PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI *LESSON STUDY* BERBASIS KARAKTER

Febriana Kristanti

Pendahuluan

Perguruan Tinggi merupakan wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi serta mempunyai fungsi untuk memelihara dan mengembangkan ilmu dan teknologi. Semua fungsi perguruan tinggi tersebut tidak akan efektif apabila komponen dari sistem perguruan tinggi tidak berjalan dengan baik, karena kelemahan dari salah satu komponen akan berpengaruh pada komponen yang lain yang pada akhirnya akan berpengaruh juga pada jalannya sistem itu sendiri. Salah satu dari bagian komponen yang memegang peranan penting dalam perguruan tinggi adalah dosen.

Dosen dituntut untuk mampu menguasai kurikulum, menguasai materi, menguasai metode, dan tidak kalah pentingnya dosen juga harus mampu mengelola kelas sedemikian rupa sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif, inovatif dan menyenangkan. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran pun sedang dan terus diupayakan untuk menemukan cara yang terbaik guna mencapai pembelajaran yang bermutu yang berimplikasi pada terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas di negeri ini, baik kualitas dalam bidang akademis, sosio personal, maupun vokasional (*skill*). Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan keprofesionalan dosen perlu ada model pembinaan yang dapat merubah pemikiran (*mindset*) dan pola kerja (*actionset*) dosen kepada budaya kolaboratif dan *sharing*. *Lesson study* merupakan model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkelanjutan berlandaskan prinsip-prin–sip kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. *Lesson study* bukan merupakan metode atau strategi pembelajaran tetapi kegiatan *Lesson study* dapat menerapkan berbagai metode ataupun strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi pendidik (Hendayana, 2007: 10).

Permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan tersebut perlu segera diatasi sehingga pembelajaran berlang–sung lebih optimal. Kualitas pembelaja–ran perlu dilakukan perbaikan atau pe–ningkatan salah satunya dengan pelaksa–naan *Lesson study*. Model pembelajaran yang akan dipilih yaitu dengan inovasi yang meliputi variasi metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, *Lesson Study* dapat dijadikan sebagai sa–lah satu alternatif guna mendorong ter–jadinya perubahan dalam praktik pem–belajaran menuju ke arah yang jauh lebih efektif. *Lesson study* mencoba untuk mengkaji pembelajaran keluar dari sekat *scientific approach* menuju ke dunia lain yang tidak kaku, yaitu dunia *reflective approach* atau *reflective thinking* yang lebih realistis dalam melakukan perbaikan pembelajaran secara kontinu. Perbaikan pembelajaran dengan melihat langsung kendala yang terjadi dalam suatu proses riil, bukan lagi formula perbaikan pem–belajaran yang dicari dari tumpukan literatur ataupun kajian para ahli yang belum tentu pernah melakukan pembe–lajaran langsung di kelas.

Dalam makalah ini akan dipaparkan secara ringkas tentang apa itu *Lesson Study* dan bagaimana tahapan-tahapan dalam implementasi *Lesson Study* dengan harapan dapat memberikan pemahaman sekaligus dapat mengilhami kepada para dosen untuk dapat mengembangkan *Les–son Study* lebih lanjut guna kepentingan peningkatan mutu proses dan hasil pem–belajaran mahasiswa.

Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam program *Lesson Study* ini adalah :

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pola pembela–jaran berbasis Lesson Study.
2. Menumbuhkan karakter mahasiswa pada aspek teliti, rasa keingintahuan, kejujuran, tanggung jawab dan ker–jasama yang baik.

