukan karena untuk varians data homogen bukanlah merupakan persyaratan dalam uji ini. Untuk uji *independent sample t test* juga bisa tetap dilakukan karena persyaratan pokok dalam uji ini adalah data berdistribusi normal dan homogen bukanlah syarat mutlak dalam uji ini.

b. Uji t-test (*Paired Sample t Test*)

Uji t-test dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi. Langkah berikutnya adalah menentukan menentukan perbedaan karakter toleransi anak antara sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen dengan menggunakan uji *paired sample t-test* (uji t berpasangan). Uji *paired sample t-test* ini untuk menguji hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terhadap peningkatan karakter toleransi anak 5-6 tahun.

Ha : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terhadap peningkatan karakter toleransi anak 5-6 tahun.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data karakter toleransi anak di kelompok kontrol dan di kelompok eksperimen. Data hasil *uji paired sample t-test* karakter toleransi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Data Hasil Uji *Paired Sample t Test* Karakter Toleransi Anak

Kelompok	Data	Mean	Std. Deviation	N	df	Sig. (2-tailed)	Analisis	Keterangan
Kotrol	Pretest	35,73	3,508	40	39	0,000	P < 0,05	Ho ditolak
	Posttest	53,28	5,616					
Eksperimen	Pretest	34,75	4,229	40	39	0,000	P < 0,05	Ho ditolak
	Posttest	63,00	3,457					

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada kelompok eksperimen nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita beragambar terhadap karakter toleransi anak.

Nilai mean posttest kelompok eksperimen yakni 63,00, ada selisih sebesar 6,72 lebih tinggi bila dibandingkan nilai mean posttest kelompok kontrol sebesar yang memperoleh nilai 53,28. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan karakter toleransi anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang layak digunakan untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari ahli, uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar telah mengalami beberapa kali revisi. Revisi produk dilakukan dalam tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Revisi Produk Tahap I

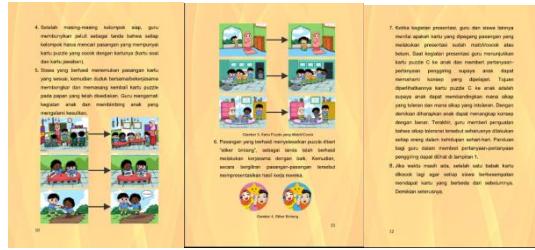
Revisi tahap pertama dilakukan setelah buku kajian model dan buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Revisi yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- Penyajian dengan bahasa yang komunikatif, interaktif dan lugas.
- Memperjelas bagian sintaks/langkah-langkah pembelajaran.



Sebelum Direvisi





Sesudah Direvisi

Gambar 3. Revisi bagian Sintak

- c. Dibagian pendahuluan perlu dipertajam alasan mengapa memilih nilai toleransi.
- d. Ukuran buku panduan pelaksanaan untuk guru supaya diperbesar.



Ukuran 12 cm x 17 cm
Sebelum Direvisi



Ukuran 21,5 cm x 15 cm.
Sesudah Direvisi

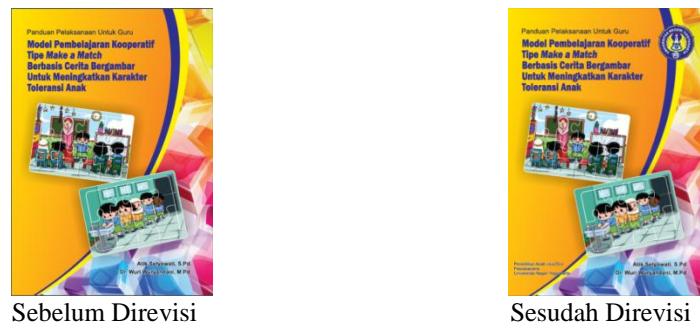
Gambar 4. Revisi Ukuran Buku

- e. Ditambahkan uraian tentang rasionalisasi model *make a match* berbasis cerita bergambar ke karakter toleransi.
- f. Memperjelas judul pada buku panduan yakni yang semula hanya “Panduan Pelaksanaan” diubah menjadi “Panduan Pelaksanaan untuk Guru”.
- g. Tata tulis disesuaikan dengan EYD.
- h. Menambahkan profil penulis pada halaman belakang buku.



Gambar 5. Revisi Penambahan Profil Penulis

- Menambahkan logo dan nama prodi pada sampul/*cover* buku panduan dengan *layout* yang sesuai.



Gambar 6. Revisi Penambahan Logo pada Cover

- Memanfaatkan halaman yang kosong di bagian belakang untuk catatan.



Gambar 7. Revisi Halaman yang Kosong

Setelah media dan materi pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar diperbaiki, maka tahap selanjutnya yakni proses

finishing yang meliputi pencetakan buku, penataan isi buku, dan penjilidan buku.

Tahap selanjutnya model pembelajaran diuji coba lapangan terbatas.

2. Revisi Produk Tahap II

Revisi tahap kedua dilakukan setelah uji coba lapangan terbatas. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil penilai guru terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar. Dari hasil uji coba lapangan terbatas diperoleh saran yaitu supaya memberi batasan jumlah anak dalam pelaksanaan metode *make a match* supaya pembelajaran berjalan dengan kondusif. Berdasarkan saran dari guru, kemudian peneliti memberi batasan jumlah anak dalam pelaksanaan metode *make a match* yakni maksimal sebanyak 12 anak. Selain saran tersebut guru juga memberikan beberapa komentar yakni model ini sangat membantu guru dalam menerapkan aturan sederhana ke anak, model sangat menarik bagi anak, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar guru dapat terbantu dalam menerapkan pembelajaran budi pekerti karena modelnya menarik dan mudah dimengerti.

Setelah media model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar diperbaiki, selanjutnya model diuji coba lapangan lebih luas.

3. Revisi Produk Tahap III

Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan pada uji coba lapangan lebih luas. Revisi dilakukan agar menghasilkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang efektif digunakan dalam

menstimulus karakter toleransi anak. Dari hasil penilaian yang dilakukan guru, menunjukkan bahwa sudah tidak ada hal yang perlu diperbaiki pada tahap ini.

