

**Implementasi Model Pembelajaran *Lesson Study* Praktikum Wisata
Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir
Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber
Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Agama Islam UMSU**

Rizka Harfiani^{1*}, Robi Fanreza²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{1,2}

^{*1}*email:* rizkaharfiani@umsu.ac.id

²*email:* robiefanreza@umsu.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to study the level of understanding of the concept and creative learning of the Practicum Tourism Learning Learning model in the Media and Learning Resources courses at the PIAUD FAI UMSU Study Program. This research uses descriptive method, with research subjects 20 students from PIAUD FAI UMSU Study Program in Media and Learning Resources courses. This research was conducted in February 2018 until the end of June 2018. The form of this research is Classroom Action Research (CAR). The technique of collecting data using tests, observation, documentation and questionnaires. To answer the data validity, a triangulation technique was used, and to find out the results of this study descriptive analysis was used.

From the results of the research obtained from the results of understanding and creative thinking PIAUD FAI UMSU, namely in the pre-action still 30% classical completeness, then increased in the first cycle reached 65% classical completeness, and increased again in the second cycle reached 92.5% classical completeness at a minimum score of 75, this result has exceeded the minimum classical completeness criteria of 85%.

Keywords : Lesson Study, Understanding of Concepts, Creative Thinking

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa dengan menerapkan model Pembelajaran *Lesson Study* Praktikum Wisata pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar di Prodi PIAUD FAI UMSU. Penelitian ini menggunakan metode

Artikel Info

Received:

21 Januari 2019

Revised:

15 Maret 2019

Accepted:

21 April 2019

Published:

18 Juni 2019

deskriptif, dengan subjek penelitian 20 orang mahasiswa Prodi PIAUD FAI UMSU pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2018 sampai dengan akhir bulan Juni 2018. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, dokumentasi dan angket. Untuk menguji validitas data maka digunakan teknik triangulasi, dan untuk mengetahui hasil penelitian ini digunakan analisis deskriptif. Dari hasil penelitian diperoleh peningkatan hasil pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa PIAUD FAI UMSU, yaitu pada pra tindakan masih 30% ketuntasan klasikal, kemudian meningkat pada siklus I mencapai 65% ketuntasan klasikal, dan meningkat lagi di siklus II mencapai 92,5% ketuntasan klasikal pada capaian nilai minimal 75, hasil ini telah melebihi dari kriteria ketuntasan klasikal minimal yaitu 85%.

Kata Kunci : Lesson Study, Pemahaman Konsep, Berpikir Kreatif

A. Pendahuluan

Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah dosen, mahasiswa, lingkungan, kurikulum, strategi, metode dan media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu mahasiswa agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan pemahaman dan berpikir kreatif sehingga hasil belajar mahasiswa dan mutu pembelajaran juga meningkat.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dosen harus memilih model, strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi perkuliahan yang diajarkan.

Dalam peningkatan kualitas pendidikan, mata kuliah media dan sumber belajar adalah salah satu mata kuliah yang memegang peranan penting dan merupakan mata kuliah yang harus diajarkan kepada mahasiswa sebagai bekal, agar ketika mahasiswa nantinya menjadi seorang pendidik (guru), mereka memiliki kemampuan dalam penggunaan media dan pengelolaan sumber belajar.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap kegiatan belajar mengajar di

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan menurut informasi dari Ketua Prodi PIAUD. Kondisi yang dialami oleh mahasiswa adalah kesulitan menerima penjelasan yang disampaikan oleh dosen dan kurangnya pemahaman mahasiswa dalam mengikuti mata perkuliahan Media dan Sumber Belajar, yang ditandai dengan sikap, tingkah laku, dan kebosanan dalam mengikuti perkuliahan, yaitu cuek, keluar masuk ruangan perkuliahan, melamun, mencoret-coret kertas, mengantuk, mengerjakan pekerjaan lain, mengobrol dan mengganggu mahasiswa lain.

