

# IMPLEMENTASI LESSON STUDY PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA

Oleh: Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka, Heri Yoga Prayadi

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas tentang pola/cara pengajaran pada matakuliah permainan target. Titik tekan pada penelitian ini terdapat pada rancangan perubahan pola pengajaran dari yang bersifat konservatif ke arah pengajaran yang berlandaskan nilai-nilai pendidikan karakter dengan menerapkan pembelajaran *lesson study*.

Tujuan umum penelitian ini adalah mendapatkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah permainan target. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menemukan strategi pengajaran permainan target yang tepat bagi mahasiswa FIK sehingga nilai-nilai karakter mahasiswa dapat diintegrasikan. Rancangan penelitian melalui proses pengolahan dan analisis data deskriptif yang terdiri dari 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan: tahap ini terdiri atas 1) *planning*, 2) *acting*, 3) *observing*, dan 4) *reflecting* dan Tahap Akhir. Rancangan tindakan penelitian terdiri dari tiga siklus.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti hasil diperoleh sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target secara keseluruhan diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya paling besar yaitu 100 %, setelah itu diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan sebesar (95,95 %). Sehingga dengan demikian metode yang diterapkan mampu memenuhi target yang diinginkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa.

Kata Kunci: *Lesson study, kualitas pembelajaran dan karakter*