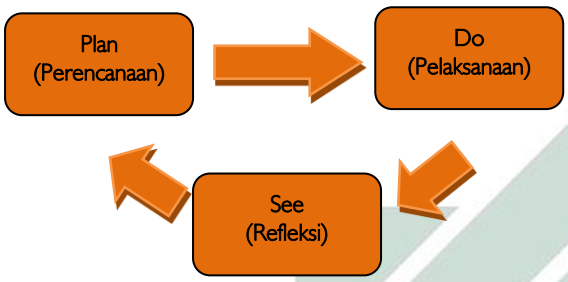
Pembelajaran *Lesson Study*

Lesson Study merupakan salah satu model pembelajaran yang mempunyai arti "belajar dari pembelajaran". *Lesson Study* merupakan model pembinaan pro–fesi pendidik melalui pengkajian pembe–lajaran secara kolaboratif dan berkelan–jutan berlandaskan asas-asas kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun *learning community* (Lewis, 2002). *Lesson Study* bukan suatu metode pembelajaran atau suatu strategi pembelajaran, tetapi dalam kegiatan *Lesson Study* dapat memi–lih dan menerapkan berbagai metode/ strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi pendidik. *Lesson study* dapat merupakan suatu kegiatan pembelajaran dari sejumlah guru dan pakar pembe–lajaran yang mencakup 3 (tiga) tahap kegiatan, yaitu perencanaan (planning), implementasi (action) pembelajaran dan observasi serta refleksi (reflection) terha–dap perencanaan dan implementasi pem–belajaran tersebut, dalam rangka mening–katkan kualitas pembelajaran.

Menurut Hendayana (2007: 10) *lesson study* dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *Plan* (Perencanaan), Do (Pelaksa–

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

naan), dan *See* (Refleksi) yang berkelan–jutan. Dengan kata lain *Lesson Study* merupakan suatu cara peningkatan mutu pendidikan yang tak pernah berakhir (*continous improvement*). Skema kegiatan *Lesson Study* diperlihatkan pada bagan berikut ini.



1. Fase Pertama: Plan (Perencanaan)

Pada fase ini dilakukan identifikasi masalah yang ada di kelas yang akan digunakan untuk kegiatan lesson study dan perencanaan alternatif pemecahan–nya. Identifikasi masalah dalam rangka perencanaan pemecahan masalah terse–but berkaitan dengan pokok bahasan (materi pelajaran) yang relevan dengan kelas dan jadwal pelajaran, karakteristik siswa dan suasana kelas, metode/pende–katan pembelajaran, media, alat peraga, dan evaluasi proses dan hasil belajar.

Dari hasil identifikasi tersebut didis–kusikan (dalam kelompok lesson study) tentang pemilihan materi pembelajaran, pemilihan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta jenis evaluasi yang akan digunakan. Pada saat diskusi, akan muncul pendapat dan sumbang saran dari para guru dan pakar dalam kelompok tersebut untuk mene–tapkan pilihan yang akan diterapkan. Pada tahap ini, pakar dapat mengemu–kakan hal-hal penting/baru yang perlu diketahui dan diterapkan oleh para guru, seperti pendekatan pembelajaran kons–truktif, pendekatan pembelajaran yang memandirikan belajar siswa, pembelaja–ran kontekstual, pengembangan life skill, Realistic Mathematics Education, pemu–takhiran materi ajar, atau lainnya yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan tersebut.

Hal yang penting pula untuk didis–kusikan adalah penyusunan lembar ob–servasi, terutama penentuan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran dan indikator-indi–katornya, terutama dilihat dari segi tingkah laku siswa. Aspek-aspek proses pembelajaran dan indikator-indikator itu disusun berdasarkan perangkat pembela–jaran yang dibuat serta kompetensi dasar yang ditetapkan untuk dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil identifikasi masalah dan diskusi perencanaan pemecahannya, se–lanjutnya disusun dan dikemas dalam suatu perangkat pembelajaran yang terdiri atas :

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
b. Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran (Teaching Guide)
c. Lembar Kerja Siswa (LKS)
d. Media atau alat peraga pembelajaran
e. Instrumen penilaian proses dan hasil pembelajaran.
f. Lembar observasi pembelajaran.

Penyusunan perangkat pembelajaran dapat dilakukan seorang guru atau bebe–rapa orang guru atas dasar kesepakatan tentang aspek-aspek pembelajaran yang direncanakan sebagai hasil diskusi. Hasil penyusunan perangkat pembelajaran ter–sebut perlu dikonsultasikan dengan do–sen atau guru yang dipandang pakar da–lam kelompoknya untuk disempurnakan.

Perencanaan itu dapat juga diatur sebaliknya, yaitu seorang atau beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang guru yang ditunjuk dalam kelom–pok mengidentifikasi permasalahan dan membuat perencanaan pemecahannya yang berupa perangkat-perangkat pem–belajaran untuk suatu pokok bahasan dalam suatu mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam kelompok. Selanjutnya, hasil identifikasi masalah dan perangkat pembelajaran tersebut didiskusikan un–tuk disempurnakan.