Berdasarkan kondisi yang dialami oleh mahasiswa di Prodi PIAUD menunjukkan bahwa pemahaman konsep dalam mata kuliah Media dan Sumber Belajar cenderung kurang maksimal. Salah satu faktor penyebab dari kebosanan belajar mata kuliah Media dan sumber belajar, bukan karena tidak bermutunya materi yang disampaikan, akan tetapi banyak disebabkan oleh kegagalan dosen dalam mempergunakan model, strategi, metode, media pembelajaran atau pendekatan yang dipakai.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud memberikan solusi untuk

meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa prodi PIAUD pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar dengan menggunakan *Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata*, dengan model ini dosen diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Dari uraian diatas, maka dirasa perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan judul: *"Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU"*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pemahaman Konsep dan tingkat berpikir kreatif mahasiswa sebelum menerapkan model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar di Prodi PIAUD FAI UMSU; 2) Pemahaman Konsep dan tingkat berpikir kreatif mahasiswa sesudah menerapkan model

Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar di Prodi PIAUD FAI UMSU; 3) Tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar di Prodi PIAUD FAI UMSU.

B. Kajian Pustaka

Lesson Study merupakan model pembinaan profesi pendidikan melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berdasarkan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning*, serta membangun *learning community*. Harus diakui, *Lesson Study* termasuk model terbaru dalam pengembangan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya sosialisasi secara serius dan berkelanjutan agar model tersebut dapat diterapkan oleh para guru¹. *Lesson Study* merupakan salah satu alternatif guna mengatasi masalah praktik pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif.

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 34.

1. Tujuan Model Pembelajaran

Lesson Study

Lesson Study merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru. Tujuan utama *Lesson Study* adalah untuk: (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar; (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang bermanfaat bagi para guru lainnya dalam melaksanakan pembelajaran; (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui *inquiry* kolaboratif; (4) membangun sebuah pengetahuan paedagogis, dimana seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya².

2. Tahapan Model Pembelajaran

Lesson Study

Lesson Study merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil refleksi kegiatan pembelajarannya. *Lesson Study* juga merupakan kegiatan

² *Ibid*, h.35

yang dilakukan secara berkelanjutan dan merupakan sebuah upaya untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam *total quality management*, yakni memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara terus menerus berdasarkan data. Selain itu, *Lesson Study* merupakan kegiatan yang dapat mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar (*learning society*) yang secara konsisten dan sistematis melakukan perbaikan diri, baik pada tataran individual maupun manajerial.

3. Keunggulan Model Pembelajaran *Lesson Study* *Praktikum Wisata*

Pembelajaran kooperatif tipe *Lesson Study* *Praktikum Wisata* memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif lainnya. Fase-fase penting dalam model pembelajaran *lesson study* *praktikum wisata* adalah sebagai berikut:

- 1) Fase pertama, fase ini guru mulai mengenalkan *lesson study* diawali dengan diskusi umum tentang materi ajar yang akan dibahas selama satu kompetensi dasar.
- 2) Fase kedua, materi disesuaikan dengan tuntunan kurikulum yang berlaku. Pada kegiatan ini guru mendiskusikan konsep-konsep

esensial serta kompetensi atau keterampilan yang perlu dipelajari siswa.

- 3) Fase ketiga, membandingkan proses pembelajaran yang biasa mereka lakukan, serta mempertimbangkan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, apa yang perlu dipelajari selanjutnya, dan bagaimana perkiraan respon siswa terhadap pembelajaran yang direncanakan. Pada saat guru terlibat dalam kegiatan ini, biasanya akan muncul sejumlah pertanyaan dalam kaitannya dengan materi ajar.
- 4) Fase keempat, *teaching materials* (*hands out*), dan strategi pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan tersebut ada kalanya bisa dijawab secara tuntas melalui diskusi antar guru atau tidak menutup kemungkinan ada pertanyaan yang perlu pendalaman lebih lanjut melalui sumber-sumber lain yang relevan.
- 5) Fase kelima, proses pembelajaran tentang suatu konsep atau istilah baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan bisa didapat dari

keterangan guru, buku paket, film, kliping, poster atau media lainnya.

6) Fase enam, *Eksplorasi dan aplikasi*.

Fase ini memberikan peluang pada siswa untuk mengungkap pengetahuan awalnya, mengembangkan pengetahuan baru, dan menjelaskan fenomena yang mereka alami dengan bimbingan guru minimal. Hal ini menyebabkan terjadinya konflik kognitif pada diri mereka dan berusaha melakukan pengujian dan berdiskusi untuk menjelaskan hasil observasinya. Pada dasarnya tujuan fase ini untuk meningkatkan minat, rasa ingin tahu serta menerapkan konsepsi awal siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan memulai dari hal yang kongkrit. Selama proses ini siswa belajar melalui tindakan-tindakan mereka sendiri dan reaksi-reaksi dalam situasi baru yang masih berhubungan, juga terbukti menjadi sangat efektif untuk menggiring siswa merancang eksperimen, demonstrasi untuk diujikannya. Siswa dapat memberikan pembuktian berkenaan gagasan-gagasan barunya untuk diketahui oleh teman-teman sekelasnya. Siswa

siap menerima kritikan, saran atau sebaliknya saling memperkuat argument.

