

JPPPAUD    MEI 2016    ISSN:  
VOLUME 3 NOMOR 1    HALAMAN 1-80    2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD MEI 2016 ISSN:  
VOLUME 3 NOMOR 1 HALAMAN 1-80 2355-830X



**JPPPAUD**  
**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 3 Nomor 1, Mei 2016

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan kajian  
tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.
- Penyunting : 1. Atin Fatimah, M.Pd.  
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.  
3. Kristiana Maryani, M.Pd.  
4. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : 1. dr. Tricahyani E.Y., M.PH., Sp.EM.  
Sekretariat : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.  
2. Laily Rosidah, M.Pd.  
3. Tri Sayekti, M.Pd.  
4. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Prof. Sholeh Hidayat, M.Pd.  
(Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)  
2. Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi.  
(Universitas Negeri Jakarta)  
3. Dr. Neni Mahyudin, M.Pd.  
(Universitas Negeri Padang)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang  
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254  
Email: [jpp.paud@untirta.ac.id](mailto:jpp.paud@untirta.ac.id)

## KETENTUAN PENULISAN JPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
  - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
  - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
  - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
  - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
  - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
  - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
  - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
  - h. Simpulan dan Saran 15%.
  - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
  - d. Simpulan dan Saran 20%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
  - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 3 Nomor 1, Mei 2016

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan  
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

**DAFTAR ISI**

- 1** PENGARUH POLA ASUH TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOTA SERANG  
**Alis Triena Permanasari dan Ratih Kusumawardani**
- 7** MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA MELALUI KEGIATAN *FUN COOKING* (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang)  
**Desri Yanti**
- 19** PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATA KULIAH BERMAIN DAN PERMAINAN MELALUI KEGIATAN *LESSON STUDY*  
**Mutiara Magta**
- 27** KETERAMPILAN SAINS ANAK USIA 4-5 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS SENTRA DAN LINGKARAN DI TK ANDIKA KOTA CILEGON BANTEN  
**Rini Wahyuni**
- 39** PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN EKSPLORASI BARANG BEKAS  
**Siti Trisnawarsi**

- 51** PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI TEKNIK MENGGAMBAR GRAVING PADA ANAK KELOMPOK B DI RA PERMATA IHSAN SOLEAR KABUPATEN TANGERANG  
**Ulfa Nurbaeti dan Atin Fatimah**
- 59** MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA FILM ANIMASI (Penelitian Tindakan di TK Islam Tirtayasa Cipocok Jaya, Serang-Banten)  
**Yuyun Suarsih**
- 71** MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL MELALUI METODE BERCERITA PADA KELOMPOK A DI PAUD VIVEVI CERIA SERANG-BANTEN  
**Zahrah Choiriah**

# **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATA KULIAH BERMAIN DAN PERMAINAN MELALUI KEGIATAN *LESSON STUDY***

**Mutiara Magta**

Universitas Pendidikan Ganesha

m\_magta@yahoo.com

## **ABSTRACT**

The implementation of lesson study activity intended to enhance the learning quality within the university. The lesson study conducted in four cycles on Play and Learning module at Department of Early Childhood and Teacher Education (PG-PAUD), Faculty of Education, Ganesha Educational University. The findings in term of the lesson study activity showed: (1) the increasing professionalism of the lecturers' performance in the field of teaching where they become more aware in arranging the lesson plan, more prepared in mastering the learning process, more alert into the evaluation, and increase the collaboration among lectures; (2) the increasing of meaningful learning quality; and (3) developing students' character.

**Keyword:** Lesson Study, Learning Quality, Play and Game



## ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan *lesson study* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Lesson study* dilaksanakan selama satu siklus di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha pada mata kuliah Bermain dan Permainan. Hasil pelaksanaan kegiatan *lesson study* menunjukkan (1) meningkatnya profesionalisme kinerja dosen dalam bidang pengajaran, yaitu dosen menjadi lebih cermat dalam menyusun perencanaan pembelajaran, dosen lebih siap dan menguasai pelaksanaan proses pembelajaran, dosen menjadi lebih cekatan dalam melakukan evaluasi, meningkatkan kerjasama antar dosen; (2) meningkatnya kualitas pembelajaran yang bermakna; (3) mengembangkan karakter mahasiswa.

