

## PENERAPAN 4 Cs PADA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN DENGAN METODE JOURNEY MELALUI *LESSON STUDY* DI TK ABA 01 MRANGGEN DEMAK

Anik Alfiah<sup>1)</sup>

alfiahanik2@gmail.com

TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Mranggen Demak

Eny Winaryati<sup>1)</sup>

enywinaryati@unimus.ac.id

Pendidikan Kimia. FMIPA. Universitas Muhammadiyah Semarang

### ABSTRAK

Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas guru. Kualitas guru harus selalu ditingkatkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, diantaranya dapat dilakukan melalui lesson study. Hal ini didasarkan dari berbagai penelitian sebelumnya, juga dikuatkan dengan tuntutan dan kebutuhan pembelajaran abad 21. Ada 4 karakter keterampilan abad 21 yaitu: (1). *Critical Thinking and Problem Solving*; (2) *Creativity and Innovation*; (3) *Communication*; (4) *Collaboration* disingkat 4Cs. Baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki keterampilan di atas. Pembelajaran melalui lesson study dijiwai oleh 4Cs diatas. Kegiatan dilakukan melalui implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode *journey* yang diaplikasikan pada tema lingkungan pada TK ABA Mranggen 1 kabupaten Demak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana penerapan 4Cs dalam pembelajaran. Dari kegiatan lesson study ini dihasilkan banyak temuan-temuan perilaku siswa yang dapat didokumentasikan. Rekomendasi yang dapat disampaikan dari kegiatan satu siklus lesson study ini adalah: (1) Ditemukan adanya anak yang memiliki bakat khusus terkait dengan bangunan, pertamanan, ketrampilan berpikir logis, dan seni diharapkan guru dapat menstimulasi bakat tersebut sehingga perkembangan anak menjadi lebih optimal; (2) Setiap anak memiliki bakat dan minat yang berbeda. Maka tugas guru adalah menggali potensi tersebut dan mengoptimalkannya; (3) Perlunya menemukan berbagai bentuk temuan dalam pembelajaran yang lebih rinci dan detail lagi. Kesimpulan dari implementasi *leson study* ini adalah: (1) Pembelajaran melalui *lesson study* pada siswa PAUD menjadi sangat menarik untuk diteliti, diketahui dan dikembangkan. PAUD merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar, dan ikut menentukan perkembangannya setelah dewasa. (2) Usia PAUD merupakan *Golden Age* yang ikut menentukan dan berpengaruh ketika dewasa nanti. (3) Setiap perilaku siswa adalah gambaran potensi yang dapat dikembangkan. (4) Perlu dikembangkannya pembelajaran kolaborasi pada berbagai jenjang pendidikan, agar dapat diketahui arah kebutuhan dan tuntutan dari setiap jenjang pendidikan.

Kata kunci: 4C's, pembelajaran Lingkungan, metode Journey, *lesson study*

### PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Bagi seorang pendidik, tahapan diatas harus dilalui. Kualitas tahapan perencanaan pembelajaran akan semakin baik,

manakala disusun, dilaksanakan dan dievaluasi secara bersama-sama oleh tim pembelajaran, (Pratiwi, I. A. (2015).

Hal inilah yang menjadi alasan kolaborasi guru-dosen dilaksanakan. Melalui kolaborasi terjadi proses pembelajaran yang saling melengkapi dan memberi penguatan, sehingga suasana akademik terbentuk. Terciptalah proses belajar (*learn*) dan mengajar/pengajaran (*learning*), dimana seluruh komponen yang terlibat, mengalami perubahan tingkah laku. Pembelajaran kolaborasi akan terjadi kebersamaan dalam mempelajari konten, instruksi, dan bagaimana siswa memecahkan masalah serta mencapai pemahaman guna meningkatkan pembelajaran di kelas, (Sánchez, J., & Olivares, R. (2011). Berkolaborasi akan mengembangkan pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan dari kejadian dan permasalahan selama proses pembelajaran dicari solusi secara bersama-sama, (Tvenge, N., & Martinsen, K, 2018). Kegiatan kolaborasi mendorong proses partisipasi antar anggota. Jenis-jenis interaksi yang terjadi dalam kelompok-kelompok tersebut dapat mempengaruhi proses konvergensi pengetahuan diantara mereka, dan seringkali menentukan keberhasilannya, (Oliveira, I., Tinoca, L., & Pereira, A, 2011).