D. Kajian Produk Akhir

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang bertujuan untuk memandu guru dalam menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun. Langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini mengacu pada pengembangan yang dikemukakan oleh (Borg & Gall, 1983: 775) dengan langkah-langkah: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, revisi I, uji coba lapangan terbatas, revisi II, uji coba lapangan lebih luas, revisi III, dan uji operasional. Setelah melalui pengujian dan revisi maka diperoleh produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang diharapkan.

Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dilakukan melalui tahap validasi ahli, hasil uji coba lapangan terbatas, dan hasil uji coba lapangan lebih luas. Pada tahap validasi ahli, para ahli telah memberi beberapa masukan untuk perbaikan model, salah satunya yakni menambahkan kajian rasionalisasi bagaimana model *make a match* berbasis cerita bergambar dapat untuk menstimulasi karakter toleransi anak. Peneliti kemudian mengkaji lebih dalam mengenai keterkaitan model *make a match* berbasis cerita bergambar untuk pembelajaran ke anak, dimana cerita bergambar dalam model ini dikemas dalam bentuk puzzle. Hal ini memiliki dua tujuan yakni, pertama, supaya

terjalin interaksi sosial lebih lama antar anak ketika belajar. Interaksi sosial yang lebih lama ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengetahuan dan perilakunya serta memberi pengalaman langsung sikap-sikap apa saja yang dapat diterima atau ditolak oleh kelompok sosialnya. Menurut Teori Vygotsky pengembangan pengetahuan dan perilaku anak terjadi dalam konteks hubungan sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya. Melalui ZPD (*Zone of Proximal Development*) anak akan mampu meyelesaikan tugas dengan tingkat kesulitan diatas kemampuannya dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terlatih (Santrock, 2007: 264).

Tujuan kedua, supaya terjadi keterpaparan lebih lama antara anak dengan gambar. Ini bertujuan supaya anak lebih memahami terhadap konsep yang dipelajari. Edgar Dale menjelaskan dalam “*cone of experientenza*” bahwa dengan melihat orang akan mampu mengingat 10% lebih baik dibandingkan bila hanya melalui mendengar saja. Hasil belajar yang dapat dicapai peserta didik dari yang mereka lihat yakni peserta didik akan mampu mendemonstrasikan, menerapkan dan praktek (Dale, 1969: 108). Selain itu, cerita bergambar merupakan media permanen, sehingga kecepatan mengakses informasi dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa (Astuti et al., 2014: 269). Dengan demikian diharapkan anak akan dapat memahami konsep pelajaran sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Hasil penilaian guru pada uji coba lapangan terbatas terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar mendapat kriteria “layak” dan pada uji coba lapangan lebih luas yakni mendapat kriteria

“sangat layak”. Pada uji lapangan terbatas guru memberi saran bahwa dalam pelaksanaan permainan *make a match* sebaiknya diberi batasan berapa jumlah anak supaya permainan berlangsung kondusif. Kemudian peneliti membatasi jumlah maksimal anak dalam permainan ini yakni sebanyak 12 anak. Setelah itu dari hasil pengamatan peneliti dan guru, setelah diberi batasan jumlah anak sebanyak 12, model *make a match* ini dapat dilaksanakan secara kondusif di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniasih & Sani (2015: 56) bahwa salah satu kelemahan model *make a match* jika dilaksanakan pada kelas dengan murid banyak dapat memunculkan suasana ribut, sehingga penggunaannya harus benar-benar mempertimbangkan berapa jumlah anak.

Hasil uji coba lapangan ini merupakan langkah untuk mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang efektif dalam menstimulasi karakter toleransi untuk anak usia 5-6 tahun. Berikut disajikan produk akhir dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar:

1. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar.
2. Produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dikemas dalam bentuk buku kajian model dan buku panduan. Buku kajian model terdiri dari latar belakang, landasan teoritik, prosedur pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Sedangkan buku panduan guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar berisi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran,

contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan lembar observasi anak.

3. Buku didesain dengan menarik serta penyajian isi dengan bahasa yang komunikatif dan jelas agar guru lebih mudah memahami dan mempraktekkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar.

Uji operasional dalam penelitian ini menggunakan design *pretest posttest non equivalent control group* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat keefektifan produk. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Hasil dari perhitungan posttest peningkatan karakter toleransi anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0,00 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan karakter toleransi anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga sesuai dengan pendapat beberapa ahli bahwa siswa yang belajar dengan model kooperatif memiliki keterampilan sosial positif lebih besar (Rabgay, 2018: 266), dengan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap topik pelajaran (Hänze & Berger, 2007: 38), dan dapat meningkatkan prestasi siswa (Baer, 2010: 170).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menstimulasi nilai karakter terutama karakter toleransi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dapat dijadikan salah satu masukan dalam

mengembangkan nilai karakter di Taman Kanak-Kanak. Melalui permainan *make a match* berbasis cerita bergambar ini dapat meningkatkan karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang terdapat pada pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita ini hanya diterapkan di kelompok B atau anak usia 5-6 tahun. Model ini belum digeneralisasikan dan diujicobakan pada kelompok A atau anak usia 4-5 tahun. Keterbatasan lain dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita ini hanya ditujukan untuk menstimulasi karakter toleransi anak, belum dikembangkan dan diujikan untuk aspek pengembangan dan nilai-nilai karakter lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan model kooperatif untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun, yaitu: a) pencapaian indikator karakter toleransi anak; b) cerita bergambar yang memuat pesan moral tentang toleransi; c) langkah-langkah dalam kegiatan stimulasi karakter toleransi.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar merupakan model pembelajaran yang mendapat kriteria “sangat layak” pada uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada uji coba lapangan terbatas mendapat kriteria “layak” dan pada uji coba lapangan lebih luas mendapat kriteria “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk buku kajian dan buku panduan model layak digunakan guru sebagai panduan dalam menerapkan pembelajaran untuk menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar terbukti efektif untuk meningkatkan karakter toleransi anak. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan karakter toleransi anak sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif ini telah diuji kelayakan dan keefektifannya, sehingga disarankan kepada pengguna (guru) agar menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif pilihan dalam melakukan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, khususnya dalam menstimulasi karakter toleransi anak usia 5-6 tahun.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar yang dapat menstimulasi karakter lainnya.
3. Gunakanlah buku kajian model dan buku panduan pelaksanaan untuk guru supaya memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar dapat digunakan sebagai pertimbangan atau acuan dalam pembuatan produk yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

'Aini, W. (2017). Model pembelajaran pembentukan perilaku moral pada anak kelompok bermain. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 164–170.

