

Pendidikan  
Karakter

LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TAHUN ANGGARAN 2017



JUDUL PENELITIAN:

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

Oleh:

- Dr. Sigit Nugroho, M.Or
- Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
- Riky Dwihandaka, M.Or
- Heri Yoga Prayadi, M.Or

DIBIYAI OLEH DIPA BLU UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA DENGAN  
SURAT PERJANJIAN PENUGASAN DALAM RANGKA PELAKSANAAN PROGAM  
PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER TAHUN ANGGARAN 2017 NOMOR:  
365/LT-PK/UN34.21/2017 TANGGAL 12 APRIL 2017

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2017

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN PENELITIAN**

**Judul** : IMPLEMENTASI LESSON STUDY PERKULIAHAN  
PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN  
KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN  
NILAI KARAKTER MAHASISWA

**Peneliti/Pelaksana**  
Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
NIDN : 0024098004  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1  
Nomor HP : +628122755287  
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

**Anggota (1)**  
Nama Lengkap : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.  
NIDN : 0029128203  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Anggota (2)**  
Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or  
NIDN : 0026068302  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Anggota (3)**  
Nama Lengkap : Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.  
NIDN : 8873600016  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

**Biaya Tahun Berjalan** : Rp. 20.000.000,00

Mengetahui,  
Dekan.



Wawan Sundawan S, M.Ed.  
NIP 196407071988121001

Yogyakarta, 23 Oktober 2017  
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or  
NIP 198009242006041001



Mengetahui,  
PPM

... M.St.  
NIP 1981081992031002

## ABSTRAK PENELITIAN

### 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

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*

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: **“IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA”**, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Progam Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2017 Nomor: 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017. Bidang penelitian ini berbasis pendidikan karakter dilaksanakan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah permainan target di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY dan Ketua LPPM UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 Oktober 2017

Tim Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG PENELITIAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK PENELITIAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Hasil yang diharapkan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Lesson Study .....	5
1. Pengertian Lesson Study .....	5
2. Tahapan Lesson Study .....	6
3. Perangkat Lesson Study .....	7
B. Perainan Target .....	7
C. Karakter .....	9
1. Pengertian Karakter .....	10
2. Olahraga dan Pendidikan Karakter .....	10
BAB III METODE PENELITIAN .....	12
A. Desain Penelitian .....	12
B. Populasi Penelitian .....	12
C. Rencana Kegiatan .....	12
D. Instrumen Penelitian .....	15
E. Analisis Data .....	15
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	17
A. Hasil Penelitian .....	
1. Hasil Siklus Pertama .....	17
2. Hasil Siklus Kedua .....	21
3. Hasil Siklus ketiga .....	24
4. Hasil Keseluruhan dari Nilai Karakter .....	28
B. Pembahasan .....	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	32
A. Kesimpulan .....	32
B. Saran .....	32
DAFTAR PUSTAKA .....	33
LAMPIRAN .....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Pertama.....	19
Tabel 2. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Pertama.....	20
Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Pertama .....	21
Tabel 4. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Kedua .....	22
Tabel 5. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Kedua .....	23
Tabel 6 Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Kedua .....	24
Tabel 7. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Ketiga .....	26
Tabel 8. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Ketiga .....	26
Tabel 9. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Ketiga .....	27
Tabel 10. Deskripsi Nilai Karakter Keseluruhan .....	28

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Pertama.....	21
Gambar 2. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Kedua .....	24
Gambar 3. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Ketiga .....	27
Gambar 4. Diagram Nilai Karakter Keseluruhan .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Indikator Kualitas Pembelajaran .....	35
Lampiran 2. Rancangan Tindakan Materi Pembelajaran .....	36
Lampiran 3. Lembar Observasi Lesson Study .....	37
Lampiran 4. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran .....	38
Lampiran 5. Lembar Observasi Nilai Karakter .....	39
Lampiran 6. Foto Penelitian .....	40
Lampiran 7. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian .....	43
Lampiran 8. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian .....	47
Lampiran 9. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian.....	48
Lampiran 10. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian .....	49
Lampiran 11. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian.....	51
Lampiran 12. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian .....	52

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan jasmani sesuai pendapatnya Tamat dan Mirman (2006: 6) yaitu a) pengembangan individu secara organis (makhluk hidup), yaitu pengembangan fisiologis peserta didik sebagai hasil mengikuti kegiatan pendidikan jasmani secara teratur, tertib, dan terprogram b) pengembangan individu secara neuromuskuler, yaitu system neuromuskuler peserta didik tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan usianya c) pengembangan individu secara intelektual, yaitu pengembangan kemampuan berpikir peserta didik d) pengembangan individu secara emosional, pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan pengendalian emosi.

Penekanan karakter moral dari pendidikan jasmani dan olahraga sangat penting. Hal itu akan membantu pendidik untuk mendorong peserta didiknya dalam pengembangan moral dengan bebas. Olahraga dan pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter anak. Pendidikan jasmani bisa menjadi suatu lingkungan yang baik untuk pengembangan mental. Karakter dan pemikiran moral, sosial terdapat hubungan yang erat, hal ini sesuai dengan teori pengembangan moral. Pengembangan moral sangat sulit dipisahkan dari pengembangan sosial dimana di dalamnya terdapat interaksi sosial.

Kompleksitas pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membina peserta didik untuk menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial. Pendidikan jasmani diharapkan memberikan efek psikologis bagi peserta didik, misalnya adanya perubahan sikap dari negatif menjadi positif, adanya perbaikan dalam hal efisiensi keterampilan hubungan sosial, adanya perkembangan positif dalam hal perasaan sehat dan kesehatan psikologis.

Dalam memahami arti pendidikan jasmnai, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*). Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Bermain merupakan sebagai hiburan yang sifatnya fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya. Olahraga adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa oahraga semata-mata suatu bentuk permainan

yang terorganisasi, yang menempatkan lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. (Noortje, 2011: 113).

Bermain adalah fitrah manusia yang hakiki sebagai makhluk bermain (*homo luden*), bermain suatu kegiatan yang tidak berprestasi kecuali sebagai luapan ekspresi, pelampiasan ketegangan, atau peniruan peran. Aktivitas bermain dalam nuansa riang dan gembira dalam pengajaran pendidikan jasmani menjadi warna gerak dari anak. Dalam bermain terdapat unsur ketegangan, yang tidak lepas dari etika seperti semangat *fair play* yang sekaligus menguji ketangguhan, keberanian dan kejujuran pemain. Dalam bermain pendidikan karakter yang ada tidak mengenal pada suatu ajaran tertentu, karena anak bermain tidak melihat sisi religius teman dan bentuk permainan, pendidikan karakter disini yang membentuk manusia yang baik dan kritis, sehingga proses pemberian pembelajarannya lebih bersifat mengembangkan daya pikir kritis dengan mengamati realitas kehidupan.

Banyak model yang diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran pendidikan jasmani, salah satunya model TGfU (*Teaching Games for Understanding*). TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dengan memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Mitchell, Oslin dan Griffin, 2006: 21)

Permainan target (*Target Games*) adalah salah satu klasifikasi permainan dalam TGfU yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda dengan bentuk klasifikasi yang lain. Dalam target games, permainan akan ditentukan oleh diri sendiri karena kecermatan, kejelian, dan akurasi tanpa ada gangguan dari pihak lain, dalam hal ini lawan. Permainan ini tidak mengenal kontak tubuh dengan lawan hanya dengan kemampuan diri sendiri yang akan menentukan hasilnya, semakin akurat, maka hasilnya semakin baik.

Dalam perkuliahan permainan target mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan mengajar dengan menggunakan pendekatan teknik dan taktik dengan metode bermain sehingga nilai-nilai karakter yang melekat dalam aktivitas pembelajaran tersebut dapat dikembangkan. Selain itu permainan target mendorong para mahasiswa untuk mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan para mahasiswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan

permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya.

Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan berlangsung pada perkuliahan permainan target menunjukkan bahwa terdapat cukup banyak mahasiswa peserta perkuliahan yang mengalami kesulitan dalam menerapkan materi selama perkuliahan, jarang bertanya, kurang kedisiplinan, kurang peduli, kurang tanggung jawab dan kemampuan kerjasama yang rendah. Hal ini disadari dosen bahwa diantara kemungkinan penyebabnya adalah cara mengajar, pemilihan metode, penggunaan media, strategi mengajar, umpan balik, pemberian tugas perkuliahan dan penerapan praktik di lapangan yang perlu diperbaiki. Permasalahan lain adalah keterampilan mahasiswa yang berbeda-beda.

Kenyataan ini mengakibatkan proses belajar mengajar kurang dapat berjalan dengan baik, seperti harus memberikan penjelasan materi yang lebih lama dan berulang-ulang kepada mahasiswa yang keterampilan awalnya kurang, sedangkan mahasiswa yang keterampilan awalnya baik, laju pembelajarannya terhambat. Disamping itu, permasalahan yang lain adalah mahasiswa masih kurang tanggung jawab dan kurang kerjasama dalam mengerjakan tugas untuk mengembangkan dan memodifikasi bentuk permainan yang sifatnya menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang bisa dikembangkan dalam bentuk permainan tersebut, sehingga dalam memberikan praktik pengajaran banyak mahasiswa yang bosan karena tidak ada unsur bermain dan tidak ada kompetisi yang diterapkan, hanya berdasarkan dengan jumlah target atau sasaran saja.

Permasalahan yang dihadapi pada pelaksanaan mata kuliah permainan target seperti tersebut di atas perlu di atasi, jika tidak segera di atasi maka mahasiswa disamping akan mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah itu sendiri, juga akan menghambat penguasaan mata kuliah lain yang merupakan kelanjutan mata kuliah tersebut atau mata kuliah yang bersinergis dengan mata kuliah tersebut. Disamping itu, jika permasalahan tersebut tidak segera di atasi keterampilan dan karakter mahasiswa yang semakin berkurang jika lulus nantinya akan berdampak pada kualitas lulusan yang kurang baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencoba untuk menerapkan *Lesson study*. *Lesson study* telah dikembangkan dan diimplementasikan di Jepang yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target diharapkan adanya peningkatan

kualitas pembelajaran yang pada gilirannya dapat mengembangkan nilai karakter bagi peserta didiknya.