**Kata kunci:** *lesson study*, kualitas pembelajaran, bermain dan permainan

### A. PENDAHULUAN

Dosen merupakan salah satu kebutuhan utama dalam sebuah Perguruan Tinggi. Ia ibarat mesin penggerak bagi segala hal yang terkait dengan aktivitas ilmiah dan akademis (Hamid, 1996). Dalam posisi sebagai “jantung” perguruan tinggi, dosen sangat menentukan mutu pendidikan dan lulusan yang dilahirkan perguruan tinggi tersebut, di samping secara umum kualitas perguruan tinggi itu sendiri. Jika para dosennya bermutu tinggi, maka kualitas perguruan tinggi tersebut juga akan tinggi, demikian pula sebaliknya. Sebaik apapun program pendidikan yang dicanangkan, bila tidak didukung oleh para dosen bermutu tinggi, maka akan berakhir pada hasil yang tidak memuaskan. Hal itu karena untuk menjalankan program pendidikan yang baik diperlukan para dosen yang juga bermutu baik. Dengan memiliki dosen-dosen yang baik dan bermutu tinggi, perguruan tinggi dapat merumuskan program serta kurikulum termodern untuk

menjamin lahirnya lulusan-lulusan yang berprestasi dan berkualitas istimewa (Mohammad, 1998).

Program *lesson study* yang diterapkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha saat ini merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas dosen dalam bidang pengajaran yang akan berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Lewis (2004) menguraikan bagaimana *Lesson Study* dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan keprofesionalan dosen yaitu dengan menguraikan delapan pengalaman yang diberikan *Lesson Study* kepada dosen sebagai berikut *Lesson Study* memungkinkan dosen untuk 1) memikirkan dengan cermat mengenai tujuan pembelajaran, materi pokok, dan pembelajaran bidang studi, 2) mengkaji dan mengembangkan pembelajaran yang terbaik yang dapat dikembangkan, 3) memperdalam pengetahuan mengenai materi pokok yang diajarkan, 4) memikirkan secara mendalam tujuan jangka panjang yang

akan dicapai yang berkaitan dengan siswa, 5) merancang pembelajaran secara kolaboratif, 6) mengkaji secara cermat cara dan proses belajar serta tingkah laku mahasiswa, 7) mengembangkan pengetahuan pedagogis yang sesuai untuk membelajarkan mahasiswa, dan 8) melihat hasil pembelajaran sendiri melalui mata mahasiswa dan kolega.

Penggunaan model *lesson study* dalam kegiatan pembelajaran membantu dosen meningkatkan keterampilan dalam perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Profesionalisme dosen dalam mengajar pada akhirnya akan memberi dampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Agar proses pembelajaran lebih terarah maka, model *lesson study* yang digunakan berbasiskan kearifan lokal dan *entrepreneurship*. Alasan penggunaan unsur kearifan lokal adalah agar nilai-nilai budaya bangsa Indonesia tidak tergerus oleh budaya asing, sedangkan unsur *entrepreneurship* adalah usaha pencapaian kompetensi tambahan bagi para lulusan jurusan PG-PAUD, sesuai dengan profil lulusan yang diinginkan kurikulum PG-PAUD bahwa selain menjadi guru, lulusan PG-PAUD bisa menjadi pengelola dan memiliki jiwa pengusaha.

Landasan *entrepreneurship* juga disebabkan oleh kondisi meningkatnya jumlah pengangguran di Indonesia. Pada tahun 2007 jumlah pengangguran terdidik mencapai 1,4 juta. Mengacu pada pernyataan Ciputra (2009) yang menyatakan bahwa tiga faktor