7) Fase ketujuh, *Praktikum*, fase ini membuktikan teori-teori konsep, menggali keaktifan dan kreativitas siswa melalui pembuktian teori dan fakta. Praktikum wisata dalam mata kuliah Media dan Sumber Belajar, selain dilaksanakan di kampus UMSU Gedung F, terkhusus pada materi Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar bagi anak usia dini, rencananya akan dilaksanakan di tiga lokasi lainnya, yaitu: Observatorium Ilmu Falaq (OIF) UMSU, The Le Hu Garden (*Fun Games Kids*), dan Taman Edukasi (*Outbound Kids*) Medan.³ Pilihan lokasi dikarenakan tempat tersebut memang sudah dirancang sebagai media edukasi dalam pembelajaran melalui pengelolaan sumber daya alam dan di asuh oleh para profesional di bidangnya,

³ Juniarti, *Penerapan Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA N 1 Langgam Pelawan*. Jurnal Geliga Sains 3 (1) 2009, h. 8.

sehingga mahasiswa dapat menggali ilmu sebanyak banyaknya dari alam

Dengan demikian, *lesson study* bukan strategi atau metode pembelajaran, tetapi kegiatan *lesson study* dapat menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi guru pada setiap satuan pendidikannya masing-masing. Dalam usulan penelitian ini, peneliti berupaya menerapkan beberapa strategi dan metode pembelajaran dalam model pembelajaran *lesson study praktikum wisata* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa, prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini khususnya dalam mata kuliah media dan sumber belajar.

4. Hakekat Pemahaman Konsep

Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami. Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar, apabila mendapat

imbuan me-i menjadi memahami, berarti; (1) mengetahui benar, (2) pembuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham), sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah sesuatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak.

5. Bentuk-bentuk Pemahaman

Menurut Suharmi Arikunto pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep⁴. Hasil belajar pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan tipe belajar pengetahuan Sudjana menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori yaitu; (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), h. 45.

diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi. Memiliki pemahaman tingkat ekstrapolasi berarti seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan implikasi dan konsekuensinya⁵.

6. Pengertian Konsep

Winkel menyatakan bahwa konsep dapat diartikan sebagai suatu sistem satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Menurut Soedjadi konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan objek. Konsep berhubungan erat dengan definisi. Definisi adalah ungkapan yang membatasi konsep. Dengan adanya definisi, orang dapat membuat ilustrasi atau gambaran atau

lambang dari konsep yang didefinisikan, sehingga menjadi jelas apa yang dimaksud dengan konsep tertentu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pemahaman konsep adalah sesuatu proses, cara memahami atau cara mempelajari baik-baik sehingga memperoleh pengetahuan tentang suatu ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan objek yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Dalam hal ini yang dimaksud adalah pemahaman konsep-konsep khususnya dalam mata kuliah media dan sumber belajar PIAUD.

7. Hakekat Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya⁶.

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 35.

⁶ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT. Grasindo, 1992), h. 23.

Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan semua orang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbulah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah.

8. Proses Berpikir Kreatif

Proses berpikir kreatif merupakan bagian dari proses berpikir kompleks yang dikelompokkan menjadi empat yaitu: *problem solving*, *decision making*, *critical thinking*, dan *creative thinking*.

Berpikir kreatif dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri dan berlatih penuh, meliputi aktivitas mental seperti: 1) mengajukan pertanyaan; 2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka; 3) membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda; 4) menghubungkan-hubungkan berbagai hal

dengan bebas; 5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; 6) mendengarkan intuisi.

9. Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Menurut Munandar ada tiga aspek yang secara umum menandai orang-orang kreatif, yaitu:

- 1) Kemampuan Kognitif, termasuk disini kecerdasan di atas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- 2) Sikap yang terbuka, orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupun eksternal.
- 3) Sikap yang bebas, otonom dan percaya pada diri sendiri, orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, ia tidak terikat oleh konvensi-konvensi⁷.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya

⁷ *Ibid*, h. 32.

merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya

10. Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar

Mata kuliah Media dan Sumber Belajar merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan di Fakultas Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Mata kuliah ini membutuhkan pemahaman dalam penerapannya, mahasiswa harus memahami media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat bagi anak usia dini.