### **B. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran?
2. Bagaimanakah pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target sehingga nilai karakter mahasiswa dapat dikembangkan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Mengetahui nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target yang dalam perkuliahannya menerapkan *lesson study*.

### **D. Hasil yang diharapkan**

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa
2. Dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran permainan target yang akan datang sebagai acuan pada mata kuliah lainnya.
3. Dapat menjadikan peningkatan mutu pembelajaran sehingga berdampak pada Indeks Prestasi juga akan memperpendek masa studi.
4. Tersusunya rencana pelaksanaan pembelajaran, modul, lembar kerja mahasiswa dan media pembelajaran mata kuliah permainan target yang termutakhir.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. *Lesson Study*

#### 1. Pengertian *Lesson Study*

*Lesson study* adalah belajar pada suatu pembelajaran. Seorang dosen atau guru dapat belajar tentang pembelajaran mata kuliah tertentu melalui tampilan pembelajaran yang ada (*live/real* atau rekaman video). Dosen bisa mengadopsi metode, teknik ataupun strategi pembelajaran, penggunaan media dan sebagainya yang diangkat oleh dosen penampil untuk ditiru atau dikembangkan di kelasnya masing-masing. Dosen lain atau pengamat perlu melakukan analisis untuk menemukan sisi positif atau negatif dari pembelajaran tersebut dari menit ke menit. Hasil analisis ini sangat diperlukan sebagai bahan masukan bagi dosen penampil untuk perbaikan atau lewat profil pembelajaran tersebut, dosen atau pengamat bisa belajar atas inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen lain. Lebih lanjut Iverson dan Yoshida (2005: 15) mengemukakan beberapa definisi yang berkaitan dengan *lesson study* antara lain sebagai berikut:

- a. *Lesson study* (*Jugyokenkyu*) merupakan bentuk pengembangan keprofesionalan guru dalam pembelajaran, yang dikembangkan di Jepang, yang di dalamnya dosen secara sistematis dan kolaboratif melaksanakan penelitian pada proses belajar mengajar di dalam kelas untuk pengembangan dan pengalaman pembelajaran yang diampu dosen.
- b. *Lesson study* menjadikan dosen belajar tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
- c. *Lesson study* merupakan pendekatan komprehensif untuk pembelajaran yang profesional yang dilaksanakan secara tim melalui tahapan-tahapan perencanaan, implementasi pembelajaran di dalam kelas dan observasi, refleksi dan diskusi data hasil observasi serta pengembangan pembelajaran lebih lanjut.

Lewis (2002: 12) menyantakan bahwa pembelajaran yang berbasis pada *lesson study* perlu dilakukan karena beberapa alasan antara lain *lesson study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dosen dan aktivitas belajar mahasiswa. Hal ini disebabkan (1) pengembangan *lesson study* dilakukan dan didasarkan pada hasil sharing pengetahuan profesional yang berlandaskan pada proses dan hasil pengajaran yang dilaksanakan para dosen, (2) penekanan mendasar pada pelaksanaan suatu *lesson study* adalah agar para mahasiswa memiliki kualitas belajar, (3) kompetensi yang diharapkan dimiliki mahasiswa dijadikan fokus dan titik perhatian

utama dalam pembelajaran di kelas, (4) berdasarkan pengalaman nyata di kelas, *lesson study* mampu menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran, dan (5) *lesson study* akan menempatkan peran para dosen sebagai peneliti pembelajaran.

Iverson dan Yoshida (2005: 18) menyatakan bahwa *lesson study* memiliki beberapa manfaat antara lain (1) mengurangi ketersaingan dosen dari komunitasnya, (2) membantu dosen untuk mengobservasi dan mengkritisi pembelajarannya, (3) memperdalam pemahaman dosen tentang materi perkuliahan, cakupan dan urutan materi dalam kurikulum, (4) membantu dosen memfokuskan bantuannya terhadap seluruh aktivitas belajar mahasiswa, (5) menciptakan terjadinya pertukaran pengetahuan tentang pemahaman berpikir dan belajar dari mahasiswa, dan (6) meningkatkan kolaborasi terhadap sesama dosen.

Keberhasilan *lesson study* dapat dilihat pada dua aspek pokok yaitu perbaikan pada proses pembelajaran oleh dosen dan meningkatkan kolaborasi antar dosen. *Lesson study* memberikan banyak hal dianggap efektif dalam merubah proses pembelajaran, seperti:

- a. Penggunaan materi pembelajaran yang kongkret untuk memfokuskan pada permasalahan yang lebih bermakna.
- b. Mengambil konteks pembelajaran dan pengalaman dosen secara eksplisit.
- c. Memberikan dukungan pada kesejawatan dosen.

Hal demikian memberikan arti bahwa *lesson study* memberikan banyak kesempatan kepada para dosen untuk membuat bermakna terhadap ide-ide pendidikan dalam proses pembelajaran, untuk merubah perspektif dosen tentang pembelajaran dan untuk belajar melihat proses mengajar yang dilakukan dosen dari perspektif mahasiswa. Dalam *lesson study* dapat dilihat hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran secara obyektif dan hal demikian membantu dosen memahami ide-ide penting dalam memperbaiki proses pembelajaran.

## **2. Tahapan Dalam Pelaksanaan *Lesson Study***

Ada beberapa variasi tahapan atau langkah pelaksanaan *lesson study* dalam perkembangan implementasinya. Lewis (2002: 12) menyarankan ada enam tahapan dalam awal mengimplementasikan *lesson study* di sekolah, antara lain:

- a. Tahap pertama adalah membentuk kelompok *lesson study*.
- b. Tahap ke dua adalah memfokuskan *lesson study*.
- c. Tahap ke tiga berupa menyusun rencana pembelajaran.
- d. Tahap ke empat adalah melaksanakan pembelajaran di kelas dan mengamatinya (observasi).

- e. Tahap ke lima adalah refleksi dan menganalisis pembelajaran yang telah dilakukan.
- f. Tahap ke enam yaitu merencanakan pembelajaran tahap selanjutnya.

Sementara itu, Richardson (2006: 26) mengemukakan bahwa ada 7 tahapan atau langkah dalam penerapan *lesson study*, yang mirip dengan tahapan yang disampaikan oleh Lewis, tahapan tersebut antara lain:

Tahap 1 : Membentuk tim *lesson study*.

Tahap 2 : Memfokuskan *lesson study*.

Tahap 3 : Merencanakan pembelajaran.

Tahap 4 : Persiapan untuk observasi.

Tahap 5 : Melaksanakan pembelajaran dan observasinya.

Tahap 6 : Melaksanakan diskusi pembelajaran

Tahap 7 : Merencanakan pembelajaran untuk tahap berikutnya.

### 3. Perangkat Pendukung Dalam *Lesson Study*.

Sumardi (2008: 18) mengemukakan bahwa perangkat pendukung *lesson study* adalah semua perangkat yang mendukung keberhasilan implementasi *lesson study*. Beberapa perangkat pendukung dalam *lesson study* diantaranya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) dan teaching materials yang dihasilkan dalam tahap plan. Perangkat pendukung dalam tahap do diantaranya adalah lembar observasi, yang antara lain berisi: (1) interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa, (2) interaksi antara mahasiswa dan dosen, (3) interaksi antara mahasiswa dengan media, sumber belajar dan lembar kerja mahasiswa, (4) personil mahasiswa yang pasif, (5) personil mahasiswa yang diam karena berpikir dan memperhatikan pembelajaran serta (6) pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran. Perangkat pendukung lainnya adalah perekam audio-visual kegiatan pembelajaran yang dapat mendokumentasikan berbagai kejadian selama pembelajaran berlangsung.

### B. Permainan Target

Permainan target adalah permainan yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2006: 21) menjelaskan "*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*". Permainan target merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam memainkannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau tujuan yang dijadikan sasarannya.

Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan yang terdapat dalam *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Tgfu adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Mitchell, Oslin dan Griffin (2006: 23) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

1. *Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik
2. *Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.
3. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.
4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

Perkuliahan permainan target mahasiswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seseorang menganggap dirinya mampu serta akan membuat seseorang merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya. Perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera tampak dalam perilaku nyata maupun tersembunyi. Proses belajar dapat berlangsung bila disertai kesadaran dan intensitas kemauan dari individu yang belajar. Sikap dan perbuatan yang ditujukan dalam kemandirian merupakan kebutuhan dasar dari setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan diri

Pembelajaran permainan target yang dilakukan, harus bisa mendorong mahasiswa untuk memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Nilai yang diharapkan muncul adalah:

### 1. Kemandirian sikap

Manusia pada waktu dilahirkan belum membawa sikap tertentu terhadap suatu obyek. Dengan demikian sikap itu terbentuk dalam perkembangan individu yang bersangkutan dan perkembangan individu bisa melalui interaksi sosial.

### 2. Kemandirian belajar

Suatu keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sendiri sesuai tingkat perkembangannya. Kemandirian belajarsiswa akan dapat mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam hal sebagai berikut: (a) membuat keputusan yang bertanggung jawab, (b) menentukan aktivitas belajar sesuai keinginan sendiri, (c) membuat pengertian sesuai pemahaman, (d) menyadari tentang kenapa dan bagaimana memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

### 3. Pembentukan karakter

Pendidikan Jasmani (penjas) merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani

### 4. Pembentukan kepribadian

Merupakan sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain; integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Sifat perhatian, konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi Apabila aktivitas permainan target dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang terdapat dalam permainan target. Setelah karakter dan konsep diri mahasiswa terbentuk dari aktivitas permainan target memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukan karakter yang kuat. Permainan target perlu dikemas dalam bentuk bermain dan permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat mahasiswa menjadi jenuh.