pembentuk seorang entrepreneur yang disebut dengan 3L yaitu lahir, lingkungan dan latihan. Pada faktor latihan inilah peran pendidikan berfungsi secara signifikan. Oleh sebab itu harapan dari pelaksanaan proses pembelajaran melalui kegiatan *lesson study* berbasis *local genius* dan *entrepreneurship* akan berimplikasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pada mata kuliah bermain dan permainan.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan *Lesson study* dilakukan pada mata kuliah Bermain dan Permainan. Metode pelaksanaan dilakukan sebanyak 1 siklus dengan 6 kali pertemuan. Tiap pertemuan melalui tahapan *Plan*, tahap *Do*, dan tahap *See*. Pada tahap *Plan* dan *Do* melibatkan dua orang dosen sebagai *team teaching*, salah satunya menjadi dosen model. Selanjutnya, observer yang dilibatkan selain dari dosen-dosen yang berasal dari jurusan PG-PAUD, dosen dari jurusan lain pun ikut disertakan. Untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran, maka perwakilan dari guru TK juga dilibatkan sebagai observer. Total observer 9 orang. Observer dan dosen model berkumpul untuk melakukan refleksi dan memberi masukan-masukan terhadap kekurangan pembelajaran, memaparkan sikap mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung serta menunjukkan kekuatan dosen model sebagai motivasi untuk dosen-dosen lain. Data dikumpulkan berdasarkan kegiatan perencanaan, dokumentasi selama observasi pembelajaran, dan kegiatan

refleksi. Analisis data ke-giatan *lesson study* terkait penulisan artikel ini dilakukan secara deskriptif dalam bentuk narasi.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *lesson study* pada mata kuliah Bermain dan Permainan yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa pencapaian antara lain: (1) Peningkatan profesionalitas kinerja dosen (2) Peningkatan kualitas pembelajaran yang bermakna (3) Pengembangan karakter mahasiswa.

Berikut adalah uraian hasil dan pembahasan kegiatan *lesson study* pada mata kuliah bermain dan permainan:

#### 1. Peningkatan profesionalitas kinerja dosen berdampak pada kualitas pembelajaran

##### a. Kecermatan dosen dalam melakukan perencanaan

Pelaksanaan kegiatan *lesson study* bermula dari bagaimana dosen melakukan perencanaan terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Kecermatan dosen dalam membuat perencanaan akan memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran, yaitu tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dosen beserta tim secara berhati-hati menentukan materi dan strategi pembelajaran serta media yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah bermain dan permainan. Pembuatan perencanaan ini adalah wujud dari langkah awal profesionalisme dosen dalam melaksanakan tridarma perguruan tinggi, yaitu bidang pengajaran.

Proses perencanaan yang dilakukan

tidak serta merta berlangsung dengan baik, namun setelah melakukan *open class* pertama kali, dosen sudah mulai terbiasa untuk berdiskusi merencanakan kegiatan *open class* berikutnya. Hal ini diakibatkan adanya tambahan-tambahan dari para observer sehingga dosen model dan timnya semakin berusaha untuk membuat perencanaan yang lebih baik. Dosen model lebih memperhatikan isi materi pembelajaran, strategi yang sesuai, media yang tepat serta pengaturan ruangan agar lebih menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Keutamaan tentang perencanaan terkait dengan kualitas pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Sagala (2003) bahwa: "Tujuan perencanaan bukan hanya penguasaan prinsip-prinsip fundamental, tetapi juga mengembangkan sikap yang positif terhadap program pembelajaran, meneliti dan menemukan pemecahan masalah pembelajaran.

##### b. Kesiapan dan penguasaan dosen terhadap pelaksanaan proses pembelajaran

Profesionalisme dosen tercermin bagaimana dosen menguasai kelas. Penguasaan kelas ini antara lain, menguasai materi yang diajarkan, menguasai karakteristik peserta didik, menguasai strategi pembelajaran dan menguasai media yang digunakan. Melalui kegiatan *lesson study*, dosen dituntut untuk menampilkan aksi mengajarnya yang dengan baik. Tuntutan ini dikarenakan, saat proses pembelajaran terdapat observer yang akan mengamati bagaimana proses pem-

belajaran berlangsung, sehingga dosen mau tidak mau harus terampil dalam mengajar. Dosen tidak lagi hanya berceramah dan melakukan tanya jawab, namun dosen juga memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Mahasiswa saling berdiskusi memecahkan sebuah masalah yang dilemparkan oleh dosen kemudian mereka saling menyampaikan opininya. Dosen bertindak sebagai fasilitator dan mengarahkan mahasiswa agar tetap fokus pada permasalahan. Selanjutnya, memberikan penguatan terhadap topik yang dibahas.