Dalam mata kuliah Media dan Sumber Belajar mahasiswa dituntut untuk dapat mengetahui konsep, prinsip, prosedur pengembangan sumber belajar, media sederhana, alat permainan, dan pemanfaatan lingkungan dalam kegiatan belajar di RA dalam rangka mencapai hasil belajar yang bermakna dan sesuai dengan sifat-sifat/karakteristik dan kebutuhan anak. Setelah mempelajari mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan sumber belajar, merancang, membuat, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi penggunaan sumber belajar sehingga bermanfaat dalam

meningkatkan kualitas kegiatan di PIAUD.

Mata kuliah Media dan Sumber Belajar memiliki empat pokok bahasan, yaitu: *Pertama*, pembahasan mengenai esensi sumber belajar dalam pembelajaran di PIAUD. *Kedua*, pembahasan mengenai Media Pembelajaran PIAUD. *Ketiga*, pembahasan mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini. *Keempat*, pembahasan mengenai lingkungan sebagai sumber belajar.

Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada pemahaman konsep pengelolaan sumber belajar, penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Serta dalam peningkatan berpikir kreatif dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang/mendesain penggunaan media dan sumber belajar, merancang/mendesain kegiatan yang menyenangkan dan bermakna dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar bagi anak usia dini.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester IV Program Studi

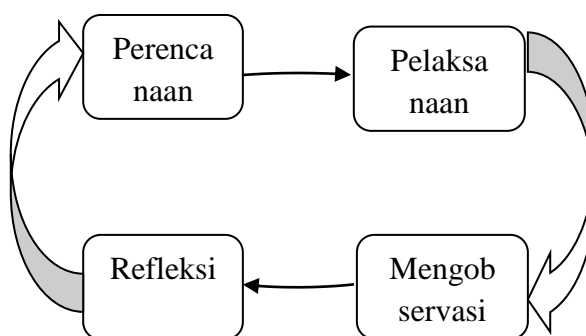
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2018 sampai dengan akhir bulan Juni 2018. Penentuan waktu ini mengacu kepada kalender akademik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang harus menyesuaikan dengan program pembelajaran.

Lokasi penelitian untuk model pembelajaran *Lesson Study* praktikum wisata, mengambil empat lokasi kegiatan, yaitu:

- 1) Observatorium Ilmu Falak (OIF) UMSU yang beralamat di Jalan Denai Kampus Pasca Sarjana UMSU, Medan.
- 2) The Le Hu Garden, Fun Games Kids, yang beralamat di Jalan Pendidikan, Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang
- 3) Taman Edukasi, Outbound Kids, yang beralamat di Jalan Karya Wisata, Medan
- 4) Kampus UMSU Gedung F, Fakultas Agama Islam, Jalan Muchtar Basri No. 3 Medan.

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah mahasiswa semester IV Prodi PIAUD FAI UMSU yang berjumlah 20 orang untuk tahun ajaran 2017-2018.

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur tindakan persiklusnya digambarkan dalam daur ulang skema berikut:



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Tes, digunakan untuk mendapatkan data mengenai tingkat pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa, baik sebelum maupun sesudah diterapkan model Pembelajaran *Lesson Study* Praktikum Wisata.
- 2) Observasi, digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan

model Pembelajaran *Lesson Study* Praktikum Wisata.

- 3) Dokumentasi, yaitu berupa foto-foto selama proses kegiatan pembelajaran dengan model *Lesson Study* praktikum wisata, dan selama melakukan observasi ke beberapa lokasi yang dapat dijadikan sumber belajar PIAUD.
- 4) Angket, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sikap dan tanggapan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah media dan sumber belajar dengan menggunakan model Pembelajaran *Lesson Study* Praktikum Wisata.