Agarwal, R., & Nagar, N. (2011). *Cooperative learning*. Delhi: Kalpaz Publications.

Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Akçay, N. O. (2016). Implementation of Cooperative Learning Model in Preschool, 5(3), 83–93. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p83>

Altun, S. (2015). *The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course*, 7(3), 451–468.

Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, 65.

Anders, Y., Rossbach, H. G., Weinert, S., Ebert, S., Kuger, S., Lehrl, S., & von Maurice, J. (2012). Home and preschool learning environments and their relations to the development of early numeracy skills. *Early Childhood Research Quarterly*, 27(2), 231–244. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2011.08.003>

Astuti, T. M. P., Kismini, E., & Prasetyo, K. B. (2014). *The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic*, 6(2), 260–270. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v6i2.3305>

Baer, J. (2010). Grouping and achievement in cooperative learning. *College Teaching*, 51(4), 169–175. <https://doi.org/10.1080/87567550309596434>

Baharuddin, H. (2018). *Peningkatan statistik kasus aborsi di Indonesia – Judul Situs*. Diambil 14 Februari 2019, dari <https://harsanbaharuddin.wordpress.com/2018/01/14/88/>

Baklashova, T. A., Galishnikova, E. M., & Khafizova, L. V. (2015). The effects of education on tolerance: Research of students' social and ethnic attitudes. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1), 335–340. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n1s3p335>

Baloche, L., & Brody, C. M. (2017). Cooperative learning: exploring challenges, crafting innovations. *Journal of Education for Teaching*, 43(3), 274–283. <https://doi.org/10.1080/02607476.2017.1319513>

Bergen, V. C. W., Bergen, V. B. A., Stubblefield, C., & Bandow, D. (2012). Authentic tolerance: between forbearance and acceptance. *Journal of cultural diversity*, 19(4), 111–7. Diambil dari <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23362691>

Bergen, V. C. W., & Collier, G. (2013). Tolerance as civility in contemporary workplace diversity initiatives. *Administrative Issues Journal Education Practice and Research*, 86–97. <https://doi.org/10.5929/2013.3.1.6>

Berggren, N., & Nilsson, T. (2015). Globalization and the transmission of social values: The case of tolerance. *Journal of Comparative Economics*, 43(2), 371–389. <https://doi.org/10.1016/j.jce.2015.02.005>

Black, M. M., Walker, S. P., Fernald, L. C. H., Andersen, C. T., DiGirolamo, A. M., Lu, C., ... Grantham-McGregor, S. (2017). Early childhood development coming of age: science through the life course. *The Lancet*, 389(10064), 77–90. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31389-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7)

Blenkin, G. M., & Kelly, A. V. (2003). *Early childhood education: A developmental curriculum*. London: Paul Chapman Publishing Ltd.

Boghian, I. (2016). Teachers' perspectives on tolerance education: A literature review. *Journal of Innovation in Psychology, Education and Didactics*, 20(2), 189–204.

Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. (Terjemahan). Jakarta: Gramedia.

Borg, W. ., & Gall, M. . (1983). *Educational research an introduction*. New York: Longman.

Breeding, M., Whitworth, J. E., Hood, D., & Whitworth, J. (2013). *Let all the little children come to me*. USA: David C Cook.

Britto, P. R., Lye, S. J., Proulx, K., Yousafzai, A. K., Matthews, S. G., Vaivada, T., ... Bhutta, Z. A. (2017). Nurturing care: promoting early childhood development. *The Lancet*, 389(10064), 91–102. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31390-3](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31390-3)

Chan, K. W. (2014). Cooperative learning in a Hong Kong primary school: perceptions , problems and accommodation, (December), 37–41. <https://doi.org/10.1080/14675986.2014.911805>

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York: Dryden Press.

Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Davis, R. (1997). *Comics; a multi dimensional teaching in integrates-skill classes*. Japan: Nagoyama University.

Dobbernack, J., & Modood, T. (2011). *Tolerance and cultural diversity in Europe: Theoretical perspectives and contemporary developments*. Florence: Robert Schumann Centre for Advanced Studies Working Paper.

Doorn, M. Van. (2012). Tolerance. *Sociopedia.isa*, 1–15. <https://doi.org/10.1177/2056846012121>

Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W.Norton & Company, Inc.

Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Faryadi, Q. (2007). Enlightening advantages of cooperative learning.

Farzaneh, N., & Nejadansari, D. (2014). Students' attitude towards using cooperative learning for teaching reading comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.4304/tpls.4.2.287-292>

Fauziah, P. (2016). *Buku panduan kurikulum 2013 untuk TK A & TK B fullday*. Yogyakarta: Digibooks.

Fernandez-Rio, J., Sanz, N., Fernandez-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained cooperative learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(1), 89–105. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>

Firmansyah, M. J. (2018). KPAI: tawuran pelajar 2018 lebih tinggi dibanding tahun lalu. Diambil dari <https://metro,tempo,co/read/1125876/kpai-tawuran-pelajar-2018-lebih-tinggi-dibanding-tahun-lalu/full&view=ok>

Frey, N., & Fisher, D. (2008). *Teaching visual literacy*. California: Corwin Press.

Furedi, F. (2011). *On Tolerance: A defence of moral independence*. New York: continuum.

Gehris, J. S., Gooze, R. A., & Whitaker, R. C. (2015). Teachers' perceptions about children's movement and learning in early childhood education programmes. *Child: Care, Health and Development*, 41(1), 122–131. <https://doi.org/10.1111/cch.12136>

Gillies, R. M. (2007). *Cooperative learning: integrating theory and practice*. Los Angeles: Sage Publications.

Green, C. (2013). A Sense of autonomy in young children's special places. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 1(1), 8–31.

Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Hänze, M., & Berger, R. (2007). Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes. *Learning and*

Instruction, 17(1), 29–41. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2006.11.004>

Hidayati, N. (2012). Bullying pada anak: Analisis dan alternatif solusi. *Insan*, 14(1), 41–45.

