

DIDAKTIS

JURNAL PENDIDIKAN

ISSN: 1412-5889

LA LANGUE AND PAROLE IN LITERATURE: CURRICULUM AND MATERIALS DEVELOPMENT

Fabiola Dharmawanti Kurnia

KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BERKARAKTER LINGKUNGAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KREATIF PRODUKTIF MELALUI LESSON STUDY

Sujinah, Ngatma'in, M. Endang W., Pheni Cahya, Insani Wahyu, R. Panji Hermoyo

IMPLEMENTASI LESSON STUDY DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF MATA KULIAH SEMANTIK BERMUATAN KARAKTER

Wijayadi, Linda Mayasari, Waode Hamsia, Sulton Dedi Wijaya

PRAKTIK LESSON STUDY DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTERPADA MATAKULIAH ZHI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI FKIP-UMSURABAYA TAHUN 2013

Wiwi Wikanta, Kamaliyah R., Suwasis Hadi, Djoko Mulyono, Peni Suharti, Ruspeni Daesusi, dan Yuni Gayatri

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS KOMPUTER PADA MATA KULIAH METODE NUMERIK MELALUI PROGRAM LESSON STUDY

Endang Suprpti, Sandha Soemantri, Wudjud Soepeno Diharjo, Wahyuni Suryaningtyas, Iis Holisin

PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PRODI PG PAUD FKIP UM SURABAYA

Badruli Martati, Endah Hendarwati, Wahono, Nur Indah Febrianti, Aris Setiawan

PENGARUH SETTING FISIK TERHADAP PERILAKU MAHASISWA PADA PERKULIAHAN METODE PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Vippy Dharmawan, Zuraida, Ummul Latiefa, Rofi'i

UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETRAMPILAN PADA MATA KULIAH BASIS DATA 2 BERBASIS LESSON STUDY MAHASISWA PRODI D3 TEKNIK KOMPUTER FT UMSURABAYA

Winarno, Triuli Novianti, Khoni Iswantonno, Abdul Aziz, Erie Kresna Ardhana

PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA TERHADAP LESSON STUDY

Gunawan, Dwijani Ratnadewi, Yuni Gayatri, Hadi Kusnanto, Chusnal Ainy, Yarno, Badruli Martati

EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME DENGAN MENGGUNAKAN LKS TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SMP

Suharti Kadar

DIDAKTIS

Vol. 13

No. 3

Hal 1-129

Okt 2013

ISSN:
1412-5889

Diterbitkan oleh:

Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya
Jl. Sutorejo 59 Surabaya

PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PRODI PG PAUD FKIP UM SURABAYA

Oleh:

Badruli Martati, Endah Hendarwati, Wahono, Nur Indah Febrianti, Aris Setiawan
Program Studi PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email badrulimartati@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilaksanakan dimana peran dosen sangat dominan membawa dampak pada kurang mandirinya mahasiswa. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan konsep tentang diri peserta didik sebagai pembelajar andragogi, dimana mahasiswa telah mampu mengarahkan diri sendiri, mempunyai pengalaman beragam, siap belajar sebagai akibat dari posisinya dalam transisi perkembangan, menyenangkan pembelajaran problem-centered atau performance-centered. Penerapan pembelajaran Student Active Learning (SAL), dipandang sesuai untuk pembelajar andragogi, di samping itu dapat pula disisipkan pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian dan kompetensi mahasiswa. Melalui Lesson Study kegiatan pembelajaran SAL dapat diaplikasikan dengan memberikan muatan karakter untuk meningkatkan kemandirian dan kompetensi mahasiswa. Oleh karena Lesson Study bernilai positif bagi mahasiswa dan dosen yang nampak pada sikap dosen yang mau mengoreksi diri sendiri, terbuka terhadap orang luar, mau mengakui kesalahan, mau memakai ide orang lain, dan mau memberi masukan yang jujur dan penuh respek.

Kata kunci: lesson study, pembelajaran, andragogi, karakter

A. PENDAHULUAN

Penguasaan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) pada Mata Kuliah Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (AUD) perlu mendapat perhatian lebih seksama karena kegiatan bermain adalah hal yang paling men-

dasar bagi AUD. Namun yang terjadi pembelajaran masih dilaksanakan secara *teacher centered learning*, dimana peran dosen masih sangat dominan sehingga berdampak pada mahasiswa kurang mandiri dalam penguasaan materi.