Pelaksanaan pembelajaran di setiap *open class* semakin menunjukkan peningkatan. Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dosen model juga semakin terbiasa dalam mengajar dengan banyak observer. Kondisi ini akhirnya membawa perubahan yang positif bagi proses pembelajaran.

c. Kecekatan dosen dalam melakukan evaluasi

Biasanya, tidak jarang dosen lalai melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan adanya *lesson study*, saat menuju akhir pembelajaran, dosen melakukan refleksi bersama mahasiswa dan membuat rangkuman materi yang diajarkan sebelumnya. Proses akhir kegiatan ini sangat penting dilakukan agar mahasiswa dapat mereview materi dan memberikan *feedback* terhadap diri sendiri maupun dosen agar proses pembelajaran berikutnya bisa lebih baik lagi.

Refleksi tidak hanya dilakukan antara dosen dengan mahasiswa, namun dosen beserta tim dan observer sama-sama melakukan refleksi. Tujuannya adalah agar dosen model mengenali kekurangan dan kelebihan sehingga saat kegiatan pembelajaran berikutnya kekurangan-kekurangan yang terjadi dapat dihilangkan.

Selain refleksi, dosen model juga dituntut untuk membuat instrumen yang telah dibuat bersamaan dengan pembuatan perencanaan. Instrumen adalah alat asesmen yang ditujukan untuk mengukur kemampuan tiap mahasiswa. Ini merupakan bagian dari kegiatan evaluasi. Pada tiap *open class* yang dilaksanakan, dosen semakin terampil dalam membuat instrumen dan melakukan penilaian pada mahasiswa.

d. Kerja sama antar kolega

Ciri khas dari pelaksanaan kegiatan *lesson study* adalah melibatkan banyak dosen. Meski yang menjadi dosen model hanya satu namun, dalam setiap perencanaan, dosen model bersama tim melakukannya bersama-sama. Saling berdiskusi untuk menentukan materi, strategi, media dsb. Begitu pula dalam proses pelaksanaan pembelajaran, para observer tidak hanya dari *tim teaching* saja, namun dapat mengundang dosen-dosen lain untuk ikut terlibat menjadi observer. Selanjutnya observer memberikan *feedback* kepada dosen model baik dari hal-hal yang dapat ditiru dari dosen model, kritikan-kritikan yang membangun, dan membantu dosen model untuk memberikan gambaran yang terjadi saat proses pembelajaran terjadi.

Kerja sama antar kolega ini sangat dibutuhkan, mengingat sering kali dosen bekerja sendiri-sendiri sehingga dalam mengajar bisa saja terjadi proses pembelajaran yang monoton karena tidak ada masukan atau ide dalam menyegarkan proses pembelajaran.

## 2. Peningkatan kualitas pembelajaran bermakna yang berbasis kearifan lokal

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang bermakna. Maksud dari kegiatan pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang tidak sekedar hanya mentransfer ilmu melainkan memberikan pendidikan bagi peserta didiknya. Melalui kegiatan *lesson study* berbasis kearifan lokal dan *enterpreneurship*, dosen dituntut untuk memberikan pembelajaran yang memiliki makna, sehingga mahasiswa memiliki kesan dalam proses pembelajaran kemudian dapat menerapkannya ketika mahasiswa menjadi guru PAUD. Pada mata kuliah bermain dan permainan, *open class* pertama dosen memunculkan topik permainan tradisional sebagai media pendidikan anak usia dini. Dosen meminta mahasiswa untuk menganalisis apakah permainan tradisional memiliki keunggulan dibandingkan permainan modern yang marak saat ini.

Melalui *lesson study*, dosen dapat mengembangkan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang bermakna, karena setiap kali akan diadakan *open class*, dosen selalu melakukan diskusi bersama tim untuk merencanakan pembelajaran terlebih da-

hulu, sehingga kegiatan pembelajaran yang dibuat pun menjadi lebih kreatif. Terlebih ada masukan-masukan yang diperoleh dari para observer ketika kegiatan refleksi dilakukan. Jika pada *open class* pertama, mahasiswa berdiskusi tentang perbedaan permainan tradisional dan permainan modern, maka pada *open class* kedua, dosen mengajak mahasiswa untuk mempraktikkan langsung permainan tradisional, agar mahasiswa merasakan manfaat permainan tradisional dalam pengembangan aspek kemampuan dasar pada anak usia dini. Selanjutnya pada *open class* ketiga dosen mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan dan mengkreasikan permainan tradisional sesuai dengan tujuan perkembangan anak usia dini yang hendak dicapai.