Pembelajaran kolaborasi merupakan bagian dari karakter pembelajaran abad 21. Dalam proses diskusi terjadi pula aktivitas komunikasi, baik melalui verbal dan non verbal. Diskusi menghasilkan beberapa rekomendasi yang mengarah pada tuntutan perubahan perilaku pada peserta didik. Rekomendasi terjadi sebagai hasil dari evaluasi atau refleksi kegiatan pembelajaran, (Tee, D. D., & Ahmed, P. K. (2014). Kegiatan refleksi merupakan bagian dari aktivitas kolaborasi, yang berdampak pada kualitas, (McInnis, R. 2019; Winaryati, E. 2019).

Hal ini menuntut guru untuk selalu melakukan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Keterampilan penggunaan media ajar, dan strategi pendekatan pembelajaran, menjadi keterampilan yang harus dikuasai oleh guru, (Winaryati, E. & Astuti, A.P, 2017). Karakter keterampilan pembelajaran abad 21 terdiri dari berfikir kritis dan problem solving, kreativitas dan inovasi, kolaborasi dan komunikasi, disingkat 4C's. (Rafianti, I., Anriani, N., & Iskandar, K., 2018).

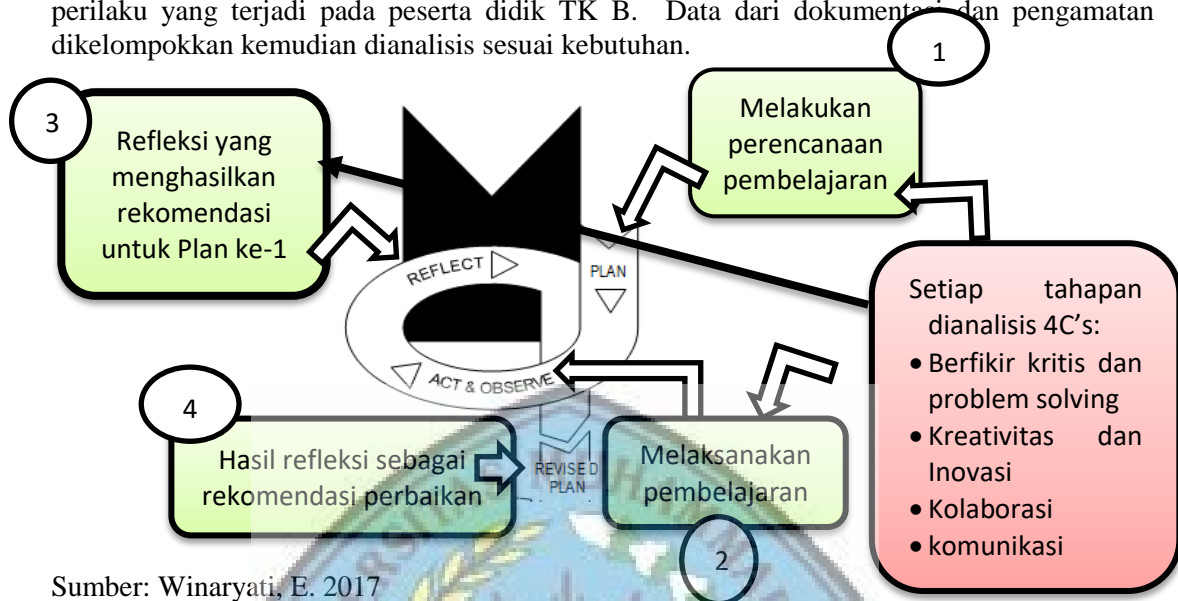
Alasan di atas dijadikan sebagai dasar penerapan 4 Cs pada pembelajaran lingkungan dengan metode *journey* melalui *lesson studi* dilaksanakan. Alasan penerapan *lesson study*, mengingat tahapan dan proses pelaksanaan *lesson study* sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran abad 21, (Muzirah, A. M., & Nurhana, M. R, 2013). Beberapa penelitian dihasilkan data, bahwa *lesson study* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (Handayani, R.D, et al, 2015). Selain juga dapat meningkatkan metakognitif siswa, (Pantiwati, Y, 2015).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak, dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang terjadi. TK merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar, yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran pada jenjang berikutnya. TK menjadi fondasi awal terbentuknya karakter. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana penerapan 4Cs dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *journey* yang diaplikasikan pada tema lingkungan.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA-01 Mranggen Demak, pada pembelajaran anak usia dini. Metode penelitian yang dikembangkan adalah diskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data melalui metode dokumentasi, wawancara dan diskusi, dan catatan lapangan, melalui pendekatan Triangulasi Data. Observer pada penelitian ini adalah dosen