2. Fase Kedua: Do (Pelaksanaan)

Pada fase ini seorang guru yang telah ditunjuk (disepakati) oleh kelompoknya, melakukan implementasi rencana pem–belajaran (RP) yang telah disusun ter–sebut, di kelas. Pakar dan guru lain mela–kukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan dan perangkat lain yang diperlukan. Para observer ini mencatat hal-hal positif dan negatif dalam proses pembelajaran, teru–tama dilihat dari segi tingkah laku siswa. Selain itu (jika memungkinkan), dilaku–kan rekaman video (audio visual) yang mengclose-up kejadian-kejadian khusus (pada guru atau siswa) selama pelaksa–naan pembelajaran. Hasil rekaman ini berguna nantinya sebagai bukti autentik kejadian-kejadian yang perlu didiskusi–kan dalam tahap refleksi atau pada semi–nar hasil lesson study, disamping itu dapat digunakan sebagai bahan disemi–nasi kepada khalayak yang lebih luas.

3. Fase Ketiga: See (Refleksi)

Tujuan refleksi adalah untuk mene–mukan kelebihan dan kekurangan pelak–sanaan pembelajarn. Kegiatan diawali dengan penyampaian kesan dari pem–belajar dan selanjutnya diberikan kepada pengamat. Kritik dan saran diarahkan dalam rangka peningkatan kualitas pem–belajaran dan disampaikan secara bijak tanpa merendahkan atau menyakiti hati guru yang membelajarkan. Masukan yang positif dapat digunakan untuk merancang kembali pembelajaran yang lebih baik.

Selesai praktik pembelajaran, segera dilakukan refleksi. Pada tahap refleksi ini, guru yang tampil dan para observer serta pakar mengadakan diskusi tentang pem–belajaran yang baru saja dilakukan. Diskusi ini dipimpin oleh Kepala Sekolah, Koordinator kelompok, atau guru yang ditunjuk oleh kelompok. Pertama guru yang melakukan implementasi rencana pembelajaran diberi kesempatan untuk menyatakan kesan-kesannya selama me–laksanakan pembelajaran, baik terhadap dirinya maupun terhadap siswa yang dihadapi. Selanjutnya observer (guru lain dan pakar) menyampaikan hasil analisis data observasinya, terutama yang me–nyangkut kegiatan siswa selama berlang–sung pembelajaran yang disertai dengan pemutaran video hasil rekaman pembe–lajaran. Selanjutnya, guru yang melaku–kan implementasi tersebut akan membe–rikan tanggapan balik atas komentar para observer. Hal yang penting pula dalam tahap refleksi ini adalah mempertim–bangkan kembali rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai dasar untuk perbaikan rencana pembelajaran berikut–nya. Apakah rencana pembelajaran terse–but telah sesuai dan dapat meningkatkan performance keaktifan belajar siswa. Jika belum ada kesesuaian, hal-hal apa saja yang belum sesuai, metode pembelaja–rannya, materi dalam LKS, media atau alat peraga, atau lainnya. Pertimbangan-pertimbangan ini digunakan untuk per–baikan rencana pembelajaran selanjutnya.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menamamkan nilai-nilai ka–

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rakter kepada anak usia sekolah yang dimana nilai-nilai tersebut memiliki komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama manusia, dengan lingkungan, maupun kepada bangsa sehingga akan terwujud menjadi manusia insan kamil.

Tempat yang paling tepat untuk mendidik anak agar memiliki kepribadian yang berkarakter adalah di sekolah. Sekolah merupakan tempat yang sangat strategis untuk memulai pendidikan karakter. Berdasarkan Kemendiknas nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter meliputi: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial dan Tanggung Jawab.