Hoddinott, J., Behrman, J. R., Maluccio, J. A., Melgar, P., Quisumbing, A. R., Ramirez-Zea, M., ... Martorell, R. (2013). Adult consequences of growth failure in early childhood. *American Journal of Clinical Nutrition*, 1170–1178. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3945/ajcn.113.064584>

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan konseptual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Huda, M. (2015a). *Cooperative learning metode, teknik, struktur dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Huda, M. (2015b). *Model-model pengajaran dan pembelajaran isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2013). Cooperative learning : Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in University Teaching*, 1–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/19397030902947041>

Kementerian Kesehatan RI. (2018). Hari AIDS sedunia, momen stop penularan hiv: saya berani, saya sehat! Diambil 14 Februari 2019, dari <http://www.depkes.go.id/article/view/18120300001/hari-aids-sedunia-momen-stop-penularan-hiv-saya-berani-saya-sehat-.html>

Khader, F. R. (2012). The Malaysian experience in developing national identity , multicultural tolerance and understanding through teaching curricula : lessons learned and possible applications in the Jordanian context. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(1), 270–288.

Khosim, N. (2017). *Model-model pembelajaran*. Sang Surya Media.

Killen, M., Rutland, A., & Ruck, M. D. (2011). *Social policy report promoting equity, tolerance, and justice in childhood*. Social Policy Report (Vol. 25).

Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Komisi Penyiaran Indonesia. (2017). *Hasil survei indeks kualitas program siaran televisi*. Diambil dari http://www.kpi.go.id/download/penelitian/Ekspose_Survei_II_tahun_2017.pdf

Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Lanti, E. (2017a). *Media pengembangan pendidikan karakter bagi siswa sekolah*

dasar. Gorontalo: Athra Samudra.

Lanti, E. (2017b). *Media pengembangan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar*. Gorontalo: Athra Samudra.

Lickona, T. (1991). *Educating for character*. New York: Bantam Books.

Magnussen, A., & Christiansen, H.-C. (2000). *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Denmark: Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen.

Majid, A. A. A. (2013). *Mendidik dengan cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mapuranga, B., & Bukaliya, R. (2014). Multiculturalism in schools: an appreciation from the teachers' perspective of multicultural education in the zimbabwean school system. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(2), 30–40.

Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132.

Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. Surakarta: CV Oase Group.

Maussen, M., & Bader, V. (Ed.). (2012). *Tolerance and cultural diversity in schools comparative report*. Italy: Robert Schuman Centre for Advanced Studies.

Maynard, T., Waters, J., & Clement, J. (2013). Child-initiated learning, the outdoor environment and the “underachieving” child. *Early Years*, 33(3), 212–225. <https://doi.org/10.1080/09575146.2013.771152>

MCCloud, S. (2001). *Understanding comic*. Jakarta: Gramedia.

Milteer, R. M., Ginsburg, K. R., & Mulligan, D. A. (2012). The Importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty. *Pediatrics*, 129(1), e204–e213. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2953>

Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.

Moylett, H. (2014). *Characteristics of effective early learning: helping young children become learners for life*. England: Open University Press.

Mukherji, P., & Dryden, L. (2014). *Foundations of early childhood: principles and practice*. Los Angles: Sage.

Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mumpuni, A. (2018). *Integrasi nilai karakter dalam buku pelajaran analisis konten buku teks kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.

Ngalimun. (2017). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.

Nutbrown, C. (2013). *Key concepts in early childhood education & care*. Los Angeles: Sage.

Osborn, K. (1993). *Tolerance*. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.

Panjaitan, H. (2014). Pentingnya menghargai orang lain. *Humaniora Binus*, 5(1), 88–96.

Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Parveen, Q., & Batool, S. (2012). Effect of cooperative learning on achievement of students in general science at secondary level. *International Education Studies*, 5(2), 154–158. <https://doi.org/10.5539/ies.v5n2p154>

Pedersen, J. E., & Digby, A. D. (2013). *Secondary Schools and cooperative learning: theories, models, and strategies*. New York: Routledge.

Penn, H. (2014). *Understanding Early Childhood Issues and Controversies*. New York: Open University Press.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru*, (2).

Priyasmoro, M. R. (2018). BNN: Pemakai narkoba di Indonesia capai 3,5 juta orang pada 2017. Diambil 14 Februari 2019, dari <https://www.liputan6.com/news/read/3570000/bnn-pemakai-narkoba-di-indonesia-capai-35-juta-orang-pada-2017>

Putra, N. (2015). *Research and development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Putranta, H., Mudjid, R. M., Nur, R., & Sulastriningsih, N. M. (2018). *Model pembelajaran: sistem perilaku*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rabgay, T. (2018). The Effect of using cooperative learning method on tenth grade students' learning achievement and attitude towards biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265–280. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11218a>

Rahyubi. (2012). *Desain pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani Riati.

Raka, D. E. Al. (2011). *Pendidikan karakter di sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Raya, M. (2016). Antrian tak tertib, penjualan tiket timnas disetop. Diambil 25

Februari 2019, dari <https://sport.detik.com/sepakbola/liga-indonesia/d-3369443/antrian-tak-tertib-penjualan-tiket-timnas-disetop>

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2013, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Retnowati, G., Salim, R. M. A., & Saleh, A. Y. (2018). Effectiveness of picture story books reading to increase kindness in children aged 5-6 years. *Lingua Cultura*, 12(1), 89. <https://doi.org/10.21512/lc.v12i1.2095>

Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Sadiman, A. S. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sahal, M., Musadad, A. A., & Akhyar, M. (2018). Tolerance in multicultural education : A Theoretical concept. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 115–122. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.212> Abstract

Sahin, C. (2011). Perceptions of prospective teachers about tolerance education. *Educational Research and Reviews*, 6(January), 77–86.

Samani, M., & Hariyanto. (2017). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samani, M., & Haryanto, P. (2012). *Konsep dan Model pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samuelsson, I. P. (2011). Why we should begin early with ESD: The role of early childhood education. *International Journal of Early Childhood*, 43(2), 103–118. <https://doi.org/10.1007/s13158-011-0034-x>

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak, edisi kesebelas* (Jilid 2). (Terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Slamet, P. H. (2014). Politik pendidikan indonesia dalam abad ke-21. *Cakrawala Pendidikan*, (3), 324–337.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education*, (1), 37–41. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>

Slavin, R., Sharan, S., Kagan, S., Lazarowitz, R. H., Webb, C., & Schmuck, R. (2013). *Learning to cooperate, cooperating to learn*. New York: Springer.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Suharjana. (2011). *Pendidikan karakter dalam perspektif teori dan praktik*. (D.