Unimus, guru magang, dan guru TK ABA. Penilaian lebih diarahkan pada perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik TK B. Data dari dokumentasi dan pengamatan dikelompokkan kemudian dianalisis sesuai kebutuhan.



Sumber: Winaryati, E. 2017

## PEMBAHASAN

Artikel ini dilaksanakan di TK ABA 01 Mranggen Kabupaten Demak. Kegiatan diikuti oleh Guru model, Dosen, Calon Guru, dan guru TK ABA 1 Mranggen. Pembahasan akan menganalisis tiap tahapan dari *lesson study*, yang terdiri dari perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), refleksi (*see*). Analisis lebih mengarah pada temuan 4 (empat) karakter pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dan terjadi oleh guru dan siswa. 4C's meliputi (1). *Critical Thinking and Problem Solving*; (2) *Creativity and Innovation*; (3) *Communication*; (4) *Collaboration*.

Kualitas pembelajaran akan meningkat, manakala siswa sebagai sentral pembelajaran mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memadai untuk menghadapi kehidupan yang semakin kompleks. Melalui kolaborasi guru-dosen, akan dihasilkan transformasi informasi dan pengalaman yang lebih banyak dan beragam. Guru akan memiliki keragaman informasi yang ditransfer ke siswa, (Winaryati, E, 2017). Hal ini menjadi dasar dilaksanakannya kolaborasi guru dalam pembelajaran di TK ABA-01 Mranggen Demak dengan guru modelnya ibu Anik Alfiah, S.Pd, M.Pd dengan dosen Pendidikan Kimia, Universitas Muhammadiyah Semarang (UNIMUS) yaitu Dr. Eny Winaryati, M.Pd. Kolaborasi dilakukan sejak mulai merencanakan: menyusun Lesson Design dan Chapter Design. Secara lebih rinci dibahas sebagai berikut:

### 1. PLAN

Kegiatan perencanaan diawali dengan membuat peta konsep untuk mengetahui sejauh mana keluasan materi dari tema lingkungan dapat dieksplor. Keluasan materi melalui peta konsep ini diperoleh dari diskusi yang diikuti seluruh tim. Tim terdiri dari: Guru, Dosen, Calon Guru, dan guru model. Pada tahap awal ini guru sharing dengan Dosen Unimus

tentang kegiatan yang akan dibahas pada pembelajaran. Pembahasan diawali dengan mapping tema lingkunganku menjadi beberapa sub tema.

Diskusi dilakukan secara bertahap. Pertama kali diskusi menekankan pada pembicaraan keluasan materi. Tujuannya agar dapat ditelusuri dan dirinci secara mendalam dan seluas-luasnya. Kemudian menetapkan tema yang akan dipilih. Dalam hal ini tema yang dipilih adalah LINGKUNGAN, dengan sub tema MASJID. Kegiatan berikutnya menyusun SINTAK yang akan digunakan untuk mengajar di kelas. Harapannya guru sudah memiliki persiapan yang matang. Temuan-temuan kejadian di lapangan dikuatkan dengan wawancara dan observasi, dapat digambarkan sebagai berikut:

|   |  |   |
|---|--|---|
|    |   |  |
| <p>Guru Berdiskusi untuk menentukan Topik yang akan dipilih dalam pembelajaran. Kegiatannya adalah Dosen, guru model, dan guru TK ABA membahas materi lingkungan secara bersama sama.</p> | <p>Diatas adalah produk mind mapping tema lingkungan, dengan sub tema masjid. Kata lingkungan ditulis dibagian tengah. Guru memetakan jenis lingkungan yang ada didaerah dekat sekolah yaitu: puskesmas, kereta api, masjid, pasar, kantor kecamatan, BRI, Bank Kusuma Sumbing, Mall Rahayu, dll. Kemudian dirinci pada bagian-bagian dari masjid.</p> |   |
| <p>Gambar 2. Diskusi perencanaan pembelajaran dan produk Mind mapping</p>   |  |   |