Kondisi tersebut tidak sesuai dengan

konsep tentang diri peserta didik sebagai pembelajar dewasa (andragogi) dimana mahasiswa sesungguhnya telah memiliki kemampuan mengarahkan diri sendiri. Mereka telah memiliki pengalaman banyak dan dapat difungsikan sebagai sumber belajar. Andragogi telah siap mempelajari sesuatu yang ia perlukan dan terbangun dari pemecahan masalah atau menyelesaikan tugas sehari-hari. Orientasi belajar andragogi adalah pendidikan dipandang sebagai suatu proses pengembangan kemampuan diri, ilmu dan keterampilan akan diterapkan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dan orientasi belajar terpusat pada kegiatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa: 1) orang dewasa biasanya mampu mengarahkan diri sendiri, 2) orang dewasa mempunyai pengalaman yang beragam, 3) orang dewasa siap belajar sebagai akibat dari posisinya dalam transisi perkembangan, 4) orang dewasa lebih menyenangi belajar bersifat *problem-centered* atau *performance-centered*. (Tim P3 Kopertis Wil.VII).

Ketidak aktifan mahasiswa dalam pembelajaran terlihat pada kurangnya interaksi antara mahasiswa dengan dosen, misalnya ketika dosen melemparkan permasalahan/pertanyaan ke mahasiswa, mahasiswa cenderung diam. Pola pembelajaran yang dilaksanakan dosen tersebut, kurang memberi inspirasi kepada mahasiswa untuk berkreasi dan kurang melatih mahasiswa untuk hidup mandiri. Berangkat dari permasalahan tersebut Tim KBK PG PAUD ingin mengubah budaya pembelajaran dari *teacher centered learn-*

ing ke *student centered learning*, hal ini penting untuk meningkatkan kemandirian mahasiswa. Oleh karena itu perlu dicari pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memotivasi mahasiswa untuk bekerja sama dan berkompetisi, berlatih mandiri dan kreatif. Kegiatan *Lesson Study* dipilih sebagai solusinya, karena menurut (Lewis,2002) *Lesson Study* merupakan model peningkatan mutu pembelajaran melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning*, untuk membangun *learning community* (lihat: [Book google.co.id/books/about/virtual_learning_communities.html](http://Book.google.co.id/books/about/virtual_learning_communities.html)).

Kegiatan *Lesson Study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dosen dan aktivitas belajar mahasiswa. Dampak pelaksanaan LS yang sudah dialami dosen adalah terbentuknya sikap dosen yang mau mengoreksi diri sendiri; terbuka terhadap orang luar; mau mengakui kesalahan; mau memakai ide orang lain; dan mau memberi masukan yang jujur dan penuh respek.

B. METODE

Lesson Study dilaksanakan dalam empat siklus pada semester Genap 2013/2014 ; berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan (*plan*) yang kurang lebih dimulai pada minggu pertama bulan Maret 2013 hingga bulan Juni 2013, (b) pelaksanaan (*do*) pada minggu ke dua bulan Maret 2013

hingga minggu ke empat bulan April 2013; demikian halnya dengan refleksi (*check*) pada minggu ke dua bulan Maret 2013 sampai minggu keempat bulan Juni 2013; dan tindak lanjut (*act*) dilakukan pada bulan Juni 2013. Setiap kegiatan perencanaan atau plan dimulai dari persiapan perangkat pembelajaran seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, serta penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran atau tahap tindakan (*do*) dalam kegiatan *Lesson Study*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pebelajar Dewasa (Andragogi)

Pembelajaran yang disukai orang dewasa (andragogi) adalah: 1) praktis dan berpusat pada masalah; 2) mendukung harga diri positif mereka; 3) mengintegrasikan gagasan baru dengan pengetahuan yang telah ada; 4) menunjukkan perhatian secara individual, dan 5) menggunakan pengalaman mereka. (Tim P3 Kopertis Wil. VII). Disamping itu, sejalan dengan teori belajar bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran maka perlu diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini juga berlaku bagi pebelajar andragogi.

Memperhatikan kebutuhan pembelajaran andragogi tersebut, strategi *Student Active Learning* (SAL) dipandang sesuai untuk diterapkan, dimana perubahan peranan dosen diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dari satu-satunya pusat informasi menjadi sebagai motivator dan fasilitator. Peranan dosen sebagai motivator dan fasilitator akan

membawa arah pada : 1) pembelajaran berpusat pada mahasiswa; 2) paradigma mengajar menjadi paradigma pembelajaran; 3) penyampaian satu arah menjadi penyelesaian masalah, partisipasi aktif; serta 4) transfer pengetahuan (*know what*) menjadi transfer nilai-nilai (*know how*).