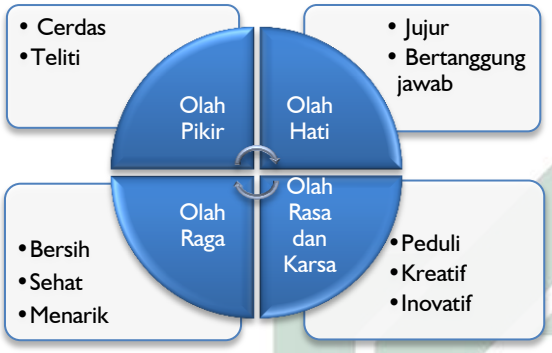
Menurut T. Ramli (2003), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pedidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai*the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Menurut para ahli psikolog, beberapa nilai karakter dasar tersebut adalah: cinta kepada Allah dan ciptaann-Nya (alam dengan isinya), tanggung jawab, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan cinta persatuan. Pendapat lain mengatakan bahwa karakter dasar manusia terdiri dari: dapat dipercaya, rasa hormat dan perhatian, peduli, jujur, tanggung jawab; kewarganegaraan, ketulusan, berani, tekun, disiplin, visioner, adil, dan punya integritas. Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati *(Spiritual and emotional development)*, Olah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pikir *(intellectual development)*, Olah Raga dan Kinestetik *(Physical and kinestetic development)*, dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development)* yang secara diagramatik dapat digambarkan sebagai berikut.



Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Cooperative Learning

Menurut Jacob (1999: 13) *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran dimana sekelompok kecil siswa bekerja sama dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. As'ari (2001: 1) menyatakan bahwa di dalam *Cooperative Learning*, siswa tidak hanya dituntut untuk secara individual berupaya mencapai sukses atau berusaha mengalahkan teman mereka, melainkan dituntut dapat bekerjasama untuk mencapai hasil bersama, aspek sosial sangat menonjol dan siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Menurut Nur & Wikandari (2000: 8) bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Lonning (1993: 108) menyatakan diskusi kelompok, peran serta yang melibatkan anggota kelompok, jauh lebih efektif mengubah sikap dan tingkah laku individu dari pada ceramah secara persuasif. Jadi dengan *Cooperative Learning*, siswa yang terbentur dalam suatu masalah, dapat bertanya pada temannya tanpa rasa malu, dibandingkan jika ia harus bertanya secara langsung pada pengajar. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang dipelajari dengan cara mencari, menemukan dan mengembangkan secara kelompok konsep tersebut. Dengan demikian *Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*) bukan yang berpusat pada dosen (*teacher centered*) sebagai pendidik.

Ciri-ciri *Cooperative Learning*:

a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelmin berbeda-beda.
d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan *Cooperative Learning*:

a. Hasil belajar akademik

   Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

   Efek penting yang kedua adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan.

c. Pengembangan keterampilan sosial

   Model *Cooperative Learning* bertujuan mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah *Cooperative Learning*

Fase	Tingkah laku pendidik
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil belajarnya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

Manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah, antara lain (Ibrahim dkk, 2000: 18) seperti berikut ini.

a. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas.
b. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi.
c. Memperbaiki sikap.
d. Memperbaiki kehadiran.
e. Angka putus sekolah menjadi rendah.
f. Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar.
g. Perilaku menggangu menjadi lebih kecil.
h. Konflik antar pribadi berkurang.
i. Sikap apatis berkurang.
j. Pemahaman yang lebih mendalam.
k. Motivasi lebih besar.
l. Hasil belajar lebih tinggi.
m. Retensi lebih lama.
n. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Student Teams Achievement Division (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin, dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan STAD, juga mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dan terdiri laki-laki dan perempuan yang berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah. Komponen STAD menurut Slavin (1995:71) adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Presentasi kelas

Presentasi kelas dalam STAD berbeda dari cara pengajaran yang biasa. Masing-masing kelompok mempre–sentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Siswa harus betul-betul memperhatikan presentasi ini karena dalam presentasi terdapat materi yang dapat membantu untuk me–ngerjakan kuis yang diadakan setelah pembelajaran.

b. Belajar dalam tim

Siswa dibagi menjadi beberapa ke–lompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada kesuli–tan siswa yang merasa mampu mem–bantu siswa yang kesulitan.

c. Tes individu

Setelah pembelajaran selesai ada tes individu (kuis).

d. Skor pengembangan individu

Skor yang didapatkan dari hasil tes selanjutnya dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil prestasi sebelumnya. Skor tim diperoleh de–ngan menambahkan skor peningka–tan semua anggota dalam 1 tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jum–lah anggota tim.

e. Penghargaan tim

Penghargaan didasarkan nilai rata-rata tim dimana dapat memotivasi mereka.

Kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD se–bagai berikut:

a. Mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir kritis dan ker–jasama kelompok.
b. Menyuburkan hubungan antar pri–badi yang positif diantara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.
c. Menerapkan bimbingan oleh teman.
d. Menciptakan lingkungan yang meng–hargai nilai-nilai ilmiah.

Kelemahan dalam penggunaan mo–del pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:

a. Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perla–kuan seperti ini.
b. Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelo–laan kelas. Akan tetapi usaha sung–guh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan model ini.

Media dalam Pembelajaran

Media adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa La–tin yang berarti "antara". Istilah ini me–rujuk kepada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke pe–nerima informasi.

Beberapa media yang dikenal dalam pembelajaran (Suherman, 2003: 238), antara lain:

a. Media non projected seperti: fotografi, diagram, sajian (display) dan model-model.
b. Media projected seperti: slide, film–strip, transparansi, komputer proyek–tor
c. Media dengar seperti kaset dan com–pact disk
d. Media gerak seperti video dan film
e. Komputer, multimedia
f. Media yang digunakan untuk belajar jarak jauh seperti televisi dan radio serta internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Namun pada dasarnya media ter–kelompokkan ke dalam 2 bagian yaitu media sebagai pembawa informasi (ilmu pengetahuan), dan media yang sekaligus merupakan alat untuk menanamkan kon–sep seperti alat-alat peraga matematika.

Alat Peraga Pembelajaran Matematika

Pada dasarnya anak belajar melalui benda/objek kongkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan banda-benda kongkrit (riil) sebagai perantara atau visualisasinya. Selanjutnya konsep abstrak yang baru dipahami siswa itu akan mengendap, melekat dan tahan lama bila siswa belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti siswa, bukan hanya melalui mengingat fakta-fakta. Karena itulah, dalam pembelajaran matematika kita sering menggunakan alat peraga. Dengan menggunakan alat peraga maka:

a. Proses belajar mengajar termotivasi. Baik siswa maupun guru, dan teru–tama siswa minatnya akan timbul. Siswa akan senang, terangsang, ter–tarik dan karena itu akan bersikap positif terhadap pengajaran mate–matika.
b. Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk kongkrit dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti, dan dapat ditanamkan tingkat-tingkat yang lebih rendah
c. Hubungan antar konsep abstrak ma–tematika dengan benda-benda alam sekitar akan lebih dapat dipahami.
d. Konsep-konsep abstrak yang tersa–jikan dalam bentuk kongkrit yaitu dalam bentuk model matematika yang dapat dipahami sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru menjadi bertambah banyak.

Instrumen Program *Lesson Study*

Instrumen yang digunakan dalam program Lesson Study ini meliputi :

1. Lembar Observasi kegiatan Plan, Do, dan See untuk mengetahui kualitas pembelajaran mata kuliah Geometri Transformasi. Lembar observasi berisi tentang komponen kegiatan mahasis–wa meliputi:
   a. Interaksi antara siswa dan siswa (berdiskusi)
   b. Interaksi antara mahasiswa dan dosen (mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan lain-lain)
   c. Interaksi antara siswa dan sumber belajar/media/LKM (membaca bu–ku, mengerjakan tugas, menggu–nakan media pembelajaran, dsb)
   d. Siswa pasif (melamun, mengan–tuk, dsb) atau bermain-main (jari, pensil, dsb)
   e. Siswa diam karena berpikir dan perhatian (mendengarkan perta–nyaan dosen, memperhatikan penjelasan dosen, memperhatikan pertanyaan atau menjawab perta–nyaan teman, dsb)
   f. Kerjasama antar anggota kelom–pok
   g. Etika kerja yang ditunjukkan oleh para mahasiswa (sikap, tingkah laku, penampilan waktu presen–tasi, disiplin)
   h. Ketelitian mahasiswa mengerja–kan tugas dan tes
   i. Rasa keingintahuan mahasiswa
   j. Pantang menyerah dalam menye–lesaikan suatu masalah dan beru–saha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya
   k. Kreatifitas mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan dan me–nyajikan jawaban