Untuk menguji validitas data maka digunakan teknik triangulasi data, yaitu:

- 1). Triangulasi sumber data, yaitu teknik untuk menguji kebenaran dengan mengacu kebenaran data yang telah di peroleh dari satu informan dengan informan lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data dokumen yang berupa foto kegiatan pembelajaran;
- 2). Triangulasi metode, yaitu teknik yang digunakan untuk menguji kebenaran untuk membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi dengan data yang diperoleh dari hasil angket;
- 3). Triangulasi teori, yaitu digunakan

dengan menggunakan lebih dari satu teori dalam membahas masalah yang sedang dikaji.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis *deskriptif*. Dalam analisis *deskriptif*, ada empat alur kegiatan yang menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, yaitu: 1). Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan semua data dari lapangan; 2). Reduksi data yaitu, pada teknik ini peneliti melakukan proses pemilahan data yang relevan; 3). Penyajian data yaitu, teknik ini memaparkan hasil temuan secara narasi; 4). Penarikan kesimpulan yaitu, memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi⁸.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, sesuai dengan datanya:

- 1) Pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus dan mencari nilai rerata/persentase nilai ketuntasan klasikal.

⁸ L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 65.

2) Observasi maupun angket dianalisis dengan analisis deskriptif dan reflektif berdasarkan hasil observasi dan refleksi berkaitan pada tingkat respon dan aktifitas belajar mahasiswa.

Selanjutnya data hasil penelitian tersebut akan dianalisis sebagai berikut, yaitu: 1) Hasil pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi pelajaran pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar, meliputi: konsep pengelolaan sumber belajar di PIAUD, konsep penggunaan media pembelajaran di PIAUD, dan konsep pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar di PIAUD. 2) Hasil peningkatan berpikir kreatif mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar, meliputi: mampu mendesain/merancang penggunaan sumber belajar di PIAUD, mampu merancang/mendesain media pembelajaran di PIAUD, mampu merancang kegiatan yang menarik, menyenangkan dan bermakna dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar bagi peserta didik di PIAUD.

Kriteria ideal ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan Prodi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mata kuliah Media dan Sumber Belajar adalah 75 sedangkan ketuntasan klasikal tercapai bila terdapat 85% mahasiswa yang tuntas belajar. 3) Hasil observasi dan maupun angket dianalisis dengan analisis deskriptif dan reflektif berdasarkan hasil observasi dan refleksi berkaitan pada tingkat respon dan aktifitas belajar mahasiswa.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Tindakan

Setelah dilakukan kegiatan perkuliahan pada mata kuliah media dan sumber belajar dalam kegiatan pra siklus, maka untuk menguji pengetahuan awal mahasiswa maka peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes dengan mengujikan 6 soal esay kepada mahasiswa, yang terdiri dari 3 soal mengenai pemahaman konsep dan 3 soal dalam hal mengetahui daya berpikir kreatif mahasiswa. Kisi-kisi soal berisi tentang pemahaman konsep pengelolaan sumber belajar, penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, serta

kemampuan mahasiswa merancang/mendesain kegiatan yang bermakna dengan memanfaatkan media dan lingkungan sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang masih berusia dini.

Dari hasil evaluasi tersebut maka diperoleh nilai hasil belajar mahasiswa tertera dalam tabel berikut:

Tabel I. Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Pra Tindakan

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.00
2	91-95	1	5.00
3	86-90	1	5.00
4	81-85	1	5.00
5	76-80	2	10.00
6	71-75	2	10.00
7	66-70	5	25.00
8	61-65	5	25.00
9	56-60	2	10.00
10	51-55	1	5.00
11	0-50	0	0.00
Jumlah		20	100.00

Tabel II. Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Pra Tindakan

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.00
2	91-95	0	0.00
3	86-90	1	5.00
4	81-85	1	5.00
5	76-80	1	5.00

6	71-75	2	10.00
7	66-70	5	25.00
8	61-65	5	25.00
9	56-60	3	15.00
10	51-55	1	5.00
11	0-50	1	5.00
Jumlah		20	100.00

Data pada tabel pra siklus menunjukkan masih rendahnya pemahaman dan berpikir kreatif mahasiswa PIAUD FAI UMSU.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Dengan mengkaji kondisi proses perkuliahan yang terjadi, serta rendahnya hasil belajar mahasiswa. Untuk memperbaiki kelemahan tersebut, maka pada pelaksanaan siklus I dibuat perencanaan yaitu:

- 1) Menyusun Satuan Acara Perkuliahan SAP mata kuliah Media dan Sumber Belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Lesson Study* praktikum wisata.
- 2) Mempersiapkan materi ajar dan bahan ajar yang disesuaikan.
- 3) Merencanakan dan merancang kegiatan praktek wisata yang akan dilakukan, meliputi lokasi, jarak, biaya dan kebermanfaatan yang diperoleh.