Melalui kegiatan pembelajaran *Student Active Learning* (SAL), pendidikan karakter dapat disisipkan agar mahasiswa dapat memiliki kemandirian dan mampu meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Pusat Bahasa Depdiknas memberikan pengertian karakter sebagai “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Dengan demikian orang yang berkarakter adalah orang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. Sedangkan Prof. Dr. Warsono, M.Si menyatakan karakter sebagai komitmen seseorang untuk melaksanakan apa yang “diketahui” dan “diyakini”. Untuk itu seseorang perlu mengetahui dan menyakini “nilai suatu kebenaran” setelah itu mau melaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh seseorang yang menyakini kebenaran perbuatan menolong menjadi kewajiban sesama manusia, dalam kehidupan sehari-hari tidak akan segan menolong orang yang membutuhkan pertolongan. Namun sebaliknya seseorang yang tidak menyakini nilai kebenaran tersebut, tidak akan mau menolong orang lain. (Martati, makalah seminar 2012)

Aplikasi pembelajaran *Student Active Learning* (SAL), yang didalamnya diberikan muatan karakter dapat dilaksanakan dengan

Lesson Study. *Lesson Study* (LS) sebagai suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berdasarkan prinsip-prinsip kolegialitas untuk membangun komunitas belajar (Herawati:2012). Nilai positif dari *Lesson Study* yaitu: 1) dosen lebih terbuka dalam menerima masukan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Bukan hal yang mudah untuk menerima dosen lain dan melihat kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Namun dalam *Lesson Study* hal itu dapat terjadi sehingga tercipta kolegialitas yang baik, 2) setiap dosen dapat saling belajar dan bekerjasama dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui peningkatan pemahaman pada materi, metode, media dan sumber belajar, serta penilaian dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan diri melalui praktik terbaik (*best practices*), berdasarkan pengalaman-pengalaman yang diamati dalam tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh kolega, 3) setiap dosen berlatih melaksanakan inovasi dalam pembelajaran, dengan memperhatikan dan mencermati usul dan saran perbaikan dalam pembelajaran dari kolega, serta kreativitas-kreativitas yang muncul dalam praktik pembelajaran.

Jadi dalam kegiatan pembelajaran bagi pebelajar andragogi, memerlukan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Oleh karena pada umumnya mahasiswa telah memiliki pengetahuan yang dapat dijadikan sumber belajar oleh dosen. Artinya peran

dosen lebih sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran, untuk itu *Lesson Study* (LS) menjadi pilihan dalam pendidikan karakter dalam rangka meningkatkan kemandirian dan kompetensi mahasiswa.

2. Implementasi Kegiatan Pembelajaran

a. Siklus 1

Program studi PG PAUD FKIP UM Surabaya memilih mata kuliah Bermain dan Permainan Anak Usia Dini untuk *Lesson Study* pada semester Genap 2012/2013. Standar Kompetensi dalam mata kuliah kuliah Bermain dan Permainan Anak Usia Dini adalah agar mahasiswa memahami dan mengaplikasikan pengetahuan tentang konsep bermain dalam pendidikan anak usia dini serta mampu menyusun model permainan sesuai dengan tingkatan anak. *Lesson Study* dilaksanakan dalam empat (4) siklus sebagai berikut: pada kegiatan siklus 1, dengan kompetensi dasar yaitu mahasiswa mampu mendeskripsikan jenis dan bentuk kegiatan bermain permainan anak usia dini dengan cermat dan tepat. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menayangkan video yang berkaitan dengan kegiatan bermain pada anak usia dini. Kemudian dilakukan tanya jawab mengenai kegiatan bermain. Selanjutnya Dosen menjelaskan hal-hal yang terkait dengan jenis bermain pada anak usia dini. Pada saat dosen menjelaskan dengan diselingi pertanyaan ada lima (5) maha-

siswa sangat antusias dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh dosen.

Karakter yang muncul yaitu pada saat kegiatan kelompok, dari hasil diskusi kelompok diperoleh data tiap-tiap anggota kelompok terlibat aktif dalam menyelesaikan LKM, dan terlihat kerjasama yang baik antar anggota kelompok. Pada akhir kegiatan dosen meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, sedangkan mahasiswa yang tidak sedang melakukan presentasi memberikan komentar atau masukan.