Zuchdi, Ed.). Yogyakarta: UNY Press.

Suprijono, A. (2015). *Cooperative learnig teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Supriyanto, A., & Wahyudi, A. (2017). Skala karakter toleransi: konsep dan operasional aspek kedamaian, menghargai perbedaan dan kesadaran individu. *Jurnal Ilmiah Counsellia*, 7(2), 61–70. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v7i2.1710>

Susanto, A. (2014). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Szilagyi, P. G., Dreyer, B. P., Fuentes-Afflick, E., Coyne-Beasley, T., & First, L. (2017). The Road to tolerance and understanding. *Academic Pediatrics*, 17(5), 459–461. <https://doi.org/10.1016/j.acap.2017.03.008>

Vodopivec, J. L. V. (2011). Cooperative learning and support strategies in the kindergarten. *Original Scientific Article*, 6(2), 81–91.

Xue, G., & Lingling, L. (2018). A Comparative study on cooperative learning in multimedia and network environment used by english majors between China Mainland and Taiwan. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(1), 127. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.s.v.9n.1p.127>

Yamarik, S. (2010). Research in economic education does cooperative learning improve student learning outcomes ? *Journal of Economic Education*, 3(38), 275.

Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter landasan, pilar & implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zakin, A. (2012). Hand to hand: Teaching Tolerance and social justice one child at a time. *Childhood Education*, 88(1), 3–13. <https://doi.org/10.1080/00094056.2012.643709>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1a. Surat Validasi

1b. Surat Penelitian dari UNY

LAMPIRAN 1a

Surat Validasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

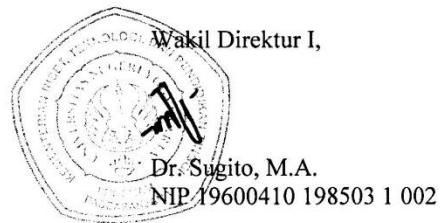
Nomor : 5807 /UN34.17/LT/2019 14 Mei 2019
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Amir Syamsudin
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Pembimbing : Dr. Wuri Wuryandani
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match
untuk Meningkatkan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 5807 /UN34.17/LT/2019

14 Mei 2019

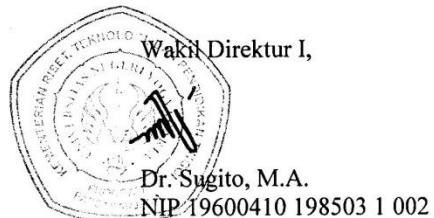
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Lusila Andriani
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Pembimbing : Dr. Wuri Wuryandani
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match
untuk Meningkatkan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 8280 /UN34.17/LT/2019 30 Juli 2019

Hal : Izin Validasi

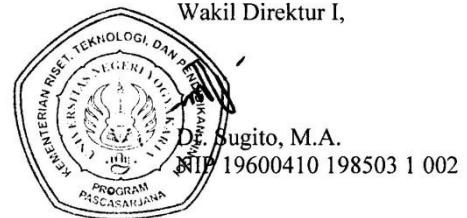
Yth. Bapak/Ibu Dr. Chrisitina Ismaniati
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Pembimbing : Dr. Wuri Wuryandani
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match
Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Karakter Toleransi
Anak

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wakil Direktur I,



LAMPIRAN 1b

Surat Penelitian dari UNY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 8653 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

31 Juli 2019

Yth. Kepala Sekolah TK Purbasari
Purwomartani, Kalasan, Sleman

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : ATIK SETYOWATI
NIM : 17717251060
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Agustus s.d September 2019
Lokasi/Objek : TK Purbasari
Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak
Pembimbing : Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326

Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : ~~363~~ /UN34.17/LT/2019

31 Juli 2019

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Negeri 3 Sleman
Kaliurang, Hargobinangun, Pakem, Sleman

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	:	ATIK SETYOWATI
NIM	:	17717251060
Program Studi	:	Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	:	Agustus s.d September 2019
Lokasi/Objek	:	TK Negeri 3 Sleman
Judul Penelitian	:	Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak
Pembimbing	:	Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapan terima kasih

Wakil Direktur I,



Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326

Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 863 /UN34.17/LT/2019

31 Juli 2019

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Ngesti Rini
Kadisono, Margorejo, Tempel, Sleman

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	:	ATIK SETYOWATI
NIM	:	17717251060
Program Studi	:	Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	:	Agustus s.d September 2019
Lokasi/Objek	:	TK Ngesti Rini
Judul Penelitian	:	Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak
Pembimbing	:	Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326

Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 2653/UN34.17/LT/2019

31 Juli 2019

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Negeri 2 Sleman
Jl. Cangkringan, Pakembinangun, Pakem, Sleman

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	:	ATIK SETYOWATI
NIM	:	17717251060
Program Studi	:	Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	:	Agustus s.d September 2019
Lokasi/Objek	:	TK Negeri 2 Sleman
Judul Penelitian	:	Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak
Pembimbing	:	Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

LAMPIRAN 2

- 2a. Lembar Validasi Ahli Materi**
- 2b. Lembar Validasi Ahli Media**
- 2c. Lembar Angket Guru**
- 2d. Lembar Observasi Karakter Toleransi Anak**

LAMPIRAN 2a
Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran

Angket Penilaian Ahli Materi

Instrumen Validasi Ahli Materi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Make a Match

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita dalam *Puzzle* untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Atik Setyowati

Validator : Dr. Dra. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi materi dari produk (model) yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk dari pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Keterangan penilaian sebagai berikut:
 - (1) Sangat Kurang
 - (2) Kurang
 - (3) Cukup
 - (4) Baik
 - (5) Sangat Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia

Instrumen Validasi Ahli Materi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Materi	1. Kesesuaian model pembelajaran dengan KI dan KD					
	2. Kesesuaian konsep pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dengan karakteristik pembelajaran TK					
	3. Kesesuaian model dengan tujuan pembelajaran					
	4. Kesesuaian materi pada model dengan tujuan pembelajaran					
	5. Kesesuaian kegiatan guru dan anak dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>					
	6. Kesesuaian penilaian proses kegiatan pembelajaran					
Sintaks model pembelajaran Kooperatif tipe <i>make a match</i>	7. Kesesuaian dan kelengkapan sintaks pembelajaran					
	8. Kejelasan kegiatan pembukaan					
	9. Kejelasan kegiatan inti					
	10. Kejelasan kegiatan penutup					
Bahasa dan format penulisan	11. Penyajian model pembelajaran jelas					
	12. Penyajian model pembelajaran dikemas secara menarik					

Saran dan Komentar:

Kesimpulan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

Validator

Dr. Dra. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum.