## C. Karakter

### 1. Pengertian Karakter

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata "karakter" diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Menurut Lickona, karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), kemudian menimbulkan

komitmen (niat) terhadap kebaikan (moral feeling), dan akhirnya melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), motivasi (*motivations*), perilaku (*behaviors*), serta keterampilan (*skills*) (Marzuki, 2011: 469-470).

UNESCO telah mengkaji dan memperoleh kesimpulan tentang dimensi karakter. Ada enam dimensi karakter yang bersifat universal. Keenam dimensi karakter tersebut adalah *trustworthiness, respect, responsibility, fairness, caring, and citizenship* (Rynders, 2006 yang dikutip Zamroni, 2011: 166-167). *Trustworthiness* yaitu dapat dipercaya, yang berarti orang tersebut memiliki kejujuran, integritas, loyalitas, dan reliabilitas. *Respect* yaitu menghormati dan menghargai orang lain tanpa memandang latar belakang yang menyertainya. *Responsibility* merupakan watak bertanggungjawab atas apa yang diperbuat. *Fairness* yaitu senantiasa mengedepankan standar adil, tanpa dipengaruhi oleh sikap dan perasaan yang dimilikinya. *Caring* yaitu senantiasa mempergunakan kehalusan budi dan perasaan sehingga dapat berempati terhadap kegembiraan atau kepedihan yang dialami orang lain. *Citizenship* berhubungan dengan menjadi warga negara yang baik, memahami, dan melaksanakan tugas serta tanggungjawab sebagai seorang warga negara

## 2. Olahraga dan Pendidikan Karakter

Mental dan karakter dapat terbangun melalui olahraga. Ada pepatah dalam dunia olahraga yang berbunyi: "*Men Sanna in Corpore Sanno*" dan pepatah ini masih tepat untuk membantu pencapaian sehat bugar, yang dinamis bagi kalangan civitas akademika dalam rangka peningkatan kualitas hidup secara batiniah dan kualitas kinerja jasmaniah. Dalam situasi seperti ini, olahraga seharusnya dan sudah selayaknya menjadi pilar keselarasan, keseimbangan hidup sehat dan harmonis. Jiwa *fairplay, sportivitas, team work*, dan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dapat dibangun melalui olahraga.

Karakter dapat diajarkan dan dipelajari dalam permainan olahraga. Sebuah pengalaman olahraga dapat membangun karakter, tetapi hanya jika lingkungan tersebut terstruktur dan tujuan yang dinyatakan dan yang direncanakan adalah untuk mengembangkan karakter. Lingkungan semacam ini harus mencakup semua individu (pelatih, pemerintah, orang tua, peserta, dll) yang berkepentingan dalam permainan olahraga tersebut. Popularitas olahraga yang luar biasa di seluruh dunia, menjadikan pengembangan karakter sebagai bagian dari pengalaman di olahraga pemuda, perguruan tinggi, dan tingkat profesional. Menurut Bredemeier & Shields yang mengutip teori Piaget, salah satu manfaat aktivitas fisik adalah membantu tumbuhnya proses psikologis individu dan struktur (Doty, 2006: 5).

Morgan (2007: 5) mengatakan bahwa etika dalam olahraga diyakini dapat membangun karakter. Dalam hal ini kemudian muncul pertanyaan tentang bentuk karakter seperti apakah yang dapat terbentuk dari etika olahraga, dan adakah pengaruh pengalaman olahraga individu terhadap pembentukan totalitas pengembangan karakter. Hal ini jelas tidak dapat mempengaruhi totalitas perkembangan karakter, misalnya seperti sarjana dan peneliti pada perkembangan moral, di sini karakter sudah menunjukkan proses seumur hidup secara holistik yang dipengaruhi oleh variabel kontekstual sepanjang hidup seseorang. Kasus semacam ini akan berbeda jika keberadaan olahraga diterapkan pada kehidupan anak muda. Olahraga merupakan bagian dari kehidupan anak muda, oleh sebab itu pengalaman olahraga akan mempengaruhi kehidupan dan pembangunan karakter yang positif.

Pembentukan karakter manusia yang memiliki sikap sportif tidak kalah pentingnya dalam dunia olahraga. Sportif disebut juga sebagai nilai kejujuran, suatu sikap yang tinggi nilainya dan hanya dimiliki oleh orang yang baik kepribadiannya serta bersih hatinya. Islam mengenalnya sebagai akhlaqul karimah. Pendidikan tidak semestinya hanya memberikan pengetahuan kognitif saja, namun pendidikan harus menjangkau sifat ihsan (baik) dan menjangkau dimilikinya akhlaqul karimah (Muhadjir, 1999: 88).

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Action research*. *Action research* yang dilakukan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu *planning, acting & observing*, dan *reflecting*, namun komponen *Acting* dan *Observing* dijadikan satu. Keempat komponen tersebut membentuk suatu rangkaian spiral yang disebut siklus (Pardjono, 2007: 2). Penelitian ini menggunakan 3 siklus yang terdiri dari siklus I merupakan tindakan awal pada pembelajaran permainan target berbasis *Lesson Study* kemudian siklus II melakukan tindakan untuk memperbaiki keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pengajaran permainan target yang bisa mengembangkan nilai-nilai karakter mahasiswa. siklus III adalah usaha perbaikan dari pelaksanaan siklus II.

### B. Populasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) dengan jumlah mahasiswa 38 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, keterlibatan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas mingguan. Alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah: 1) daftar *checklist*, 2) *feedback record*, 3) daftar nilai tugas mingguan.

### C. Rencana Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2016/2017 di Program Studi PJKR (SI) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Obyek mata kuliah yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah mata kuliah Permainan Target. Tim dosen yang terlibat dalam pelaksanaan *lesson Study* pada perkuliahan Permainan Target berjumlah 3 orang yaitu: 1) Dr. Sigit Nugroho, M.Or, 2) Riky Dwihandaka, M.Or, 3) Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or, dan 4) Heri Yoga Prayadi, M.Or. Pemecahan masalah yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah pengembangan model pembelajaran yang mengacu pada *Lesson Study* model Lewis (2002).

## Rencana Tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pada mata kuliah Permainan Target selama ini. Merumuskan masalah guna mencari solusinya, dan mengumpulkan data pendukung.
2. Menetapkan alternatif upaya peningkatan dengan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Permainan Target.
3. Menyusun rencana tindakan.
4. Menyusun instrumen untuk mengamati proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang berhasil diidentifikasi maka alternatif penyelesaian masalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran pada mata Kuliah Permainan Target yang berbasis *Lesson Study*. Rencana siklus-siklus yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### Siklus I

#### 1. Perencanaan

- a. Mengadakan diskusi antara peneliti dan dosen untuk memecahkan masalah yang dijumpai dalam pembelajaran mata kuliah permainan target.
- b. Merencanakan skenario rencana tindakan berbasis *Lesson Study*.
- c. Mengadakan pelatihan singkat pada dosen pengampu mata kuliah permainan target tentang pendekatan pembelajaran *Lesson Study*.
- d. Melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran.

#### 2. Tindakan

Dosen mata kuliah permainan target melaksanakan skenario pembelajaran berbasis *Lesson Study* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 3. Monitoring

- a. Peneliti dan ahli melakukan pengamatan dan mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan pembelajaran permainan target berbasis *Lesson study*.
- b. Melakukan diskusi tentang pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan mencatat kelemahan, ketidaksesuaian antara skenario dan pelaksanaan.
- c. Memperhatikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran permainan target berbasis *Lesson study*.

#### 4. Refleksi

Mengadakan evaluasi bersama antara peneliti, dosen dan ahli terhadap hasil tindakan pembelajaran permainan target berbasis *Lesson Study*, merumuskan dan

mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan dan respons mahasiswa pada siklus I, membuat rencana awal tindakan yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi.

## **Siklus II**

### **1. Perencanaan**

- a. Mengadakan diskusi antara peneliti dan dosen untuk memecahkan masalah yang dijumpai dalam pembelajaran pada siklus I
- b. Merencanakan skenario rencana tindakan dalam mengembangkan nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran permainan target.
- c. Melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran.

### **2. Tindakan**

Dosen mata kuliah permainan target melaksanakan skenario pembelajaran berbasis *Lesson Study* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai-nilai karakter.

### **3. Monitoring**

- a. Peneliti dan ahli melakukan pengamatan dan mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan pembelajaran
- b. Melakukan diskusi tentang pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan mencatat kelemahan, ketidaksesuaian antara skenario dan pelaksanaan.
- c. Memperhatikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran permainan target dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter dalam permainan target.

### **4. Refleksi**

Mengadakan evaluasi bersama antara peneliti, dosen dan ahli terhadap hasil tindakan pembelajaran permainan target, merumuskan dan mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan dan respons mahasiswa pada siklus II, membuat rencana awal tindakan yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi.

## **Siklus III**

Pada siklus III proses yang dilakukan sama dengan siklus sebelumnya, yang membedakan adalah perencanaan siklus III bersumber dari hasil refleksi siklus II kemudian tindakan yang dilakukan adalah perbaikan proses pembelajaran. Kemudian dilakukan monitoring dengan instrumen yang disiapkan dan diakhir siklus dilakukan refleksi dari tindakan yang ada.

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pedoman observasi mencakup aktivitas mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran setelah memperoleh materi melalui *lesson study* yang mencakup:

- a. Lembar Observasi Lesson Study terdiri dari: 1) Interaksi mahasiswa dengan mahasiswa, 2) Interaksi mahasiswa dengan dosen, 3) Interaksi mahasiswa dengan media, 4) Keaktifan mahasiswa, 5) Mahasiswa diam berpikir dan perhatian, dan 6) pengamatan pembelajaran.
- b. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan teori terdiri dari: 1) keterlibatan bertanya, 2) keterlibatan menjawab pertanyaan, 3) mengikuti perkuliahan, 4) mengerjakan tugas, 5) keaktifan dalam berdiskusi, dan 6) keterlibatan dalam kerjasama dengan anggota kelompok. Sedangkan Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan praktik terdiri dari: 1) mengenal dan memodifikasi alat, 2) menguasai peraturan, 3) teknik permainan, 4) taktik dan strategi, 5) kemampuan individu, dan 6) kemampuan kerja kelompok.
- c. Lembar Observasi Nilai Karakter terdiri dari: 1) kejujuran, 2) Toleransi, 3) Kedisiplinan, 4) Kerjasama, 5) Tanggung jawab, dan 6) Santun

#### E. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Proses pengolahan dan analisis data deskriptif mengacu pada pengolahan data Hopkins (1993: 39), antara lain 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Jalannya penelitian meliputi tahapan sebagai berikut:

*Tahap Persiapan.* Pada tahap ini dilakukan penyediaan bahan-bahan dan alat-alat belajar seperti silabus, RPS, diktat, presensi, bahan belajar berupa media audio visual (CD), laptop, LCD, dan layar.