Setelah diskusi terkait keruahan materi yang dibahas dengan menggunakan *mind mapping*, berikutnya adalah menyusun sintak pembelajaran. Sintak adalah langkah dalam pembelajaran. Hasil dari penyusunan keluasan materi dan Sintak dihasilkan beberapa kebutuhan yang harus disiapkan oleh guru. Bahan yang disiapkan lebih mengarah berbasis pro lingkungan. Bahan yang disiapkan diantaranya adalah:

- a) Guru membuat masjid dari dus bekas. Tujuan pembuatan replika masjid adalah untuk mengenalkan dan sebagai media untuk menggali bagian-bagain, fungsi, dan berbagai aktivitas serta kebutuhan terkait masjid. Replika masjid ini untuk pengembangan aspek nilai agama dan moral, serta bahasa.
- b) Menyiapkan bahan ajar *maze*. *Maze* ini dibuat dari gelas bekas aqua yang diberi benang tali.
- c) Menyiapkan balok-balok dengan berbagai bentuk.
- d) Menyiapkan gambar-gambar masjid, terutama gambar yang ada di lingkungan sekitar.

- e) Menyiapkan koran, cat air bermacam warna, kuas, gunting tujuannya untuk membuat sajadah .

|  |  |  |
|--|--|--|
|         |            |   |
| Guru berdiskusi membuat langkah –langkah kegiatan yang harus dilakukan dalam proses KBM. | Guru menuangkan ide dan gagasannya pada kertas membuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi | Produk Sintak yang harus dilaksanakan pada proses pembelajaran guru di kelas.        |
|        |           |  |
| Guru menyusun berbagai kebutuhan persiapan pembelajaran.                                 | Guru menyiapkan pewarna dan peralatannya dan koran untuk dibuat sajadah.                     | Guru secara bersama mempersiapkan bahan yang akan dibuat masjid                      |
| Gambar 3. Penyusunan Sintak dan Persiapan Alat Peraga Oleh Guru Secara Kolaboratif       |  |  |

Pembahasan secara lebih rinci terkait kegiatan *plan* dapat dipetakan 4C's sebagai berikut:

|    |  |
|----|--|
| 1  | <i>Kritikal Thinking</i> dan <i>Problem Solving</i>  |
|    | <p>a) Diskusi tentang lingkungan dibuat dengan cara <i>mind mapping</i>. Kontennya tidak hanya sekitar masjid saja, akan tetapi meluas sampai pembicaraan tentang: lingkungan puskesmas, perkantoran yang berada disekitar masjid seperti kantor kecamatan, BRI, pasar akan muncul dan bisa mengkaitkan dengan tema yang lain.</p> <p>b) Guru terbuka wawasannya bahwa bila siswa bertanya diluar tema masjid, guru merespon pertanyaan siswa dengan baik.</p> <p>c) Guru mendapatkan tambahan keterampilan menyusun materi dengan cara <i>mind mapping</i>.</p> <p>d) Guru mendapatkan tambahan penguatan sebagai guru, bahwa belajar adalah proses transformasi ilmu. Ketika guru mengajar, pertanyaan yang harus dijawab adalah apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah guru mengajar.</p> |
| 2. | Kreativitas dan Inovasi  |
|    | Kreatifitas dilihat dari diskusi yang berkembang membahas penggunaan metode/media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Diskusi yang dilakukan timbul ide tentang media apa yang harus dibuat sesuai dengan sub warna. Akhirnya  |