LAMPIRAN 2b
Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran

Angket Penilaian Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak

Peneliti : Atik Setyowati

Validator : Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi produk yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Keterangan penilaian sebagai berikut:
 - (1) Sangat Kurang
 - (2) Kurang
 - (3) Cukup
 - (4) Baik
 - (5) Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Media Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Ukuran dan cetakan buku						
Ukuran dan cetakan buku	1. Ukuran buku sesuai					
	2. Penjilidan sampul rapi, baik, dan kuat					
	3. Kualitas cetakan jelas, bersih dan kontras					
	4. Menggunakan bahan (kertas) berkualitas, aman, dan kuat					
Cover atau sampul buku						
Huruf	5. Ukuran huruf sesuai					
	6. Jenis huruf terbaca					
	7. Penggunaan huruf kapital sesuai					
	8. Spasi antara serangkaian huruf satu dengan yang lain sesuai					
	9. Penggunaan huruf tebal, miring dan gaya lainnya sesuai					
Warna	10. Warna dalam elemen ilustrasi kontras/padu					
	11. Warna tulisan dengan latar belakang (background) kontras/padu					
Tata letak/layout	12. Letak tulisan dalam bidang sesuai					
	13. Letak ilustrasi dalam bidang sesuai					
	14. Margin atau batas tepi bidang sesuai					
	15. Jarak antar baris tulisan sesuai					
	16. Ilustrasi/gambar sesuai dengan objek asli					

	17. Ilustrasi/gambar sesuai dengan materi (judul buku)					
	18. Ilustrasi/gambar berukuran proporsional					
	19. Tata letak/ <i>layout</i> secara keseluruhan menarik					
Isi buku						
Huruf	20. Ukuran huruf sesuai					
	21. Jenis huruf terbaca					
	22. Penggunaan huruf kapital sesuai					
	23. Spasi antara serangkaian huruf satu dengan yang lain sesuai					
	24. Penggunaan huruf tebal, miring dan gaya lainnya sesuai					
Warna	25. Warna dalam elemen ilustrasi kontras/padu					
	26. Warna tulisan dengan latar belakang (background) kontras/padu					
Tata letak/ <i>layout</i>	27. Letak tulisan dalam bidang sesuai					
	28. Letak ilustrasi dalam bidang sesuai					
	29. Margin atau batas tepi bidang sesuai					
	30. Jarak antar baris tulisan sesuai					
	31. Tata letak/ <i>layout</i> secara keseluruhan menarik					

Saran dan Komentar

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

Validator

Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.

LAMPIRAN 2c
Lembar Angket Guru

Lampiran

Angket evaluasi Guru

Instrumen evaluasi guru terhadap Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar

Nama :

NIP :

Bidang keahlian :

Instansi :

Peneliti :

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini didisi oleh guru kelas
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Keterangan penilaian sebagai berikut:
 - (1) Sangat Kurang Baik
 - (2) Kurang Baik
 - (3) Cukup Baik
 - (4) Baik
 - (5) Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Instrumen evaluasi guru terhadap Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan karakteristik anak	1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> ini sesuai dengan karakteristik anak?					
	2. Apakah penggunaan model mampu menarik minat anak?					

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Menstimulasi perkembangan karakter toleransi anak	3. Apakah penggunaan model berpengaruh terhadap karakter toleransi anak?					
	4. Apakah penggunaan model mampu meningkatkan karakter toleransi anak?					
Kualitas dan kemenarikan tampilan buku model	5. Apakah buku model berkualitas (dari bahan kertas yang bagus)?					
	6. Apakah tampilan buku model menarik?					
	7. Apakah ukuran font dan ilustrasi sudah baik?					
Kemudahan dan kebermanfaatan model	8. Apakah model mudah dipahami?					
	9. Apakah model mudah diterapkan di TK?					
	10. Apakah pendidik dan peserta didik terbantu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbasis cerita bergambar dalam pembelajaran?					

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Model ini dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan coba tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

(Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

Guru

.....

LAMPIRAN 2d

Lembar Observasi Karakter Toleransi Anak

Lampiran

Lembar observasi anak

Lembar Observasi Karakter Toleransi Anak

Observer :

Kelompok : B

Petunjuk:

Tulislah keterangan seperti di bawah ini pada perilaku anak:

1. BM (Belum Muncul) = Anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan
2. MM (Mulai Muncul) = Anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain
3. M (muncul) = Anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu dibantu/diingatkan
4. K (Konsisten) = Anak selalu menunjukkan perilaku yang diharapkan tanpa diingatkan

No.	Pertanyaan	Nama Anak				
		1	2	3	4	5
1.	Anak mendengarkan pendapat temannya saat berbicara					
2.	Anak menerima saran temannya saat belajar					
3.	Anak tidak merusak hasil karya temannya					
4.	Anak memuji hasil karya temannya saat menggambar					
5.	Anak mau bermain dengan teman yang berbeda jenis kelamin dengannya					

No.	Pertanyaan	Nama Anak				
		1	2	3	4	5
6.	Anak meminta maaf saat berbuat salah					
7.	Anak mengucapkan terimkasih saat dibantu temannya					
8.	Anak memberitahu temannya saat melakukan kesalahan					
9.	Anak tidak mengejek teman yang berbeda agama dengannya					
10.	Anak tidak mengganggu teman yang beribadah yang berbeda agama dengannya					
11.	Anak tidak mengganggu temannya saat bermain					
12.	Anak tidak mengganggu teman yang berbeda fisik					
13.	Anak tidak mengganggu temannya saat berdoa					
14.	Anak mengantri giliran saat mencuci tangan					
15.	Anak mengantri giliran saat bermain ayunan					
16.	Anak mengantri giliran saat bermain perosostan					
17.	Anak berbagi mainan dengan temannya saat bermain					
18.	Anak bekerjasama dengan temannya saat kegiatan berkelompok					