*Tahap Pelaksanaan.* Tahap ini terdiri atas: 1) *planning*, dosen peneliti merencanakan sistem dan strategi pembelajaran yang tepat dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan rencana, 2) *acting*, dosen peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan, 3) *observing*, tahap ini dosen mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran, dan dosen pengamat juga mencatat segala aktivitas mahasiswa maupun dosen peneliti dalam memberikan informasi, dan 4) *reflecting*, pada tahap ini dosen peneliti, dosen pengamat, serta dua orang wakil mahasiswa duduk satu meja untuk

membahas sistem pembelajaran yang telah dilakukan dan mencari solusi yang tepat untuk periode berikutnya demi terwujudnya tujuan penelitian.

Tahap *Akhir*. pada tahap ini seluruh data-data yang terkumpul pada setiap siklus ditampilkan secara deskriptif dan dibahas faktor-faktor penghambat pada masing-masing siklus, sehingga diperoleh siklus yang tepat dan berkompeten dalam meningkatkan keterlibatan belajar mahasiswa pada matakuliah permainan target.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Siklus Pertama

Pada siklus pertama, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: pengenalan dan pelaksanaan permainan target gateball, dengan topik: pengenalan alat, bentuk permainan, taktik dan strategi, peraturan permainan, cara memegang stick, memukul bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Hasil pelaksanaan pada siklus pertama dari hasil observasi dan pengamatan yang terdiri dari pelaksanaan lesson study, kualitas pembelajaran dan nilai-nilai karakter, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

##### a. Pelaksanaan Lesson Study

###### 1) Tahap Persiapan Lesson Study

Secara garis besar langkah-langkah yang telah dilakukan dalam persiapan melaksanakan lesson study antara lain sebagai berikut:

###### a) Membentuk kelompok Lesson Study

Kelompok yang terlibat dalam pelaksanaan Lesson study berjumlah 8 Orang, yang terdiri dari 2 pengampu mata kuliah permainan target yaitu Dr. Sigit Nugroho, M.Or dan Heri Yoga Prayadi, M.Or., 1 orang ahli dalam pembelajaran permainan yaitu Riky Dwihandaka, M.Or., 1 orang ahli dalam pendidikan karakter, yaitu Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or, 1 orang tenaga ahli dalam permainan target cabang olahraga Gateball yaitu Muhsin Catur Wiji dan 3 orang tenaga ahli dalam Dokumentasi, yaitu: 1) Nanang Solikin, 2) Fauzi Abdurrahman dan 3) Rido Insan Raharjo.

###### b) Memfokuskan Lesson Study

Pada tahap ini semua tim yang terlibat diharapkan supaya memprioritaskan waktu dalam pelaksanaan penelitian lesson study dalam mata kuliah permainan target yang sesuai dengan jadwal yang telah dibuat dan disepakati bersama baik oleh dosen pengampu, tim ahli dan para mahasiswa baik dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

c) Menyusun Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran permainan target disusun menjadi tiga pokok materi pembelajaran baik teori dan praktek yang berhubungan dengan cabang olahraga permainan Gateball. Materi tersebut antara lain: 1) Pengenalan dan pelaksanaan permainan gateball, 2) Modifikasi permainan gateball secara individu dan 3) Modifikasi permainan gateball secara kelompok. Materi pertama direncanakan pada tanggal 10 Mei 2017, materi kedua tanggal 16 Mei 2017 dan materi ketiga pada tanggal 23 Mei 2017. Selain merencanakan materi pembelajaran pada tahap ini juga menyusun instrumen atau lembar observasi yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi tersebut terdiri dari: 1) Lembar Observasi Pelaksanaan Lesson Study, 2) Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran Teori dan Praktek, dan 3) Lembar Observasi Nilai Karakter.

**2) Hasil Pelaksanaan Lesson Study dalam Pembelajaran dan Observasi**

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan lesson study menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa belum tampak ada sebagian mahasiswa yang ngobrol sendiri, terjadi interaksi mahasiswa dan dosen akan tetapi kurang optimal dikarenakan mahasiswa baru pertama dikenalkan permainan gateball, semua mahasiswa mendengarkan penjelasan dari dosen, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan, mahasiswa berpikir saat dijelaskan peraturan, peralatan dan perlengkapan gateball, dan ada beberapa mahasiswa yang terlambat hadir tidak melapor ke dosen pengampu.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa antusiasme mahasiswa sangat tinggi terhadap pembelajaran permainan target melalui olahraga permainan yang mereka anggap baru yaitu permainan gateball. ketertarikan mahasiswa sangat tinggi terbukti bahwa dalam pelaksanaan praktik walau dilakukan di bawah terik matahari semua mahasiswa aktif bahkan tidak sabar untuk menunggu giliran praktik. Selain itu dosen pengampu dapat dengan mudah mengevaluasi kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, kekurangan tersebut antara lain interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan interaksi antara mahasiswa dengan dosen yang belum begitu kelihatan, tidak ada umpan balik yang harus ditekankan kepada para mahasiswa.

## b. Hasil Kualitas Pembelajaran

Hasil yang diperoleh pada kualitas pembelajaran pada siklus pertama sebagian besar belum sesuai dengan target yang akan dicapai. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus pertama:

**Tabel 1. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Pertama**

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39,47	10	27,37
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26,31	8	21,05
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	33	86,32
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	36	93,68

Dari tabel 1, terlihat bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan diperoleh jumlah mahasiswa yang bertanya adalah 10 orang (27,37 %), jumlah mahasiswa yang menjawab pertanyaan adalah 8 orang (21,05 %), keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi berjumlah 33 orang (86,32 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok berjumlah 36 orang (93,68 %).

Dalam materi praktik pada pelaksanaan permainan target gateball, data kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Pertama

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	34	88,42
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65,78	22	57,37
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78,94	26	68,42
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	34	88,42
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	31	82,63

Dari tabel 2, terlihat bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target hanya terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik pada siklus pertama menunjukkan bahwa kemampuan dalam menguasai peraturan permainan sejumlah 34 orang (88,42 %), kemampuan dalam teknik bermain sejumlah 22 mahasiswa (57,37 %), kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 26 mahasiswa (68,42 %), kemampuan individu dalam bermain sejumlah 34 mahasiswa (88,42 %), dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan sejumlah 31 mahasiswa (82,63 %).

### c. Hasil Nilai Karakter

Nilai karakter yang dapat diidentifikasi dari lembar observasi pada mahasiswa yang mengikuti kuliah permainan target memiliki nilai-nilai karakter yang meliputi kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab dan santun. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Pertama

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	138	98,57
2	Toleransi	133	95,00
3	Kedisiplinan	132	94,29
4	Kerjasama	133	95,00
5	Tanggung jawab	135	96,45
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Pertama**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus pertama apabila diurutkan dari hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun merupakan nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (98,57 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (96,45 %), nilai karakter toleransi dan kerjasama hasilnya sama, yaitu sebesar (95, 00 %) dan hasil yang paling rendah pada nilai karakter kedisiplinan, yaitu sebesar (94, 29 %).

## **2. Hasil Siklus Kedua**

Pada siklus kedua, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: memodifikasi dan pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara individu, dengan topik: modifikasi alat, bentuk modifikasi, taktik dan strategi, peraturan permainan, memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus kedua, diperoleh hasil sebagai berikut:

### **a. Hasil Pelaksanaan Lesson Study**

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sudah bagus beberapa mahasiswa berdiskusi bagaimana cara memukul bola agar masuk ketarget, interaksi antar mahasiswa dengan dosen sudah cukup bagus, ditandai dengan pertanyaan beberapa mahasiswa tentang cara memukul bola dan peraturan permainan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sudah bagus

dikarenakan semua mahasiswa melakukan percobaan dengan peralatan untuk memukul bola dengan sasaran gawang, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena banyak mahasiswa yang penasaran dengan permainan tersebut, dan mahasiswa memperhatikan penjelasan dari dosen dan beberapa mahasiswa melakukan simulasi pukulan.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa dengan penerapan lesson study dosen dapat terbantu dalam mengobservasi dan mengkritisi pembelajarannya, dosen dapat meningkatkan dan memfokuskan pada seluruh aktivitas pembelajaran mahasiswa, selain itu dapat memberikan kesempatan kepada dosen untuk mengkreasikan ide-ide pendidikan dalam praktek pembelajaran yang bermakna.

#### b. Hasil Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran pada siklus kedua sebagian besar hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang akan dicapai, akan tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan target yang akan dicapai. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus kedua:

**Tabel 4. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Kedua**

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39.47	14	35.79
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26.31	9	22.63
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100.00
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	38	100.00

Dari tabel 4, menunjukkan bahwa hasil kualitas pembelajaran dalam penelitian yang belum mencapai target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 14 orang (35,79 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 9 orang (22,63 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan

mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok sudah sesuai dengan target dalam penelitian yang ingin dicapai, yaitu sejumlah 38 orang (100 %).