|   |   |
|---|---|
|   | terserit untuk membuat replika masjid, sajadah dari koran yang diberi nama, membuat tulisan dengan cara menata kerikil, pemanfaatan gelas bekas yang diberi tali.   |
| 3 | <b>Kolaborasi</b><br>Melalui diskusi oleh tim <i>lesson study</i> , ternyata menambah pengetahuan masing-masing guru, mereka saling melengkapi, saling menguatkan, saling mengakrabkan karena ada hal baru yang menambah pengetahuan. Tidak terdapat sekat antara guru dan dosen, dimana semua dilakukan dalam rangka belajar dan bekerja sama.     |
| 4 | <b>Komunikasi</b><br>Menuangkan gagasan dalam mind mapping, memberikan kesempatan guru berbicara untuk menuangkan ide-idenya, didalam diskusi perencanaan. Hasil catatan dilapangan diperoleh gambaran bahwa semua terlibat dalam perencanaan pembelajaran. Guru memberikan pengalaman-pengalaman dilapangan yang ditemukan pada saat pembelajaran. |

## 2. DO



Proses pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas. Guru model telah menyiapkan diri untuk mengajar, dan guru TK lainnya, Dosen dan Guru Magang menjadi observer. Tugas observer adalah mencatat dan mendokumentasikan segala aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. Observasi tertuju pada perilaku siswa, keunikan siswa, hal-hal menonjol yang dilakukan oleh siswa, selama pembelajaran. Gambaran perilaku, seperti sifat kekritisitas anak, keberanian dalam menyampaikan pendapat serta ciri-ciri unik lain yang timbul pada siswa yang patut dijadikan sebagai catatan hasil observasi dan sekaligus sebagai gambaran keberhasilan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang akan datang.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi yang dilakukan dengan metode menyanyi bersama. Kegiatan inti siswa adalah unjuk kerja, demonstrasi, baik dalam bentuk verbal maupun non verbal. Dalam hal ini ranah efektif dan psikomotorik anak harus menjadi perhatian. Ranah kognitif anak dinilai pada setiap tahap, melalui tanya jawab kepada siswa. Bila proses tanya jawab ini diamati berjalan dengan baik sesuai rencana, maka hal ini berarti konsep kolaboratif guru dan dosen yang sedang diterapkan telah berhasil dan berkembang. Karena telah terjalin komunikasi yang setara, seimbang dan berkembang pada semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran ini, baik pada guru dosen maupun siswanya.

Selama proses pembelajaran, dihasilkan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh guru model maupun siswa. Berikut digambarkan bentuk aktivitas yang dilakukan, sebagai berikut:

| AKTIFITAS ANAK<br>KEGIATAN AWAL   | TEMUAN   |
|---|--|
|  | <p>Pada saat apersepsi guru model memperlihatkan alat peraga masjid dan anak-anak bergantian menyebutkan bagian-bagian masjid. Alfian mengatakan bagian atas masjid dengan sebutan Kubah/Mustaka/Molo. Naili menyebutkan bagian yang lain yaitu tempat sholat, serambi, mimbar, tempat wudhu, sajadah, sandal, kotak amal, bahkan diluar dugaan ada anak yang mengatakan “bu guru laki-laki dan perempuan sholatnya tidak bareng ya?”.</p> |










|   |  |
|---|--|
|   | <p>Maksud anak tersebut adalah shof laki-laki dan perempuan berbeda.</p>   |
|    | <p>Kegiatan fisik motorik anak berjalan dengan membawa replika masjid dengan hati-hati kemudian memberikan kepada temannya secara bergantian. Anak-anak secara bergantian dan tertib mencoba berjalan dengan membawa replika masjid. Tujuannya adalah penanaman nilai karakter terkait: kerjasama, adil, sosial, kehati-hatian, tanggungjawab, dll.</p>  |
|    | <p>Sebelum kegiatan inti guru menunjukkan gambar-gambar masjid, terutama yang ada disekitar. Siswa diminta menyebutkan nama-nama masjid yang ada di sekitar sekolah; yaitu: masjid Al Azar, msjid Kauman, masjid Al Iman, Masjid nurul Islam, Muhajirin, Al Iman, dll.</p>   |
|   | <p>Kegiatan berbagi cerita<br/>Sebelum kegiatan inti anak dibiasakan untuk berbagi cerita dengan teman-teman satu kelas. Siswa akan bercerita apa saja yang menjadi pengalamannya. Biasanya topik cerita anak berkait dengan apa yg dialaminya ketika diajak jalan-jalan ke Mall, berkunjung kerumah nenek , dll. Inti dari kegiatan ini adalah melatih anak untuk berkomunikasi verbal dihadapan teman dan gurunya. Melalui praktek ini, diharapkan siswa terlatih berkomunikasi secara runtut.</p> |
| <p><b>AREA BALOK</b></p>  |  |
|  | <p>Guru menyiapkan gambar masjid. Aktifitas siswa menyusun balok dengan melihat dan menyesuaikan gambar masjid. Bentuk balok yang disiapkan berbagai model. Dari kegiatan ini ditemukan, kreatifitas, inovasi, trial and error tidak tertutup kemungkinan setelah terbentuk bangunan, roboh, atau tersandung kaki temannya sehingga roboh, atau dirobohkan karena menurut penilaian siswa kurang bagus.</p>  |
| <p><b>AREA BAHASA</b></p>   |  |
|  | <p>Anak diberi tugas unuk menyusun batu menjadi sebuah kata. Siswa meniru tulisan yang ada di kertas yang telah disediakan oleh guru. Kata-kata yang dipilih adalah bagian-bagian masjid misalnya: menara, kubah, mustaka, tiang, pintu, serambi.</p>  |