LAMPIRAN 3

3a. Hasil Validasi Produk

3b. Surat Keterangan dari TK

LAMPIRAN 3a
Hasil Validasi Produk



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Aniyy Sya'urah*
Jabatan/Pekerjaan : *Dosen*
Instansi Asal : *PAUD PIB UNG*

Menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

dari mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
NIM : 17717251060

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Saran ... ada di Naskah ditambah*
.....
2.
-

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, *02/07* 2019
Validator,

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DR. LUSILA ANDIANI, PURWASARI, M. HUM
Jabatan/Pekerjaan : LEKTOR KEPALA / DOSEN
Instansi Asal : FSP / FIP

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

dari mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
NIM : 17717251060

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *perbaikan ada pada fakturasi, di pendekatan
perlu diperbaikan dalam mengapa*
2. *memilih nilai toleransi*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Juli 2019

Validator,

L. Andiani

*) coret yang tidak perlu

Lampiran

Angket Penilaian Ahli Materi

Instrumen Validasi Ahli Materi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita dalam *Puzzle* untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Atik Setyowati

Validator : Dr. Dra. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi materi dari produk (model) yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk dari pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Keterangan penilaian sebagai berikut:
 - (1) Sangat Kurang
 - (2) Kurang
 - (3) Cukup
 - (4) Baik
 - (5) Sangat Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia

Instrumen Validasi Ahli Materi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Materi	1. Kesesuaian model pembelajaran dengan KI dan KD				✓	
	2. Kesesuaian konsep pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dengan karakteristik pembelajaran TK					✓
	3. Kesesuaian model dengan tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian materi pada model dengan tujuan pembelajaran					✓
	5. Kesesuaian kegiatan guru dan anak dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>					✓
	6. Kesesuaian penilaian proses kegiatan pembelajaran				✓	
Sintaks model pembelajaran Kooperatif tipe <i>make a match</i>	7. Kesesuaian dan kelengkapan sintaks pembelajaran					✓
	8. Kejelasan kegiatan pembukaan				✓	
	9. Kejelasan kegiatan inti					✓
	10. Kejelasan kegiatan penutup					✓
Bahasa dan format penulisan	11. Penyajian model pembelajaran jelas				✓	
	12. Penyajian model pembelajaran dikemas secara menarik				✓	

Saran dan Komentar:

perbaikan listrik yang dilengkapi

Kesimpulan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Validator

Ans

Dr. Dra. Lusila Andriani Purwastuti, M.Hum.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326

Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Christina Imaniatu, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Prodi S-1 dan S-2 TP.
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Cerita Bergambar
untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak

dari mahasiswa:

Nama : Atik Setyowati
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
NIM : 17717251060

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Tambahkan logo UNY dan tulisan Pascasarjana
dan prodi Anda dg. lay-out yang tepat
2. Isilah halaman yang bersesuaian dengan halaman
"Catatan", dan tambahkan profil pengembang

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17-9-2019

Validator,

Dr. Ch. Imaniatu, M.Pd.
NIP: 196203261987022001

*) coret yang tidak perlu

Lampiran

Angket Penilaian Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak

Peneliti : Atik Setyowati

Validator : Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi produk yang akan digunakan dalam penelitian.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Keterangan penilaian sebagai berikut:
 - (1) Sangat Kurang
 - (2) Kurang
 - (3) Cukup
 - (4) Baik
 - (5) Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Media Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Make a Match*

Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Ukuran dan cetakan buku						
Ukuran dan cetakan buku	1. Ukuran buku sesuai					✓
	2. Penjilidan sampul rapi, baik, dan kuat					✓
	3. Kualitas cetakan jelas, bersih dan kontras					✓
	4. Menggunakan bahan (kertas) berkualitas, aman, dan kuat					✓
Cover atau sampul buku						
Huruf	5. Ukuran huruf sesuai					✓
	6. Jenis huruf terbaca					✓
	7. Penggunaan huruf kapital sesuai					✓
	8. Spasi antara serangkaian huruf satu dengan yang lain sesuai					✓
	9. Penggunaan huruf tebal, miring dan gaya lainnya sesuai					✓
Warna	10. Warna dalam elemen ilustrasi kontras/padu				✓	
	11. Warna tulisan dengan latar belakang (background) kontras/padu					✓
Tata letak/ <i>layout</i>	12. Letak tulisan dalam bidang sesuai					✓
	13. Letak ilustrasi dalam bidang sesuai					✓
	14. Margin atau batas tepi bidang sesuai					✓
	15. Jarak antar baris tulisan sesuai					✓
	16. Ilustrasi/gambar sesuai dengan objek asli				✓	

	17. Ilustrasi/gambar sesuai dengan materi (judul buku)					✓
	18. Ilustrasi/gambar berukuran proporsional					✓
	19. Tata letak/ <i>layout</i> secara keseluruhan menarik					✓
Isi buku						
Huruf	20. Ukuran huruf sesuai					✓
	21. Jenis huruf terbaca					✓
	22. Penggunaan huruf kapital sesuai					✓
	23. Spasi antara serangkaian huruf satu dengan yang lain sesuai					✓
	24. Penggunaan huruf tebal, miring dan gaya lainnya sesuai					✓
Warna	25. Warna dalam elemen ilustrasi kontras/padu				✓	
	26. Warna tulisan dengan latar belakang (background) kontras/padu					✓
Tata letak/ <i>layout</i>	27. Letak tulisan dalam bidang sesuai					✓
	28. Letak ilustrasi dalam bidang sesuai				✓	
	29. Margin atau batas tepi bidang sesuai				✓	
	30. Jarak antar baris tulisan sesuai					✓
	31. Tata letak/ <i>layout</i> secara keseluruhan menarik					✓

Saran dan Komentar

1. Tambahkan logo UNY dan tulisan *Pasca dan*
prodi Anda dengan *lay-out* yg. tepat..

2. Ruang / halaman yang kosong perlu
ada isi, misalnya dengan menambahkan
halaman. Catatan Anekdote yang diberi garis
3. Tambahkan profil pengembang.