Dalam materi praktik pada pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara individu dengan topik: memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan, hasil data kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Kedua**

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100.00
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	38	100.00
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65.78	24	62.11
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78.94	30	78.95
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	36	93.68
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	35	93.16

Dari tabel 5, terlihat bahwa hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus kedua yang sudah memenuhi target telah mencapai peningkatan yaitu terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, dan kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, yaitu sejumlah 38 orang (100 %) serta kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 30 mahasiswa (78,95 %), sedangkan hasil penelitian yang lain hampir mendekati dengan hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik pada siklus kedua yang belum mencapai target terlihat pada kemampuan dalam teknik permainan sejumlah 24 mahasiswa (62,11 %), kemampuan individu dalam bermain sejumlah 36 mahasiswa (93,68 %), dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan sejumlah 35 mahasiswa (93,16 %).

### c. Hasil Nilai Karakter

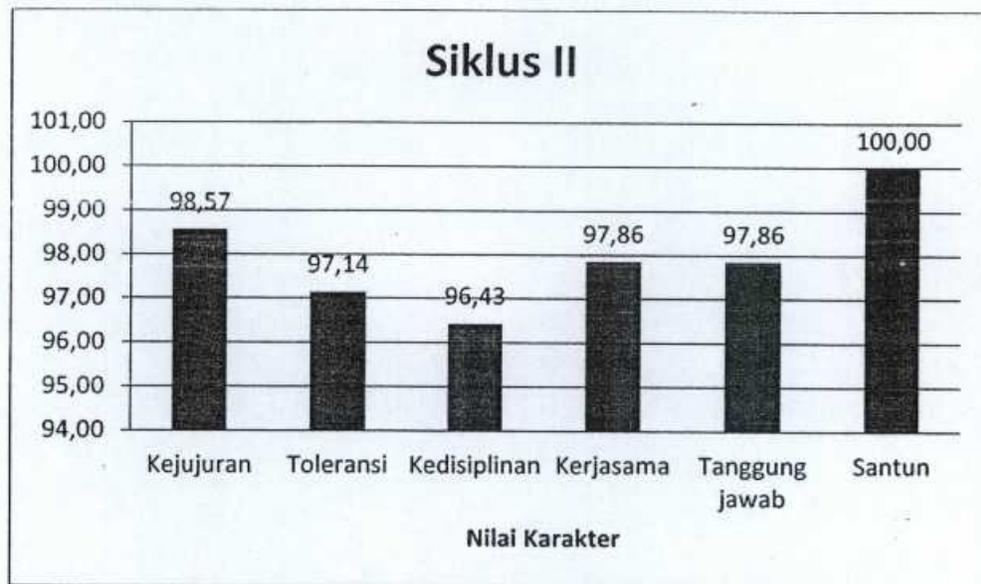
Nilai karakter yang didapatkan pada siklus kedua ini, hasil yang diperoleh ada sedikit kesamaan akan tetapi kalau dilihat dari urutan nilai karakter hasil yang

didapatkan berbeda dari siklus pertama. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Kedua**

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	138	98,57
2	Toleransi	136	97,14
3	Kedisiplinan	135	96,43
4	Kerjasama	137	97,86
5	Tanggung jawab	137	97,86
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 2. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Kedua**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus kedua apabila diurutkan dari hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun masih dalam kategori nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter kejujuran yang nilai juga masih sama dengan siklus pertama, yaitu sebesar (98,57 %), nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama hasilnya sama, yaitu sebesar (97,86 %), sedangkan nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (97, 14 %) dan hasil yang paling rendah pada siklus kedua masih sama yaitu nilai karakter kedisiplinan, dengan hasil sebesar (96, 86 %).

### 3. Hasil Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: memodifikasi dan pelaksanaan modifikasi

permainan target gateball secara kelompok, dengan topik yang sama dengan materi pada siklus kedua yaitu: modifikasi alat, bentuk modifikasi, taktik dan strategi, peraturan permainan, memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus ketiga, diperoleh hasil sebagai berikut:

**a. Hasil Pelaksanaan Lesson Study**

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mencoba alat dan perlengkapan permainan gateball yang dimodifikasi dan alat yang dimodifikasi sudah cukup baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi, serius dalam mengikuti presentasi kelompok lain, dan mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran dapat memperbaiki praktek pembelajaran di kelas atau pun di lapangan (tempat praktik), meningkatkan kualitas pembelajaran diperguruan tinggi dan perbaikan mutu dosen, menghasilkan pola penerapan pembelajaran pada setiap mata kuliah baik praktik maupun teori yang dapat meningkatkan pencapaian prestasi belajar, dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang akan datang atau yang sinergis sebagai acuan pada mata kuliah lainnya dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga berdampak pada Indek Prestasi juga akan memperpendek masa studi mahasiswa.

**b. Hasil Kualitas Pembelajaran**

Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus ketiga:

**Tabel 7. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Ketiga**

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39.47	16	41.58
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26.31	11	28.42
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100.00
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	38	100.00

Dari tabel 7, terlihat bahwa hasil penelitian sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan teori diperoleh hasil keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 16 orang (41,58 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 11 orang (28,42 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok juga sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai, yaitu semuanya sejumlah 38 orang (100 %).

Dalam perkuliahan praktik pada pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara kelompok pada siklus ketiga hasil kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Ketiga**

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100.00
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	38	100.00
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65.78	26	67.89
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78.94	31	82.11
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	38	100.00
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	38	100.00

Dari tabel 8, terlihat bahwa hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus ketiga juga sudah sesuai dengan target bahkan ada kualitas yang melebihi target yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, kemampuan individu dalam bermain dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan menunjukkan hasil sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan kemampuan dalam teknik permainan sejumlah 26 mahasiswa (67,89 %) dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 31 mahasiswa (82,11 %).

**c. Hasil Nilai Karakter**

Nilai karakter yang didapatkan pada siklus ketiga hasilnya juga mengalami peningkatan dari segi jumlah dan persentasenya, dari keenam nilai karakter terdapat empat nilai karakter yang hasilnya 100 %. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Ketiga**

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	140	100,00
2	Toleransi	139	99,29
3	Kedisiplinan	136	97,14
4	Kerjasama	140	100,00
5	Tanggung jawab	140	100,00
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 3. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Ketiga**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus ketiga hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun, tanggung jawab, kerjasama dan kejujuran merupakan kategori nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (99,29 %), dan nilai karakter kedisiplinan hasilnya sebesar (97, 14 %).

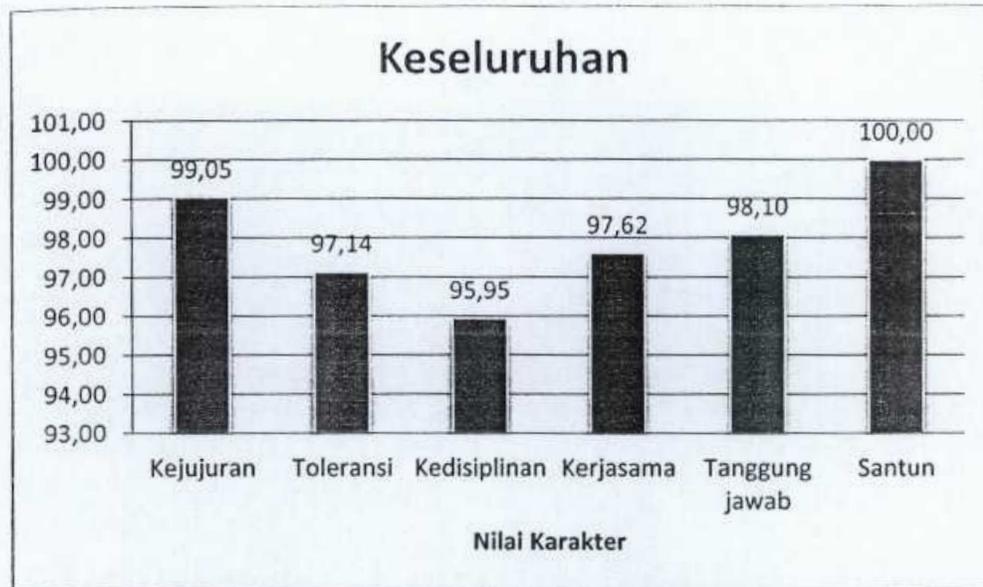
#### 4. Hasil Keseluruhan dari Nilai Karakter

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran permainan target gateball yang terdiri dari kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab dan santun menunjukkan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan pada setiap siklusnya, terlihat dari hasil perolehan nilai karakter yang didapatkan dari siklus satu sampai siklus tiga. Dari keseluruhan nilai karakter yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10. Deskripsi Nilai Karakter Keseluruhan**

No	Nilai Karakter	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3		Keseluruhan	
		Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
1	<b>Kejujuran</b>	138	98.57	138	98.57	140	100.00	<b>416</b>	<b>99.05</b>
2	<b>Toleransi</b>	133	95.00	136	97.14	139	99.29	<b>408</b>	<b>97.14</b>
3	<b>Kedisiplinan</b>	132	94.29	135	96.43	136	97.14	<b>403</b>	<b>95.95</b>
4	<b>Kerjasama</b>	133	95.00	137	97.86	140	100.00	<b>410</b>	<b>97.62</b>
5	<b>Tanggung jawab</b>	135	96.43	137	97.86	140	100.00	<b>412</b>	<b>98.10</b>
6	<b>Santun</b>	140	100.00	140	100.00	140	100.00	<b>420</b>	<b>100.00</b>

Hasil keseluruhan dari nilai karakter apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 4. Diagram Nilai Karakter Keseluruhan**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya sebesar (100 %), nilai karakter kejujuran hasilnya sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab hasilnya sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama hasilnya sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan hasilnya sebesar (95, 95 %).