|  |   |
|--|---|
|  |   |
| <p>AREA MATEMATIKA</p>   |   |
|   | <p>Permainan Maze. Tujuan permainan ini melatih anak mencari jejak jalan menuju masjid. Siswa dilatih bekerja efektif dan efisien untuk meraih tujuan. Guru menyiapkan alat untuk mencari jalan menuju masjid. Anak –anak melakukan aktifitas mencari jalan dengan bekerja sama 4 orang untuk bisa mencapai tujuan. Dalam kegiatan kolaborasi ini terjadi dengan bermain time sukses dan tidaknya tergantung bagaimana tim bekerjasama.</p> |
| <p>AREA SENI</p>   |   |
|  | <p>Anak menghiasi sajadah, dengan tujuan memunculkan kreativitas dan inovasi anak. Siswa berkreasi dengan menggunakan berbagai teknik alat mengecap antara lain cutton bath, sikat gigi, daun, botol bekas minuman kemasan, kaos kaki anak yang sudah tidak dipakai. Siswa berkreasi memadukan peralatan yang ada sampai membentuk karya yang indah dan mengandung nilai seni yang tinggi</p>   |
| <p>Gambar 4. Implementasi Pembelajaran Guru di Kelas</p>                           |   |

Dari kegiatan pembelajaran di atas, ditemukan berbagai bentuk aktivitas dan perilaku siswa yang dapat dijadikan refleksi pembelajaran. Temuan-temuannya adalah sebagai berikut:

|   |  |   |
|---|--|---|
|  |  |  |
| <p>Adab minum sambil duduk</p>  | <p>Kerjasama anak meningkat</p>  | <p>Rasa ingin tau tinggi</p>  |
|  |  |  |
| <p>Cepat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</p>                               | <p>Menunjukkan siswa berfikir kritis, kreatif dan inovatif</p>                       | <p>Bermain kooperatif dalam kelompok (perilaku prososial muncul)</p>                  |



|  |   |  |
|--|---|--|
|  | menunjukkan ide diluar kebiasaan anak.  |  |
|                                       |           |                               |
| Percaya diri anak mampu berbagi cerita didepan teman-temannya (Kepemimpinan Muncul)                                    | Kreativitas muncul dengan membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dari bahan kertas koran | Bingung memulai pekerjaannya, dengan melihat pekerjaan temennya.   |
|                                       |           |                               |
| Siswa sangat proaktif menanggapi temannya yang bercerita.  | Ada siswa yang membutuhkan penanganan kusus.  | Alfi lebih cepat menirukan tulisan kata, dibandingkan teman lainnya dalam waktu yang sama. Fikri cenderung usil. |
|                                     |         |                             |
| Siswi putri menyelesaikan pembuatan bangunan yang berbeda dengan cara laki-laki. Perempuan memulai yang pagarnya dulu. | Ada siswa yang kreatif memberi tambahan binatang di area bangunan masjid yang dibuatnya.    | Siswa membuat bangunan dengan berdasarkan gambar masjid yang ada.  |
|                                     |          |                             |
| Anak bekerjasama menggiring gelas berjalan ke  | Siswa sangat antusias menyusun balok yang   | Anak meniru temennya yang sudah selsesai.  |

|         |                                      |  |
|---------|--------------------------------------|--|
| masjid. | siswa menambahi kreasi seni lainnya. |  |
|---------|--------------------------------------|--|