Karakter lain yang muncul adalah pada saat presentasi setiap kelompok terlihat sangat kompak dalam menyajikan hasil diskusi, serta cukup representatif dari segi bahasa dan penampilan khususnya pada saat mempraktekkan permainan untuk anak usia dini. Kelas dibagi menjadi enam (6) kelompok yaitu kelompok mawar, anggrek, tulip, matahari, teratai dan melati masing-masing beranggotakan lima (5) orang. Nilai tertinggi diperoleh kelompok anggrek dengan penilaian yang dimulai dari proses diskusi sampai presentasi kelompok. Setelah diskusi dan presentasi mahasiswa, dosen memberikan refleksi pada kegiatan pembelajaran hari itu. Dari pembelajaran yang dilakukan muncul karakter kerjasama, tanggung jawab dan percaya diri. Namun dari kegiatan refleksi yang dilaku-

kan bersama tim KBK, hal yang terlupakan dalam kegiatan pembelajaran adalah pemberian *reward* kepada mahasiswa.

b. Siklus 2

Kegiatan pembelajaran pada siklus dua (2), dengan Kompetensi dasar agar mahasiswa mampu menjelaskan konsep lingkungan bermain dengan cermat dan tepat. Peran dosen dalam kegiatan pembelajaran sebagai fasilitator adalah mengarahkan mahasiswa untuk mengingat kembali tentang bermain dan permainan (materi pembelajaran pada siklus pertama) sebagai bentuk apersepsi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus dua melalui kegiatan inti yaitu kajian literatur tentang bermain dan permainan, maka mahasiswa termotivasi untuk menyadari pentingnya mempelajari lingkungan bermain Anak Usia Dini. Kegiatan mahasiswa kajian literatur adalah bentuk dari pendidikan karakter mengkonstruksi pengetahuan dengan cara menemukan sendiri dalam literatur. Selanjutnya dalam kegiatan diskusi kelompok dapat muncul karakter mahasiswa dalam bekerja sama, kompetisi, toleransi dalam mendengarkan pendapat teman dan aktif mengemukakan buah pikiran atau gagasan. Refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus dua adalah materi dan sumber belajar belum memanfaatkan lingkungan sehari-

hari dengan optimal.

c. Siklus 3

Kegiatan pembelajaran pada siklus tiga (3), dengan kompetensi dasar yaitu mahasiswa mampu mengembangkan permainan dari berbagai aspek dengan tepat. Dimulai dengan kegiatan dosen memberikan penjelasan mengenai pengertian alat permainan biasa dan edukatif. Sebagai fasilitator dosen meminta mahasiswa untuk melakukan kegiatan investigasi melalui kajian literatur dengan diskusi kelompok. Setiap kelompok diberikan materi yang sama, untuk menemukan klasifikasi alat permainan biasa dan edukatif, mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan permainan tradisional dan modern, dan menjelaskan cara memainkan salah satu permainan tradisional. Kegiatan selanjutnya adalah tanya jawab agar muncul karakter berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif pada mahasiswa. Untuk lebih meningkatkan kemampuan mahasiswa maka pembelajaran ditekankan pada kemampuan mahasiswa dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan media dan sumber belajar bagi anak PAUD/ TK. APE dapat diperoleh dengan cara membeli dari produsen alat-alat permainan anak dan/ atau bisa dengan cara membuat sendiri. Pada umumnya para penyelenggara pendidikan PAUD/ TK dan juga para guru

PAUD/ TK masih banyak yang memilih membeli alat-alat permainan daripada membuat sendiri APE sebagai media dan sumber belajar AUD. Hal ini menumbuhkan budaya konsumtif, melemahkan kreativitas dan inovasi guru PAUD/ TK dalam pembelajaran yang berkualitas.