Hasilnya mahasiswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti perkuliahan, mahasiswa aktif bertanya dan mengutarakan pendapatnya. Diskusi-diskusi yang dilakukan menghasilkan ide-ide yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan anak usia dini.

## 3. Pengembangan karakter mahasiswa

Sesuai dengan kompetensi tambahan bagi lulusan PG-PAUD selain menjadi guru dan pengelola yaitu menumbuhkan jiwa wirausaha, maka kegiatan *lesson study* pun berbasiskan *enterpreneurship*. Dengan pilihan berbasis *enterpreneurship*, dosen berusaha untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu kreativitas mahasiswa dalam menciptakan sebuah produk dan belajar

untuk memasarkannya. Pengembangan karakter *entrepreneurship* pada mahasiswa ini tidak akan tercapai tanpa masukan-masukan dari tim pengajar dan para observer saat perencanaan dilakukan.

Salah satu kegiatan pengembangan karakter *entrepreneurship* pada mahasiswa tercermin pada *open class* keempat, kelima dan keenam, dosen meminta mahasiswa untuk menampilkan hasil karya berupa alat permainan edukatif. Dosen membuat simulasi kegiatan pameran, di mana mahasiswa mempresentasikan produknya kepada para “pengunjung” (mahasiswa dari kelas lain), kemudian pengunjung dapat melakukan kunjungan-kunjungan dan memberikan penilaian. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter *entrepreneurship* pada mahasiswa dengan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat, kemudian juga memberikan pengalaman pada mahasiswa bagaimana menjadi pengusaha yang benar dalam membuat produk dan memasarkannya, dalam hal ini mempresentasikan produknya.

Selain itu, karakter yang berkembang adalah karakter mahasiswa yang mampu bekerja sama karena setiap pembelajaran dilakukan secara berkelompok, karakter mahasiswa yang mandiri, dan kreatif.

#### **D. PENUTUP**

Dari uraian hasil temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan *lesson study* membantu dosen

dalam meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah bermain dan permainan. Tiap siklus menampakan peningkatan dalam setiap proses pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada (1) profesionalisme dosen dalam proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan kerjasama antar kolega sehingga para dosen semakin solid dalam hubungan pekerjaan (2) pembelajaran yang dilaksanakan bermakna bagi mahasiswa karena mahasiswa tidak lagi hanya sebagai pendengar namun juga pelaku dalam pelaksanaan pembelajaran (3) pembelajaran yang dilaksanakan membangun dan mendorong karakter mahasiswa menjadi lebih baik, yaitu karakter *entrepreneurship* yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, saran yang dapat diberikan : (1) dosen model mempertahankan hal-hal yang patut ditiru dan mengembangkan masukan-masukan yang diberikan oleh para observer pada proses pembelajaran selanjutnya (2) para dosen yang belum mendapatkan kesempatan menjadi dosen model agar membuka diri untuk membuka kelasnya tanpa ada keseganan meskipun sudah senior ataupun sebaliknya, dan tidak melulu menjadi observer (3) para dosen yang sudah berpengalaman dalam kegiatan *lesson study* membantu guru-guru dalam melaksanakan kegiatan *lesson study* di sekolah melalui program P2M.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Adil Barakat, Mohammad, (et. al.). 1998. *al-Tathwir al-Mahniy li A'dla'i*

*Hay'at al-Tadris*, (Tunis: al-Munazh-zhamah al-'Arabiyah li al-Tarbiyah Ammar, Hamid. 1996. *al-Jami'ah Bayn al-Risalah wa al-Muassasah*, Cairo: al-Dar al-'Arabiyyah li al-Kitab, Cet.I. Catherine Lewis (2004) *Does Lesson Study Have a Future in the United*

*States?*. Online: [sowi-online.de/journal/2004-1/lesson\\_lewis.htm](http://sowi-online.de/journal/2004-1/lesson_lewis.htm)  
Ciputra (2009). *Ciputra Quantum Leap :Entrepreneurship Mengubah Masa Depan Bangsa dan Masa Depan Anda*. Jakarta: Elex Media Computindo