Analisis 4 Cs pada tahap proses pembelajaran.

|    |   |
|----|---|
| 1  | <i>Critical Thinking</i> dan <i>Problem Solving</i>   |
|    | <p><i>Critical thinking</i> pada kegiatan di aspek Bahasa. Setelah guru memperlihatkan peraga tentang masjid membuka alam pikiran anak, siswa dapat menyebut kubah, mustoko serambi, tempat wudhu, kadang diluar dugaan ternyata anak-anak berpikir sampai jauh. Anak diminta bermain balok membentuk masjid, siswa mampu mengembangkan lebih banyak lagi, tanggung jawab anak juga terlihat ketika ada anak yang baloknya dirobohkan temannya kemudian dia membangun lagi tanpa lelah, semua anak asyik dan aktif</p> <p>Ibu Guru memperlihatkan gambar masjid, dan salah seorang anak bernama Azka diminta memberikan penjelasan tentang yang dia lihat dan amati. Dia menyebutkan bangunan masjid berbentuk kotak, atapnya segi tiga dan ada kubahnya yang bentuk bulat lingkaran. Guru menanyakan ada warna apa saja yang dilihatnya dalam gambar masjid tersebut. Anak Azka bisa menyampaikan ada warna kuning pada temboknya, warna coklat gentingnya dan warna hijau pepohonan disebelahnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan stimulant gambar masjid ini si Azka kemampuan kognitifnya semakin terasah dan timbul lebih baik.</p> |
| 2. | Kreativitas dan Inovasi   |
|    | Di Area balok beberapa anak saling berlomba membuat susunan balok yang ditumpuk berbentuk bangunan masjid. Di area ini anak belajar kecerdasan spatial, seni dan kognitif matematis. Kreatifitas ditemukan anak dapat menyusun balok berbentuk bangunan masjid yg beraneka ragam.   |
| 3  | Kolaborasi  |
|    | Di Area Matematika anak bermain <i>Maze</i> , yaitu bermain mencari jalan menuju masjid. kolaborasi terjadi ketika anak berempat memegang tali masing-masing yang secara bersama untuk menjalankan <i>maze</i> agar sampai tujuan. Pada area ini anak belajar visual, logig matematika (anak menikmati cara kerja sesuatu). Kolaborasi diartikan anak senang bekerjasama secara otomatis anak belajar kecerdasan intra personal   |
| 4  | Komunikasi  |
|    | Komunikasi terjadi ketika anak bermain bersama dalam membangun balok dan bermain <i>Maze</i> , kegiatan berbagi cerita anak -anak belajar kecerdasan Linguistik   |

### 3. REFLEKSI

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan umpan balik. Semua tim yang terlibat dalam pembelajaran, berkumpul bersama mencermati dan diskusi tentang segala kejadian yang di didokumentasikan, untuk dibahas bersama. Tahapannya guru model diminta menyampaikan kesan-kesan selama mengajar.

Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Masukan lebih diarahkan pada peningkatan perubahan perilaku pada siswa. Diskusi membahas masukan, untuk perencanaan dan pelaksanaan pada pertemuan berikutnya. Meskipun yang diobservai adalah perilaku siswa, namun berdampak perubahan perilaku guru untuk merubah strategi pembelajarannya kearah yang lebih baik. Guru melakukan evaluasi terkait metode yang

digunakan, media yang dipakai, juga bahan ajar yang disampaikan, dan tugas yang diberikan. Intinya adalah adanya modifikasi pada pertemuan sesudahnya, yang dirumuskan berdasarkan kesepakatan bersama. Kegiatannya adalah sebagai berikut:

| Guru Model  |  |  |
|---|--|--|
|  |          |   |
| <p>Guru model menyampaikan kesan-kesannya setelah mengajar</p>                    | <p>Guru magang menyampaikan hasil temuan keunikan anak disampaikan dalam forum diskusi</p> | <p>Dosen menyampaikan refleksi dan menyimpulkan kegiatan KBM hari itu untuk dijadikan rekomendasi dan perbaikan pembelajaran selanjutnya</p> |