Dalam rangka mengurangi budaya konsumtif, dengan alasan lebih mudah dan ekonomis maka dosen dalam kegiatan pembelajaran memotivasi mahasiswa untuk berkreasi dan berinovasi dengan menciptakan Alat Pendidikan Edukatif (APE) dari barang-barang bekas /yang tidak terpakai yang masih dapat dimanfaatkan. Dengan demikian APE tidak harus dipandang sebagai alat permainan yang mahal harganya. Sebagai contoh yang dapat dikembangkan adalah permainan *Maze* (Mencari Jejak) ke bentuk permainan baru. Permainan ini diberi nama *Tracker* dan yang secara khusus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif kepada para pemainnya sehingga dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif. Refleksi dari pembelajaran siklus ketiga adalah APE yang diciptakan mahasiswa sangat menarik tetapi dosen tidak memberikan *reward* kepada mahasiswa.

d. Siklus 4

Kompetensi dasar dalam kegiatan

pembelajaran pada siklus empat (4) adalah mahasiswa mampu mengembangkan permainan dari berbagai aspek dengan tepat. Materi yang dibahas adalah permainan tradisional dan modern. Agar muncul karakter mandiri belajar, maka mahasiswa diminta melakukan kegiatan investigasi melalui kajian literatur dan diskusi kelompok. Menemukan klasifikasi permainan tradisional dan modern, mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan permainan tradisional dan modern, dan menjelaskan cara memainkan salah satu permainan tradisional. Melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi permainan tradisional dan modern dengan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.

Materi permainan yang diberikan untuk membekali mahasiswa dalam memahami pentingnya sebuah permainan dalam pembelajaran AUD. Permainan dapat dimaknai sebagai sarana dalam mewadai potensi dan kreativitas AUD. Melalui permainan anak dapat mengekspresikan keinginannya dalam mencapai kepuasan batin. Disamping itu, dengan permainan juga dapat melatih AUD dari berbagai aspek, meliputi kreatifitas, fisik, keterampilan, ketelitian, kesaksamaan, konsentrasi, kesenian, kompetisi dan belajar menerjemahkan pesan moral. Secara umum permainan dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu permainan tradisional dan

permainan modern. Permainan tradisional adalah bentuk permainan sederhana dengan menggunakan alat yang mudah didapat dan dapat dibuat sendiri serta dilakukan secara kelompok yang menimbulkan jalinan sosial. Contoh: pasaran, mantenan, dayoh-dayohan, benthik uncal, dakon, cublak cublak suweng dan lain-lain. Sedangkan permainan modern adalah sebuah permainan yang alatnya merupakan produk industri dan digunakan sebagai sarana tumbuh kembang anak. Biasanya dilakukan secara individualis dan/atau tidak melibatkan orang banyak. Contoh: *Play Station*, VCD, *videogame*, *compact disc*, nintendo, keyboard dan lain-lain. Refleksi dari kegiatan pembelajaran siklus empat adalah mahasiswa belum diminta untuk melakukan kreasi atau modifikasi pada permainan tradisional dan permainan modern.

D. KESIMPULAN

Peran dosen yang dominan dalam pembelajaran, berdampak pada mahasiswa menjadi kurang mandiri. Hal ini tidak sesuai dengan kondisi pembelajar andragogi, seharusnya pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan pembelajar andragogi. Untuk itu penerapan *Student Active Learning* (SAL) dalam pembelajaran dapat membawa perubahan pada peran dosen dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dari satu-satunya pusat informasi menjadi sebagai motivator dan fasilitator.

Melalui *Lesson Study* kegiatan pembe-

lajaran SAL dapat diaplikasikan dengan memberikan muatan karakter untuk meningkatkan kemandirian dan kompetensi mahasiswa. Oleh karena *Lesson Study* bernilai positif yang nampak pada sikap dosen yang mau mengoreksi diri sendiri; terbuka terhadap orang luar; mau mengakui kesalahan; mau memakai ide orang lain; dan mau memberi masukan yang jujur dan penuh respek. Sedangkan karakter yang diharapkan muncul dalam pembelajaran terwujud dengan kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama, kompetisi, toleransi, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Martati, Badruli. 2012. Implementasi Pendidikan Nilai Dan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Manusia Indonesia Yang Takwa. *Makalah Seminar Nasional Pendidikan Karakter*. UM Surabaya, 19 Januari 2012.

Susilowati, Herawati. 2012. Peningkatan

Mutu Perkuliahan di Perguruan Tinggi Melalui Lesson Study. *Makalah* di sajikan dalam lokakarya LS di UMSurabaya, 9 Febuari 2012.

TIM Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan (P3) Kopertis VII Jawa Timur. 2013. *Materi Pekerti: Pembelajaran Orang Dewasa*.

Lihat Web: [Book google.co.id/books/about/virtual_learning_communities.html](http://book.google.co.id/books/about/virtual_learning_communities.html)