- 4) Menyiapkan absensi, laporan pelaksanaan perkuliahan (LPP).
- 5) Menyusun instrumen penelitian:
 - a) Perangkat soal evaluasi hasil belajar mahasiswa.
 - b) Lembar observasi aktivitas mahasiswa, yang bertujuan untuk melihat keadaan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di lapangan.
 - c) Lembar angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Lesson Study* praktikum wisata.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dengan melakukan kunjungan ke Observatorium Ilmu Falaq (OIF) UMSU di Jalan Denai Medan. Siklus I ini dilakukan 1xTTM atau selama 150 menit (3 SKS). Kegiatan pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Dosen membimbing mahasiswa berkumpul di aula OIF lantai 7 Kampus Pasca UMSU dan memulai pembelajaran dengan membaca *basmalah*. Melakukan apersepsi, motivasi dan informasi kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa.
- b) Menyebutkan standar kompetensi dan tujuan dari materi yang akan diajarkan.
- c) Dosen menjelaskan indikator pencapaian keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai, dan mengarahkan mahasiswa agar mampu memahami konsep dan berpikir kreatif dalam merancang kegiatan dengan memanfaatkan OIF sebagai suatu lingkungan sumber belajar.

2) Kegiatan inti

- a) Selanjutnya mahasiswa yang telah berkumpul di aula OIF lantai 7 Kampus Pasca UMSU mulai mendengarkan pengarahan dari Tim Instruktur OIF yang telah terlatih untuk memberikan pengetahuan tentang benda-benda langit, rotasi bumi, gejala alam, dan termasuk juga penentuan arah kiblat.
- b) Setelah itu, mahasiswa mengunjungi museum peralatan-peralatan yang biasa digunakan untuk teropong bintang maupun benda-benda langit lainnya.
- c) Kemudian mahasiswa keluar ruangan, menuju tempat teropong

bintang, untuk praktek langsung melihat bintang di langit.

- d) Setelah mahasiswa selesai melakukan observasi dan praktek, dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk PIAUD, dengan menentukan tema, sub tema, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik, sehingga pemanfaatan lingkungan OIF sebagai sumber belajar menjadi berkesan dan bermakna.
- e) Setelah itu, dosen mulai memberikan tugas kepada mahasiswa untuk merancang kegiatan kreatif dengan tahapan-tahapan sesuai standar.
- f) Dosen memerintahkan kepada mahasiswa untuk membuat narasi secara deskriptif dalam menganalisis hasil dari observasi pemanfaatan lingkungan OIF sebagai sumber belajar bagi pendidikan Islam anak usia dini.

3) Kegiatan penutup

- a) Dosen menilai dan memberikan beberapa pertanyaan lisan untuk

mengetahui sejauhmana pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa.

- b) Dosen membimbing mahasiswa untuk menutup pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Hasil Siklus I

Hasil observasi ke OIF UMSU pada siklus I, tampak pada tabel:

Tabel III. Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Siklus I

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.00
2	91-95	2	10.00
3	86-90	3	20.00
4	81-85	3	15.00
5	76-80	2	10.00
6	71-75	4	25.00
7	66-70	2	5.00
8	61-65	2	5.00
9	56-60	1	5.00
10	51-55	1	5.00
11	0-50	0	0.00
Jumlah		20	100.00

Tabel IV. Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Siklus I

No	Nilai	F	%
1	96-100	0	0.00
2	91-95	1	5.00

3	86-90	2	10.00
4	81-85	3	15.00
5	76-80	3	15.00
6	71-75	3	15.00
7	66-70	3	15.00
8	61-65	3	15.00
9	56-60	1	5.00
10	51-55	1	5.00
11	0-50	0	0.00
Jumlah		20	100.00

d. Refleksi Hasil Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I diperoleh data bahwa rata-rata 65% mahasiswa yang tuntas dan 35% belum tuntas, dengan demikian kriteria keberhasilan pembelajaran belum mencapai kriteria yang maksimal sebagaimana telah ditetapkan. Karena ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% mencapai nilai KKM, yaitu nilai 75. Sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II**a. Perencanaan**

Perencanaan siklus II yaitu:

- 1) Menyusun SAP dengan pendalaman materi media dan sumber belajar
- 2) Mempersiapkan materi ajar dan bahan ajar