### **B. Pembahasan**

Pada siklus pertama, hasil masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Dari catatan dosen pendamping (observer) yang dapat dievaluasi dalam pembelajaran permainan target diantaranya perlu ditingkatkan interaksi antar mahasiswa dan interaksi dengan dosen, dalam proses pembelajaran waktu yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tidak tepat dengan jadwal perkuliahan, banyak mahasiswa yang hadir terlambat, sehingga waktu yang disediakan tidak sesuai dengan yang direncanakan. Kolaborasi dosen pengampu teori dan praktik terkadang tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kualitas pembelajaran pada perkuliahan teori dalam keaktifan bertanya, menjawab, berdiskusi dan kerjasama dengan kelompok perlu dioptimalkan. Sedangkan pada perkuliahan praktik kemampuan dalam menguasai peraturan, teknik, taktik dan strategi, kemampuan individu dan kelompok perlu ditingkatkan. Nilai karakter dalam lembar observasi teridentifikasi bahwa nilai karakter santun merupakan nilai karakter paling tinggi dibandingkan dengan nilai-nilai karakter yang lain dan nilai karakter kedisiplinan yang perlu ditingkatkan, sedangkan nilai

karakter kejujuran, tanggung jawab, kerjasama dan toleransi merupakan nilai karakter yang hampir sama kriteria penilaiannya.

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan kualitas belajar namun belum sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan observer hal tersebut dikarenakan sudah mulai ada pemahaman tentang permainan target gateball baik secara individu maupun secara kelompok. Berdasarkan hasil observasi oleh dosen pendamping masih diperoleh kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran siklus kedua dalam interaksi antara mahasiswa dan dosen hasilnya hanya cukup, dikarenakan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab dan bertanya hanya dilakukan oleh mahasiswa tertentu saja. Kualitas pembelajaran pada siklus kedua dalam perkuliahan teori sebagian besar hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang akan dicapai, akan tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan target yang akan dicapai antara lain yaitu pada keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab. Sedangkan dalam perkuliahan praktik hasil yang belum mencapai target terlihat pada kemampuan dalam teknik permainan, kemampuan individu dalam bermain, dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan. Dalam siklus kedua ini nilai karakter yang didapatkan hasilnya ada sedikit kesamaan akan tetapi kalau dilihat dari urutan nilai karakter hasil yang didapatkan berbeda dari siklus pertama. Nilai karakter pada siklus kedua secara berurutan hasilnya sebagai berikut santun, jujur, kerjasama, tanggung jawab, toleransi dan disiplin, sehingga pada siklus kedua ini nilai karakter disiplin masih perlu ditingkatkan.

Dari tiga siklus yang telah dilakukan, kualitas pembelajaran mencapai target setelah siklus ketiga dilaksanakan, Pada siklus ketiga, hasilnya sudah sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan dosen pendamping (observer) bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, dan memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman. Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah teori yaitu keterlibatan mahasiswa dalam bertanya dan menjawab. Sedangkan kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah praktek yaitu kemampuan dalam teknik permainan dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain. Nilai karakter yang didapatkan pada siklus ketiga hasilnya juga

mengalami peningkatan dari segi jumlah dan persentasenya, dari keenam nilai karakter terdapat empat nilai karakter yang hasilnya maksimal yaitu 100 %, untuk nilai karakter toleransi hasilnya juga meningkat yaitu sebesar 99, 29 %, sedangkan nilai karakter kedisiplinan hasilnya juga meningkat bila dibandingkan dengan nilai karakter pada siklus kedua, yaitu sebesar 97,14 %. Kalau dilihat dari keseluruhan nilai karakter dari siklus satu sampai siklus tiga dalam pembelajaran permainan target gateball secara berurutan dari yang terbesar hasil persentasenya adalah sebagai berikut nilai karakter santun, nilai karakter kejujuran, nilai karakter tanggung jawab hasilnya, nilai karakter kerjasama, nilai karakter toleransi, dan nilai karakter kedisiplinan. Selain itu bahkan ada masukan dari dosen pendamping bahwa ada beberapa nilai karakter yang muncul tetapi dalam lembar observasi belum tercantum, nilai karakter tersebut antara lain: sportivitas, kepedulian/empati, solidaritas, respek dan tekun.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil refleksi dan pembahasan terhadap penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran lesson study pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti dengan menerapkan pembelajaran lesson study pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti.

Nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target dengan menerapkan lesson study didapatkan bahwa hasil nilai karakter dari beberapa aspek secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase 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.

### B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya pada matakuliah permainan target dengan memodifikasi berbagai bentuk permainan yang lebih simpel dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk para pengajar matakuliah permainan target agar mengetahui kesulitan, kelebihan, kekurangan dan permasalahan para mahasiswa, untuk itu dalam setiap proses pembelajaran dimonitoring, dan dievaluasi untuk peningkatan proses pembelajaran selanjutnya.
3. Kelemahan dalam penelitian ini terletak dalam ruang kelas yang diampu oleh dosen peneliti, sehingga mahasiswa merasa sungkan untuk menyampaikan hal-hal yang kurang atau merespon negatif dalam proses pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Doty J., (2006). "Sports Build Character", dalam *Journal of College & Character*. Volume VII, No. 3, April 2006.
- Hopkins D., (1993). *A Teacher's guide to classroom research*. Second edition. Buchingam-philadeplia: Open University Press.
- Lewis C., C., (2002). *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Instructional Change*, Philadelphia, PA: Research for Better Schools, Inc.
- Marzuki, (2011). *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, pada Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik, UNY Press, Yogyakarta.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
- Morgan W., J., (2007). *Ethics in Sport*. Champaign: Human Kinetics
- Muhadjir N., (1999). *Pendidikan dalam Perspektif Al-Quran: Tinjauan Mikro*. Kumpulan Makalah Pendidikan, hal 83-89, 17 Agustus 1999, Yogyakarta.
- Noortje A., K. (2011). *Pendidikan Jasmani Berwawasan Etika dan Moral Bangsa*. Wineka Media: Malang
- Pardjono. (2007). *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Materi Prajabatan CPNS Dosen tentang Metodologi Penelitian di Sampaikan tanggal 9 Januari 2007.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Cet. I, Pusat Bahasa, Jakarta.
- Richardson, J. (2006). *Lesson Study: Teacher Learn How to Improve Instruction*, National Staff Development Council. (Online): [www.nsd.org.03/05/06](http://www.nsd.org.03/05/06).
- Tamat T., Mirman M., (2006). *Materi pokok pendidikan jasmani dan kesehatan*. Pusat Penerbitan UT. Jakarta
- Inerson W., Pasty and Yoshida M., (2005). *Building Our Understanding of Lesson Study*. Philadelphia, PA: Research for Better Schools.
- Sumardi Y., (2008). *Perangkat Pendukung Dalam Pelaksanaan Lesson Study*. FMIPA UNY: Yogyakarta.
- Zamroni, (2011). *Strategi dan Model Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, pada Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik, UNY Press, Yogyakarta.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1. Indikator Kualitas Pembelajaran

### 1. Indikator Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39,47	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26,31	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	?	?
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	?	?

### 2. Indikator Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktek

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal perlengkapan permainan	38	38	100	?	?
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	?	?
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65,78	?	?
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78,94	?	?
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	?	?
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	?	?

## LAMPIRAN 2. Rancangan Tindakan Materi Pembelajaran

No	Siklus	Materi Pembelajaran	Topik Pembelajaran
1	Siklus I	Pengenalan Permainan Target Gateball	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan perlengkapan alat permainan</li> <li>2. Bentuk permainan</li> <li>3. Taktik dan strategi permainan</li> <li>4. Peraturan permainan</li> </ol>
2	Siklus I	Pelaksanaan Permainan Target Gateball	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latihan cara memegang stick</li> <li>2. Latihan memukul bola</li> <li>3. Latihan cara bermain</li> <li>4. Pelaksanaan kompetisi permainan</li> </ol>
3	Siklus II	Modifikasi Permainan Target Gateball Secara individu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modifikasi perlengkapan alat permainan</li> <li>2. Bentuk modifikasi permainan</li> <li>3. Taktik dan strategi permainan</li> <li>4. Peraturan permainan</li> </ol>
4	Siklus II	Pelaksanaan modifikasi permainan target Gateball secara individu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latihan memukul target gawang</li> <li>2. Latihan memukul target bola</li> <li>3. Latihan cara bermain</li> <li>4. Pelaksanaan kompetisi permainan</li> </ol>
5	Siklus III	Modifikasi Permainan Target Gateball Secara kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modifikasi perlengkapan alat permainan</li> <li>2. Bentuk modifikasi permainan</li> <li>3. Taktik dan strategi permainan</li> <li>4. Peraturan permainan</li> </ol>
6	Siklus III	Pelaksanaan modifikasi permainan target Gateball secara kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latihan memukul target gawang</li> <li>2. Latihan memukul target bola</li> <li>5. Latihan cara bermain</li> <li>3. Pelaksanaan kompetisi permainan</li> </ol>

### LAMPIRAN 3. Lembar Observasi Lesson Study

Fakultas : Ilmu Keolahragaan		Mata Kuliah : Permainan Target	
Observer :		Hari/Tanggal :	
No	Komponen Kegiatan Mahasiswa	Deskripsi Pengamatan	Waktu
1.	Interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa (misalnya berdiskusi atau ngobrol)		
2.	Interaksi antara mahasiswa dan dosen (misalnya mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dsb.)		
3.	Interaksi antara mahasiswa dan media/sumber belajar/lembar kerja mahasiswa (misalnya membaca buku, mengerjakan tugas, menggunakan alat percobaan, dsb.)		
4.	Mahasiswa pasif (misalnya melamun, topang dagu, dsb.) atau bermain-main (pensil, penggaris, jari, ball-point, dsb.)		
5.	Mahasiswa diam karena berpikir dan perhatian (misalnya mendengarkan pertanyaan dosen, memperhatikan penjelasan dosen, memperhatikan pertanyaan atau penjelasan teman, dsb.)		

6. Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran:

**LAMPIRAN 4. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran****a. Perkuliahan Teori**

No	Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Hasil Penelitian	
			Jumlah	%
1	Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38		
2	Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab			
3	Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan			
4	Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas			
5	Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi			
6	Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok			

**b. Perkuliahan Praktek**

No	Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Hasil Penelitian	
			Jumlah	%
1	Kemampuan mengenal perlengkapan dan memodifikasi permainan	38		
2	Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan			
3	Kemampuan dalam teknik permainan			
4	Kemampuan taktik dalam bermain			
5	Kemampuan individu dalam bermain			
6	Kemampuan kerja kelompok dalam permainan			

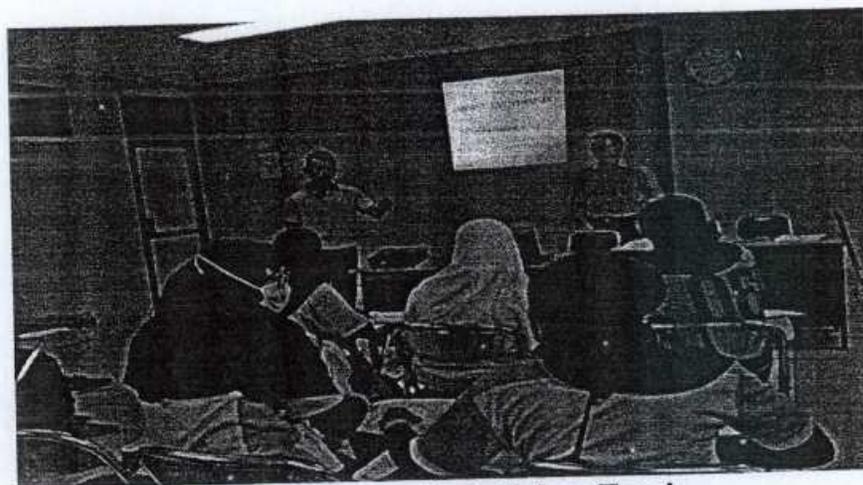
LAMPIRAN 5. Lembar Observasi Nilai Karakter

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skala Thurstone						
			7	6	5	4	3	2	1
1	Kejujuran	1. Tidak berbuat curang							
		2. Berkata jujur							
		3. Mengungkapkan perasaan apa adanya							
		4. Menyampaikan dengan keadaan yg sebenarnya							
2	Toleransi	5. Menghargai pendapat orang lain							
		6. Menghormati dosen pengampu							
		7. Menerima saran dan kritik							
		8. Membantu sesama teman							
3	Kedisiplinan	9. Hadir tepat waktu							
		10. Selalu mengikuti pembelajaran							
		11. Menggunakan pakaian yang pantas dan sesuai							
		12. Mematuhi peraturan yang telah disepakati							
4	Kerjasama	13. Kekompakan antar mahasiswa							
		14. Kekompakan antar kelompok/tim							
		15. Kekompakan antar mahasiswa dengan pengampu							
		16. Kemampuan kerjasama dengan petugas							
5	Tanggung jawab	17. Mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan							
		18. Melaksanakan tugas sesuai yang diintruksikan							
		19. Menanggung resiko sesuai tugas yang dilakukan							
		20. Menjaga, merawat dan mengembalikan barang pinjaman							
6	Santun	21. Berbicara dengan nada yang santun							
		22. Kebiasaan cium tangan dengan dosen pengampu							
		23. Perilaku yang sopan							
		24. Penampilan yang menarik							

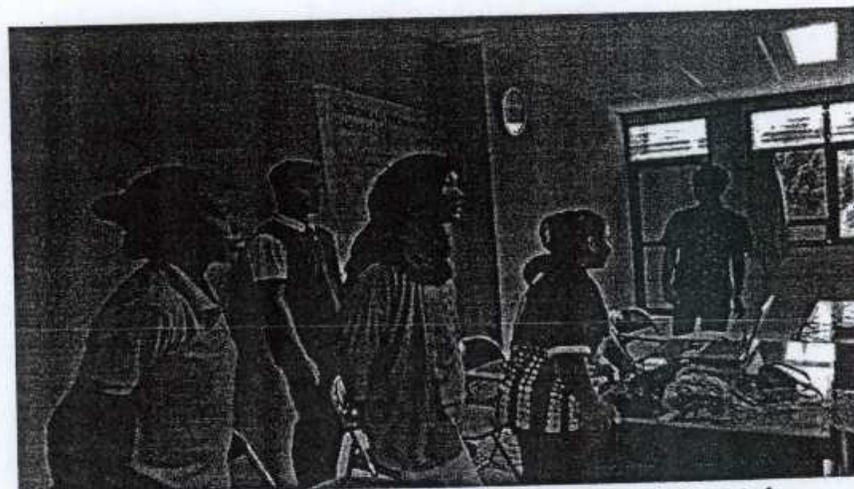
**Lampiran 6. Foto Penelitian**



**Foto 1. Pelaksanaan Plan**



**Foto 2. Proses Perkuliahan Teori**



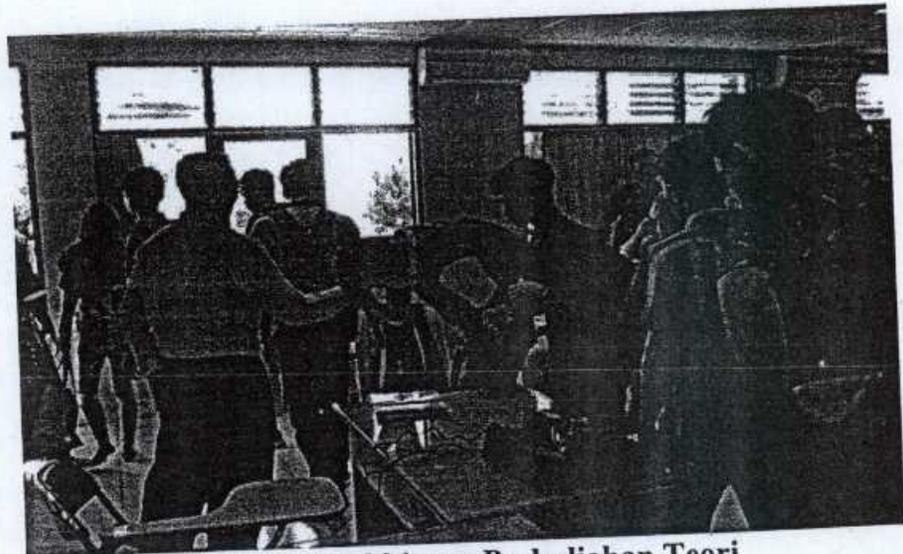
**Foto 3. Mahasiswa Menjelaskan Modifikasi Permainan**



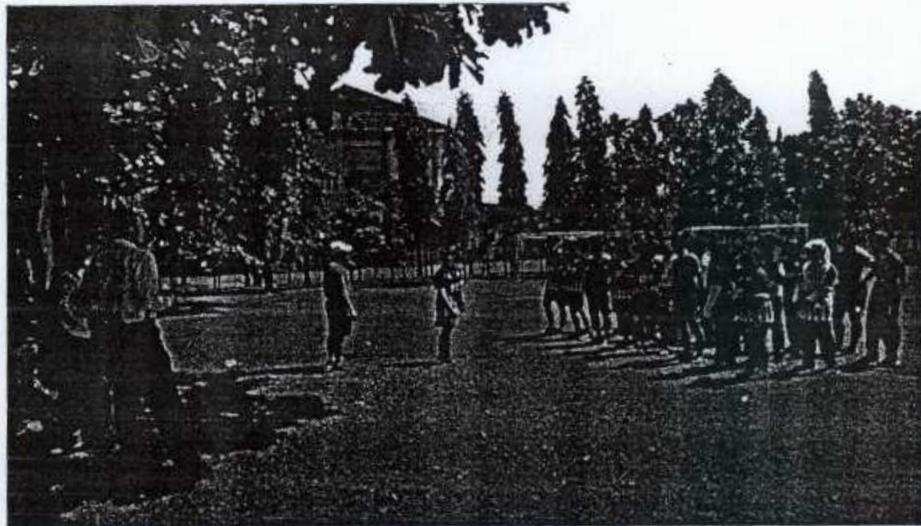
**Foto 4. Interaksi Mahasiswa dengan Mahasiswa**



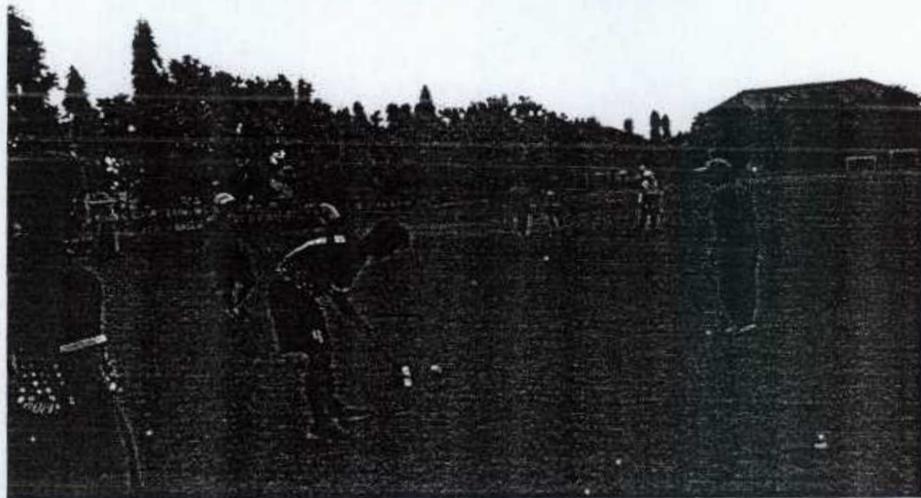
**Foto 5. Interaksi Dosen dengan Mahasiswa**



**Foto 6. Berakhirnya Perkuliahan Teori**



**Foto 7. Pelaksanaan Perkuliahan Praktik**



**Foto 8. Mahasiswa Mempraktikan Modifikasi Permainan Gateball**



**Foto 9. Berakhirnya Perkuliahan Praktik**



**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN**

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 1 dari 4

**SURAT PERJANJIAN INTERNAL**

**NOMOR : 07/ Penelitian Pend. Karakter - UNY-DIPA/UN34.21/2017**

Pada hari ini Rabu tanggal dua belas bulan April tahun dua ribu tujuh belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO : Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or : Ketua Tim Peneliti dari Pendidikan Karakter, yang beralamat di FIK Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka pelaksanaan program penelitian Tahun Anggaran 2016. No. : Nomor : 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017
2. DIPA UNY No. : SP DIPA-042.01.2.4000904/2017 tanggal 7 Desember 2016
3. Surat Keputusan Ketua LPPM UNY No. 031 Tahun 2017, tanggal 30 Maret 2017, tentang penetapan pemenang Penelitian dana DIPA UNY skim Pendidikan Karakter

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

**Pasal 1**

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan Penelitian dengan judul dan nama Ketua/Anggota Peneliti sebagai berikut :

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

Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

Anggota : 1. Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.  
2. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or  
3. -Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.



## SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 2 dari 4

### Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp 20.000.000 (dua puluh juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA UNY No. : SP DIPA-042.01.2.400904/2016 tanggal 7 Desember 2016
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

### Pasal 3

Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 14.000.000(empat belas juta rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 6.000.000 (enam juta rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan penelitian kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **31 Oktober 2017**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan penelitian dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin I sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 2 (dua) eksemplar paling lambat tanggal **11 September 2017**, serta mengunggah laporan tersebut **ke *simppm.lppm.uny.ac.id***
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

### Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Memanfaatkan hasil penelitian untuk proses bahan mengajar;
- (3) Mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal bereputasi
- (4) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPn sesuai ketentuan yang berlaku
- (5) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai



**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN**

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 3 dari 4

**Pasal 5**

- (1) Jangka waktu pelaksanaan penelitian yang dimaksud Pasal 1 ini selama 214 (dua ratus empat belas) hari terhitung mulai 1 April 2017 *sampai dengan 31 Oktober 2017 (214 hari kalender)*, dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya 31 Oktober 2017.
- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
  - a. Laporan akhir hasil penelitian dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format "\*.pdf") sebanyak 1 (satu) keping, serta mengunggah laporan tersebut ke ***simppm.lppm.uny.ac.id*** paling lambat 31 Oktober 2017
  - b. Artikel Ilmiah untuk dimasukkan ke Jurnal di melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY, yang terpisah dari laporan sebanyak 2 (dua) eksemplar
- (3) Laporan hasil penelitian dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
  - a. Bentuk/ukuran kertas kuarto
  - b. Warna cover Putih
  - c. Di bagian bawah cover ditulis :  
**Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2017 Nomor: Nomor : 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017**
- (4) Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :
  - a. Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks.
  - b. Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 2 (dua) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa penelitian ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

**Pasal 6**

- (1) Apabila ketua peneliti sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 4 dari 4

KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

### Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

### Pasal 8

Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

### Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang. Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pembontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran,kebanjiran,gempa bumi, angin ribut,gangguan nafigasi, tidakan pemerintah dibidang moneter.*Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

### Pasal 10

Surat Perjanjian Internal pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

### Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA  
Ketua Peneliti,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or  
NIP 198009242006041001

PIHAK PERTAMA  
Sekretaris LPPM  
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO  
NIP 19720310 199903 1 002



BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL DAN  
INSTRUMEN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/309

Revisi 01

Tgl 1 September 2016

Hal 1 dari 1

- 1. Nama Peneliti : DR. SIGIT NUGROHO, M.OC
- 2. Jurusan/Prodi : .....
- 3. Fakultas : .....
- 4. Skim Penelitian : .....
- 5. Judul Penelitian : .....

- 6. Pelaksanaan : Tanggal 19.05.2017 Jam 13.00 - Selesai
- 7. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
- 8. Dipimpin oleh : Ketua DR. SUYANTA, M.Si  
Sekretaris NELVA ROLINA, M.Si
- 9. Peserta yang hadir : .....orang

SARAN-SARAN

- Dalam PTK, lesson study - nya dikontrol (diharapkan dikontrol)
- Siklus dlm PTK tdk ditentukan di awal jumlahnya
- Observasi => persiapkan dengan matang, khususnya observer.

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Ketua Sidang

Dr. Suyanta, M.Si  
NIP: 196605081992031002

Sekretaris Sidang

NELVA R.  
NIP: 198007182005012001

Reviewer

Dr. Putu Subira  
NIP: 196412011987021003

LEMBAR PENILAIAN  
KESIAPAN PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Nama Peneliti : Dr. Sygit Nugroho  
 2. Jurusan/Prodi/Fakultas : .....  
 3. Skim penelitian : .....

No.	Kriteria	Komentar/Saran-saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian : Kejelasan dan kelengkapan	Cukup baik
2	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	Cukup
3	Instrumen penelitian yang digunakan : Kelengkapan	belum lengkap
4	Persiapan memasuki lapangan penelitian	baik
5	Kelayakan : Biaya, peralatan dan waktu	-
6	Kemungkinan penelitian ini dapat diselesaikan	baik
7	Kesungguhan/keseriusan peneliti dalam penyiapan penelitian	baik

Divalidasi dan disahkan oleh  
Ketua LPPM,



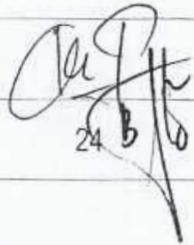
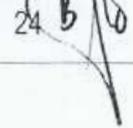
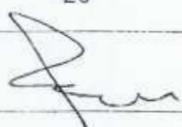
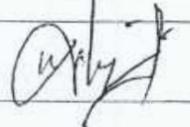
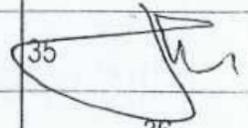
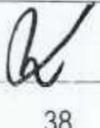
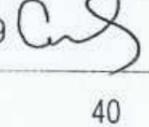
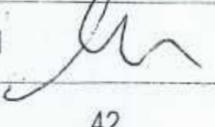
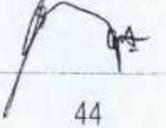
Dr. Suyanta, M.Si  
NIP. 19660508 199203 1 002

Yogyakarta, 19/5 2017  
Reviewer,

  
Dr. Puty Susira  
NIP

SARAN-SARAN DARI REVIEWER SECARA KESELURUHAN:

- perlu kontrol pelaksanaan Lisson Study.
- Revisi oleh by proses refleksi
- observer disiplin betul?
- lengkapi instrumen.

NO.	NAMA KETUA	FAKULTAS	JUR./PRODI	TANDA TANGAN
22	Anggota			22
23	Tejo Nurseto, S.Pd., M.Pd.	FE	PEND. EKONOMI	23 
24	Anggota			24 
25	Dr. Dra. Endang Mulyani, M.Si.	FE	PEND. EKONOMI	25
26	Anggota			26
27	Drs. Margono, M.Pd.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	27 
28	Anggota			28
29	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	29 
30	Anggota			30
31	Eka Novita Indra, S.Or., M.Kes.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	31 
32	Anggota			32
33	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	33 
34	Anggota			34
35	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	35 
36	Anggota			36
37	Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	37 
38	Anggota			38
39	Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	39 
40	Anggota			40
41	Herka Maya Jatmika, S.Pd.Jas. M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	41 
42	Anggota			42
43	Drs. Ngatman, M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	43 
44	Anggota			44

NO.	NAMA KETUA	FAKULTAS	JUR./PRODI.	TANDA TANGAN
183	Dr. Drs. Sudiyatno, M.E.	FT	PEND. TEKNIK MESIN	183
184	Anggota			184
185	Drs. Sudiyanto, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	185
186	Anggota			186
187	Drs. Sukaswanto, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	187
188	Anggota			188
189	Bambang Sulistyو, S.Pd., M.Eng.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	189
190	Anggota			190
191	Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	191
192	Anggota			192
193	Drs. Suparman, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	193
194	Anggota			194

Mengetahui  
Ketua LPPM UNY,  
Dr. Suyanta, M.Si.  
NIP. 19660508 199203 1 002





LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN**

No. FRM/LPPM-PNL/314

Revisi : 01

Tgl 1 September 2016

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : Sigit Nugroho  
2. Jurusan/Prodi : PEP / IKOR  
3. Fakultas : P.IK  
4. Skim Penelitian : Pendidikan karakter  
5. Judul Penelitian : Implementasi Lesson Study perkuliahan permainan board untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan faktor  
6. Pelaksanaan : Tanggal ... 13.09.2017. Jam ... 19.00 - Selesai  
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM, Universitas Negeri Yogyakarta  
8. Peserta yang hadir : ..... 15..... orang

SARAN-SARAN

1. Di dalam keluarga karakter sudah banyak  
menjadi hobi yg bisa dilaksanakan.

2.

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:

- Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- Diterima, dengan revisi/pembenahan
- Dibenahi untuk diseminarkan ulang

Ketua LPPM,

Dr. Suyanta, M.Si.

NIP: 196605081992031002

Reviewer

Dr. Putu Sudira

NIP: 1964.12.31.1987021003

Sekretaris/Moderator

Dr. Usmadiana

NIP: 197912072005012002

aftar Hadir Ruang 3  
 eminar Hasil Penelitian dan PPM  
 umat, 13 Oktober 2017

NO	Nama Ketua	Skim	Tanda Tangan
1	Nelva Rolina, S.Pd., M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	1
2	Dr. Tadkiroatun Musfiroh, S.Pd., M.Hum.	PENDIDIKAN KARAKTER	2
3	Drs. Margono, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	3
4	Susilowati, S.Pd.Si., M.Pd.Si	PENDIDIKAN KARAKTER	4
5	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	PENDIDIKAN KARAKTER	5
6	Dr. Rukiyati, M.Hum.	PENDIDIKAN KARAKTER	6
7	Drs. Sudiyanto, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	7
8	Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	8
9	Dr. Lismadiana, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	9
10	Drs. Joko Sudomo, MA.	PENDIDIKAN KARAKTER	10
11	Dr. Marzuki, M.Ag.	PENDIDIKAN KARAKTER	11
12	Dr. Budi Astuti, M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	12
13	Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	13
14	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	PENDIDIKAN KARAKTER	14
15	Dr. Drs. Suranto, M.Pd.,M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	15


  
 Ketua PPM  
 Drs. Sigit Nugroho  
 NIP. 19660508 199203 1 002