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tanggung jawab yang dimiliki ma–hasiswa (misal penyelesaian LKM dan tugas yang diberikan)

Kesemua komponen kegiatan maha–siswa tersebut diamati untuk kemudian dideskripsikan pada lembar pengamatan. Observasi dilakukan oleh tim peneliti sebagai observer selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1 Lembar Pengamatan Kegiatan Mahasiswa dalam PBM Siklus I

No.	Aspek Pengamatan PBM	Kelompok					
		1	2	3	4	5	6
1	Interaksi antara siswa dan siswa (berdiskusi)						
2	Interaksi antara mahasiswa dan dosen (mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan lain-lain)						
3	Interaksi antara siswa dan sumber belajar/media/LKM (membaca buku, mengerjakan tugas, menggunakan media pembelajaran, dsb)						
4	Siswa pasif (melamun, mengantuk, dsb) atau bermain-main (jari, pensil, dsb)						
5	Siswa diam karena berpikir dan perhatian (mendengarkan pertanyaan dosen, memperhatikan penjelasan dosen, memperhatikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan teman, dsb)						

Tabel 3.2 Lembar Penilaian Presentasi Mahasiswa dalam PBM Siklus I

No	Indikator	Kelompok					
		1	2	3	4	5	6
1	Kejelasan presentasi - Sistematika dan organisasi - Bahasa yang digunakan - Suara						
2	Pengetahuan - Penguasaan materi presentasi - Memberikan contoh-contoh yang relevan - Dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan presentasi - Bekerjasama dalam kelompok dan bersedia membantu teman dalam menyelesaiakan tugas						
3	Penampilan - Presentasi menarik, menggunakan alat-alat bantu dan media yang sesuai - Kerapian, kesopanan, dan rasa percaya diri						

Tabel 3.3 Pedoman Penscoran pada Tabel 3.2 dan 3.3

Tingkat (level)	Kriteria Umum
4 Superior	- Menunjukkan pemahaman yang lebih terhadap konsep-konsep - Menggunakan strategi yang sesuai - Penjelasan patut di contoh - Melebihi pemecahan masalah yang diinginkan
3 Memuaskan dengan sedikit kekurangan	- Menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep - Menggunakan strategi yang sesuai - Penjelasan efektif - Memenuhi pemecahan masalah yang dinginkan
2 Cukup memuaskan dengan banyak kekurangan	- Menunjukkan pemahaman terhadap sebagian besar konsep-konsep - Tidak menggunakan strategi yang sesuai - Penjelasan tidak memuaskan - Tidak memenuhi pemecahan masalah yang dinginkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tingkat (level)	Kriteria Umum
1 Tidak memuaskan	- Menunjukkan sedikit atau tidak ada pemahaman terhadap konsep-konsep - Tidak menggunakan strategi yang sesuai - Penjelasan tidak memuaskan - Tidak memenuhi pemecahan masalah yang dinginkan

Tabel 3.4 Lembar Pengamatan Karakter Mahasiswa dalam PBM Siklus I

Nilai	Indikator	Kelompok					
		1	2	3	4	5	6
Teliti	- Bekerja secara teratur, rinci, dan tertib dalam menyelesaikan pekerjaannya. - Cermat dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan soal-soal yang diberikan padanya. - Rapi dalam menyajikan jawaban.						
Pantang menyerah	- Selalu bertanya apabila belum mengerti dalam menyelesaikan suatu masalah. - Berusaha mengerjakan tugas sesuai kemampuannya						
Kreatif	- Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan suatu pokok bahasan. - Menyajikan jawaban dengan cara penyelesaian yang berbeda, tetapi masih dalam koridor penyelesaian yang benar dan tepat.						
Tanggung Jawab	- Bertanggung jawab dalam menyelesaikan LKM - Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan						

Dengan memperhatikan indikator pencapaian masing-masing nilai karakter sesuai pada *item* indikator keberhasilan pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika.