- 3) Merencanakan dan merancang kegiatan praktek wisata yang akan dilakukan, meliputi lokasi, jarak, biaya dan kebermanfaatan yang diperoleh.
- 4) Menyiapkan absensi, laporan pelaksanaan perkuliahan (LPP).
- 5) Menyusun instrumen penelitian, yaitu seperti: Perangkat soal evaluasi hasil belajar mahasiswa, Lembar observasi aktivitas mahasiswa, Lembar angket untuk mengetahui respon mahasiswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II yaitu melakukan observasi dan praktikum wisata di dua tempat. *Lokasi pertama*, The Le Hu Garden, Fun Games Kids yang beralamat di Jalan Pendidikan Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang. *Lokasi kedua*, di Taman Edukasi, Outbound Kids, Jalan Karya Wisata, Medan. Siklus II ini dilakukan dalam 1xTTM atau selama 200 menit (4 SKS). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, sama dengan yang dilakukan pada siklus I, yaitu: (1) Kegiatan pendahuluan, (2) Kegiatan inti, dan (3) Kegiatan penutup.

c. Hasil Siklus II

Pembelajaran *Lesson Study* praktikum wisata pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel V. Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Siklus II

No	Nilai	F	%
1	96-100	2	10.00
2	91-95	5	25.00
3	86-90	6	30.00
4	81-85	4	20.00
5	76-80	1	5.00
6	71-75	1	5.00
7	66-70	0	0.00
8	61-65	1	5.00
9	56-60	0	0.00
10	51-55	0	0.00
11	0-50	0	0.00
Jumlah		20	100.00

Tabel VI. Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Siklus II

No	Nilai	F	%
1	96-100	2	10.00
2	91-95	5	25.00
3	86-90	6	30.00
4	81-85	4	20.00
5	76-80	0	0.00
6	71-75	1	5.00
7	66-70	1	5.00
8	61-65	1	5.00
9	56-60	0	0.00
10	51-55	0	0.00
11	0-50	0	0.00

Jumlah

20

100.00

d. Refleksi Hasil Tindakan Siklus II

Refleksi dari hasil tindakan siklus II diperoleh hasil yang telah melebihi dari kriteria ketuntasan minimum 85% pada capaian nilai minimal 75, yaitu diperoleh hasil ketuntasan klasikal 92,5%. Refleksi untuk siklus II ini dilakukan karena telah mencapai tingkat keberhasilan, sehingga penelitian dihentikan hanya pada siklus II.

Dari hasil penelitian menggunakan model pembelajaran *Lesson Study* praktikum wisata pada mata kuliah Media dan Sumber Belajar PIAUD, dengan tahapan penelitian pra tindakan, siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan hasil pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa PIAUD FAI UMSU, yaitu pada pra tindakan masih 30% ketuntasan klasikal, kemudian meningkat pada siklus I mencapai 65% ketuntasan klasikal, dan meningkat lagi di siklus II mencapai 92,5% ketuntasan klasikal pada capaian nilai minimal 75.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data di atas, dapat dikemukakan bahwa temuan secara umum dalam penelitian ini:

1. Pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi perkuliahan media dan sumber belajar di prodi PIAUD FAI UMSU mengalami peningkatan setelah menggunakan model Lesson Study
2. Tingkat berpikir kreatif mahasiswa prodi PIAUD FAI UMSU mengalami peningkatan setelah menggunakan model Lesson Study.

Dengan demikian melihat hasil tersebut, penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat, sehingga setiap pendidik yang ingin meningkatkan kualitas pembelajarannya di kelas maka perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh pendidik itu sendiri, baik mengenai strategi yang dipakai atau metode yang diterapkannya apakah sudah tepat atau belum. Hal inilah yang terkadang menjadi kendala bagi dosen di dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar dengan baik di dalam meningkatkan kemampuan atau prestasi belajarnya. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini terbukti telah dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa prodi PIAUD FAI UMSU.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Dari uraian dan analisis data di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pada tindakan siklus II telah mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu presentase ketuntasan hasil belajar (pemahaman konsep dan berpikir kreatif) dengan model *Lesson Study* praktikum wisata telah mencapai ketuntasan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Juniarti. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA N 1 Langgam Pelalawan*. Jurnal Geliga Sains 3 (1) hal. 1-9.
- Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*

- Munandar, Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT.Grasindo
- Moleong, L. J. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudirman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.