### Rekomendasi.

Rekomendasi yang dapat disampaikan dari kegiatan satu siklus lesson study ini adalah:

1. Ditemukan adanya anak yang memiliki bakat khusus terkait dengan bangunan, pertamanan, ketrampilan berpikir logis, dan seni diharapkan guru dapat menstimulasi bakat tersebut sehingga perkembangan anak menjadi lebih optimal.
2. Setiap anak memiliki bakat dan minat yang berbeda. Maka tugas guru adalah menggali potensi tersebut dan mengembangkannya.
3. Perlunya menemukan berbagai bentuk temuan yang lebih rinci dan detail lagi dalam pembelajaran.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari implementasi *leson study* ini adalah:

1. Pembelajaran melalui *leson study* pada siswa PAUD menjadi sangat menarik untuk diteliti, diketahui dan dikembangkan. PAUD merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar, dan ikut menentukan perkembangannya setelah dewasa.
2. Usia PAUD merupakan *Golden Age* yang ikut menentukan dan berpengaruh ketika dewasa nanti.
3. Setiap perilaku siswa adalah gambaran potensi yang dapat dikembangkan.
4. Perlu dikembangkannya pembelajaran kolaborasi pada berbagai jenjang pendidikan, agar dapat diketahui arah kebutuhan dan tuntutan dari setiap jenjang pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

Vanroekel, D. (2008). *An educator's Guide ti the 'four Cs'*. Woshington.D.C: National Education Association (NEA).

- Leung, K. And Chu, S. (2009). Using Wikis for Collaborative Learning: A Case Study of an Undergraduate Students' Group Project in Hong Kong. Paper presented at the International Conference on Knowledge Management 2009, The University of Hong Kong. Available from: [http://www.ickm2009.org/snews/upload/ickm\\_2009](http://www.ickm2009.org/snews/upload/ickm_2009). [Accessed on 2 September 2019].
- Armstrong, A., (2011). *Lessons study puts a collaborative lesn on student learning*. Summer 2011.vol 14 no 4.
- Winaryati, E. (2019). Model pembelajaran “Wisata Lokal” (implementasi pembelajaran abad 21), Unimus press, Semarang.
- Tvenge, N., & Martinsen, K. (2018). Integration of digital learning in industry 4.0. In *Procedia Manufacturing* (Vol. 23, pp. 261–266). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.027>
- Pantiwati, Y. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4144>
- Tee, D. D., & Ahmed, P. K. (2014). 360 degree feedback: An integrative framework for learning and assessment. *Teaching in Higher Education*, 19(6), 579–591. <https://doi.org/10.1080/13562517.2014.901961>
- Muzirah, A. M., & Nurhana, M. R. (2013). Persepsi Guru Sains Yang Mengamalkan Lesson Study Sebagai Program Pembangunan Profesional Guru Terhadap Keberkesanan Pengajaran Dan Pembelajaran. *Proceeding of the Global Summit on Education*.
- McInnis, R. (2019). Developing multimedia collaboratively: Practical approaches for large-scale online curriculum development. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 16(1).
- Handayani, R.D, et al. (2015). Penerapan Lesson Study Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 20*,(April 2015), hlm. 27-31 pengkajian. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18269/jpmipa.v20i1.558>
- Winaryati, E & Astuti, P.A. (2017). “4c’s Characters” On The Implementation Of Learning “ Basic Concept Of Assessment”Through Lesson Study. 978-602-98097-8-7 The 8th ICLS 2017. <https://id.scribd.com/document/417696298/prosiding-icls-8-pdf>.
- Winaryati, E. (2017). MODEL PEMBELAJARAN “WISATA LOKAL” (Implementasi Pembelajaran Abad 21). Unimus Press. ISBN 978-602-5614-22-4
- Pratiwi, I. A. (2015). PENGEMBANGAN MODEL KOLABORASI JIGSAW ROLE PLAYING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN

BEKERJASAMA SISWA KELAS V SD PADA PELAJARAN IPS. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.411>

Sánchez, J., & Olivares, R. (2011). Problem solving and collaboration using mobile serious games. *Computers and Education*, 57(3), 1943–1952. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.012>