Pengelompokan Kategori Karakter

Cara untuk menilai setiap karakter yang telah ditentukan, yaitu dengan memberi skor pada masing-masing nilai karakter. Adapun acuan pemberian skor pada setiap nilai karater, adalah sebagai berikut:

- Membudaya: Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memper–lihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).
- Mulai Berkembang: Mulai Berkem–bang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda peri–laku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)
- Mulai Terlihat: Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperli–hatkan adanya tanda-tanda awal pe–rilaku yang dinyatakan dalam indi–kator tetapi belum konsisten).
- Belum Terlihat: Belum Terlihat (apa–bila peserta didik belum memper–lihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

Adapun cara untuk menilai setiap aspek yang telah ditentukan yaitu de–ngan cara memberi skor pada setiap aspek tadi, adapun acuan pemberian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

skor tiap aspek yang dinilai yaitu se–bagai berikut:

- Membudaya: skor 4 apabila poin nilai soal terpenuhi 75% -100%
- Mulai Berkembang: skor 3 apabila poin nilai soal terpenuhi 50% -74%
- Mulai Terlihat: skor 2 apabila poin nilai soal terpenuhi 25%-49%
- Belum Terlihat: skor 1 apabila poin nilai soal terpenuhi 0% -24%

Rekaman pelaksanaan kegiatan *Plan, Do,* dan *See* untuk tiap siklus Leson Stu–dy. Rekaman digunakan untuk menganalisa prosedur kegiatan *Plan, Do,* dan *See*.

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran melalui *Lesson Study* berbasis karakter dapat meningkatan kualitas pembelajaran
2. Pembelajaran melalui *Lesson Study* dapat menumbuhkan karakter maha–siswa pada aspek teliti, rasa keingin–tahuan, kejujuran, tanggung jawab dan kerjasama yang baik.
3. Pembelajaran dengan pendekatan ke–terampilan proses dalam seting pem–belajaran kooperatif tipe STAD dapat mengubah pembelajaran dari teacher center menjadi student centered.

Saran

Diharapkan dosen mengenalkan dan melatihkan keterampilan pembelajaran melalui *Lesson Study* berbasis karakter sebelum atau selama pembelajaran agar siswa mampu menemukan dan mengem–bangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembang–kan karakter mahasiswa pada aspek teliti, rasa keingintahuan, kejujuran, tanggung jawab dan kerjasama yang baik. []

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

1. As'ari, A. R. 2001. Sekilas Tentang Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning. Makalah Seminar Jurusan Matematika FPMIPA. Malang, Tanggal 15 Maret.
2. Hendayana, dkk. 2007. Lesson Study Suatu Strategi Untuk Meningkatakan Keprofesionalan Pendidik (Pengalaman IMSTEP-JICA), UPI Press, Bandung.
3. Jacob, E. 1999. Cooperative learning in context: An educational innovation in everyday classrooms. Albany: State University of New York Press.
4. Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Desain Induk Pendidikan Karakter. Jakarta: Kementerian Pendidikan.
5. Paidi. 2009. Action Plan Lesson Study: Bahan Pendukung Workshop Lesson Study yang Diselenggarakan Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta Desember 2009- Januari 2010 di SMK 6 Yogyakarta.
6. Rochayati, Umi., Wardani, Ratna., Suprapto. 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Membangun Karakter Kerja Pada Perkuliahan Praktik Teknik Digital Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. (http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131755729/-Peningkatan%20Kualitas%20Pembelajaran%20Dan%20Membangun%20Karakter%20Kerja.pdf). (Diunduh 27 Juni 2012).
7. Tim Lesson Study. 2007. Rambu-rambu pelaksanaan Lesson Study. FMIPA UNY. Yogyakarta
8. Teuku Ramli Zakaria. 2001. Pendekatan-Pendekatan Pendidikan Nilai dan Implementasi dalam Pendidikan Budi Pekerti. (http://www.pdk.go.id/-balitbang/Publikasi/Jurnal/No_026). (Diunduh 27 Juni 2012).
9. Yoshida, M., 1999, Lesson Study: A Case Study of a Japanese Approach to Improving Instruction Through School-Based Teacher Development. Disertasi Doktoral yang tidak diterbitkan, The University of Chicago diterjemahkan oleh Mukhlas Yusak widyaiswara LPMP Jawa Tengah dalam bentuk cetakan lepas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id