Kesimpulan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 17-9-2019..

Validator



Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.

LAMPIRAN 3b
Surat Keterangan dari TK



TAMAN KANAK-KANAK "NGESTI RINI "

Alamat: Kadisono Margorejo Tempel Sleman DIY 085 100 553 603

Terakreditasi : A

SURAT KETERANGAN

Nomor: 16/TK/NGR/MG/TPL/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isti Ambarini, S.Pd
NIP : 19620510 198503 2 007
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi/Sekolah : TK Ngesti Rini
Alamat : Kadisono Margorejo tempel Sleman DIY

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa:

Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Asal Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*
Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi
Anak

Benar yang tersebut di atas telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis
yang dilaksanakan pada bulan September s.d. Oktober 2019 di TK Ngesti Rini Kecamatan
Tempel Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 16 Oktober 2019





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK KANAK NEGERI 3 SLEMAN**

Jln Kesehatan, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Telp: 0274.895307

SURAT KETERANGAN

No : 421.1/62/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Murbani.S.Pd
NIP : 19610218 198203 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi/Sekolah : TK Negeri 3 Sleman
Alamat : Jln Kesehatan Kaliturang Hargobinangun Pakem Sleman

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa:

Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Asal Universitas : Universitas negeri Yogyakarta
Judul penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak

Benar yang tersebut di atas telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada bulan September s.d. Oktober 2019 di TK Negeri 3 Sleman Kecamatan Pakem Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 2 SLEMAN**

Jalan Cangkringan, Pakem Tegal, Pakembinangun, Pakem, Sleman
DIY
Telepon (0274) 895567 Kode Pos 55582

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421/77/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aminah, S.Pd, M.Pd
NIP : 19640503 198403 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi/Sekolah : TK Negeri 2 Sleman
Alamat : Jalan Cangkringan Pakembinangun Pakem Sleman

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa:

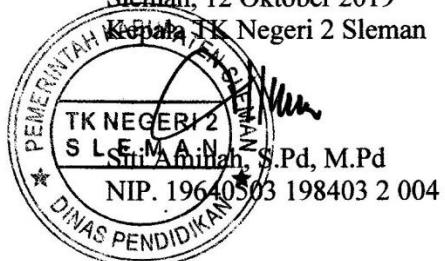
Nama : Atik Setyowati
NIM : 17717251060
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Asal Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Anak

Benar yang tersebut di atas telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada bulan September s.d. Oktober 2019 di TK Negeri 2 Sleman Kecamatan Pakem Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 12 Oktober 2019

Kepala TK Negeri 2 Sleman



LAMPIRAN 4

4a. Data Hasil Pretest dan Postest

4b. Analisis Hasil Uji Prasyarat

4c. Analisis Hasil Uji t-Test

LAMPIRAN 4a
Data Hasil Pretest dan Postest

DATA HASIL PRETEST DAN POSTTEST

Data hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen:

No.	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	35	44	28	61
2	37	45	34	66
3	45	52	34	63
4	39	58	35	65
5	39	59	38	63
6	39	53	36	63
7	36	57	37	62
8	38	55	34	57
9	34	57	34	62
10	32	53	39	64
11	36	57	38	64
12	38	52	41	65
13	37	56	39	66
14	38	59	32	61
15	34	54	37	62
16	34	56	38	62
17	34	54	35	65
18	35	59	40	57
19	31	49	33	69
20	35	60	36	70
21	35	43	36	69
22	40	59	29	57
23	35	47	42	61
24	38	53	33	59
25	34	62	41	62
26	36	65	30	61
27	41	53	33	68
28	37	55	42	65
29	30	53	33	66
30	40	63	39	64
31	35	50	31	59
32	42	52	29	68
33	28	52	31	64
34	33	49	38	66
35	33	54	33	64
36	32	46	37	58
37	30	43	32	63
38	37	42	28	57
39	31	49	24	59
40	36	52	31	63

LAMPIRAN 4b

Analisis Hasil Uji Prasyarat

ANALISIS HASIL UJI PRASYARAT

1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
			df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Karakter	Pretest Kontrol	.086	40	.200 [*]	.989	40	.953
Toleransi	Posttest Kontrol	.135	40	.063	.975	40	.518
Anak	Pretest	.079	40	.200 [*]	.979	40	.660
	Eksperimen						
	Posttest	.086	40	.200 [*]	.966	40	.264
	Eksperimen						

Kriteria keputusan: jika nilai sig. lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Karakter	Based on Mean	6.432	1	78	.013
Toleransi	Based on Median	6.249	1	78	.015
Anak	Based on Median and with adjusted df	6.249	1	63.845	.015
	Based on trimmed mean	6.409	1	78	.013

Kriteria keputusan: jika nilai sig. lebih besar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa matriks varians adalah homogen atau setara.

LAMPIRAN 4c

Analisis Hasil Uji t-Test

UJI T-TEST

Uji Paired Sample t-test

Uji Paired Sample t Test Karakter Toleransi

Paired Samples Test

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
		Mean	n	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
						Lower	Upper		
Pair 1	Pretest Kelompok Eksperimen - Posttest Kelompok Eksperimen	-28.250	4.866	.769		-29.806	-26.694	-36.717 39 .000	
Pair 2	Pretest Kelompok Kontrol - Posttest Kelompok Kontrol	-17.550	5.755	.910		-19.391	-15.709	-19.285 39 .000	

Kriteria keputusan: jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan karakter toleransi antara data pretest dan data posttest.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kelompok Eksperimen	34.75	40	4.229	.669
	Posttest Kelompok Eksperimen	63.00	40	3.457	.547
Pair 2	Pretest Kelompok Kontrol	35.73	40	3.508	.555
	Posttest Kelompok Kontrol	53.28	40	5.616	.888

LAMPIRAN 5

Dokumentasi



Peneliti memberi penjelasan ke guru terkait langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis cerita bergambar



Guru memberi penjelasan ke anak



Guru membagi anak menjadi dua kelompok besar



Dalam kelompok kecil anak bekerja sama membongkar dan memasang kebalik kartu *puzzle*