

Implementasi *Lesson Study* melalui Pembelajaran *Inquiry Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter Materi Turunan Kelas XI IPS

Erlina¹, Eko Andy Purnomo², Rohmat Suprpto³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang

email: erlina2704@gmail.com¹, ekoandy@unimus.ac.id², rohmat@unimus.ac.id³

Abstrak

Metode pengajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya terpaku pada apa yang dijelaskan guru yang mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu dan kreativitas siswa, serta banyaknya siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal turunan yang bersifat kontekstual. Implementasi *lesson study* melalui pembelajaran *inquiry learning* terintegrasi pendidikan karakter merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga bertujuan untuk mengetahui hasil belajar, rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dalam implementasi *lesson study* melalui pembelajaran *inquiry learning* terintegrasi pendidikan karakter. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS. Analisis data menggunakan metode analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata 80,61, karakter rasa ingin tahu siswa rata-rata 74,50% dalam kategori baik dan karakter kreativitas siswa rata-rata 68,96% dalam kategori kreatif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi *lesson study* melalui pembelajaran *inquiry learning* terintegrasi pendidikan karakter materi turunan kelas XI IPS sangat baik.

Kata Kunci : *Lesson Study, Inquiry Learning, Pendidikan Karakter, Materi Turunan*

Abstract

The teaching method of the teacher uses the lecture method so that students are only fixated on what the teacher explains which results in low curiosity and creativity of students and the number of students who still have difficulty solving contextual derivative questions. Implementing lesson study through integrated inquiry learning, character education is one way to overcome these problems. So this research aims to determine the learning outcomes, curiosity and creativity of students in the implementation of lesson study through inquiry learning integrated character education. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this study were students of class XI IPS. Data were analyzed using qualitative analysis methods. The results of this study indicate that student learning outcomes average 80.61, the character of student curiosity gets an average of 74.50% in the good category and the character of student creativity gets an average of 68.96% in the creative category. Based on these results, it can be concluded that the implementation of Lesson Study through Integrated Inquiry Learning of Character Education for Class XI IPS Derivatives is very good.

Keywords : *Lesson Study, Inquiry Learning, Character Education, Derivative Material*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan bangsa, dimana pendidikan mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Melihat hal seperti itu maka guru memiliki peran penting sebagai perantara utama untuk meningkatkan sikap dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran (Safitri *et al.*, 2018). Salah satu kualitas yang perlu ditingkatkan adalah kualitas yang ada pada pembelajaran matematika. Gusnidar *et al.* (2017) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting, dalam mempelajari matematika diharapkan siswa bukan hanya mengerti, tetapi paham dengan apa yang dia pelajari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MAN 1 Kota Semarang terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi turunan. Cara pengajaran guru yang tergolong tradisional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya terpaku dengan apa yang dijelaskan guru yang berakibat pada rendahnya rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dan banyaknya siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal turunan yang bersifat kontekstual.

Mengingat berbagai permasalahan di atas, pendidikan karakter kreatif dan rasa ingin tahu memang harus ditekankan dalam pembelajaran turunan. Karena itu, diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat menumbuhkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa (Solehuzain dan Dwidayati, 2017). Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa adalah *inquiry learning*. Sanjaya (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran *inquiry learning* adalah suatu model yang memungkinkan siswa mencari dan menemukan sendiri jawaban atas permasalahan dalam pembelajaran melalui pola pikir analitis dan kritis. Kemudian dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* menggunakan strategi pembelajaran *lesson study* agar apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tercapai dengan maksimal. Melalui penerapan *lesson study* siswa lebih termotivasi, dan mempunyai pengalaman belajar yang belum pernah mereka dapatkan (Purnomo, 2017). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi *Lesson study* melalui Pembelajaran *Inquiry Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter Materi Turunan Kelas XI.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di MAN 1 Kota Semarang sebanyak 30 siswa kelas XI IPS. Penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. Teknik ini merupakan pengambilan sampel secara acak sederhana, yakni setiap anggota atau unit dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diseleksi sebagai sampel (Beddu *et al.*, 2015). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa observasi, tes, kuesioner dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

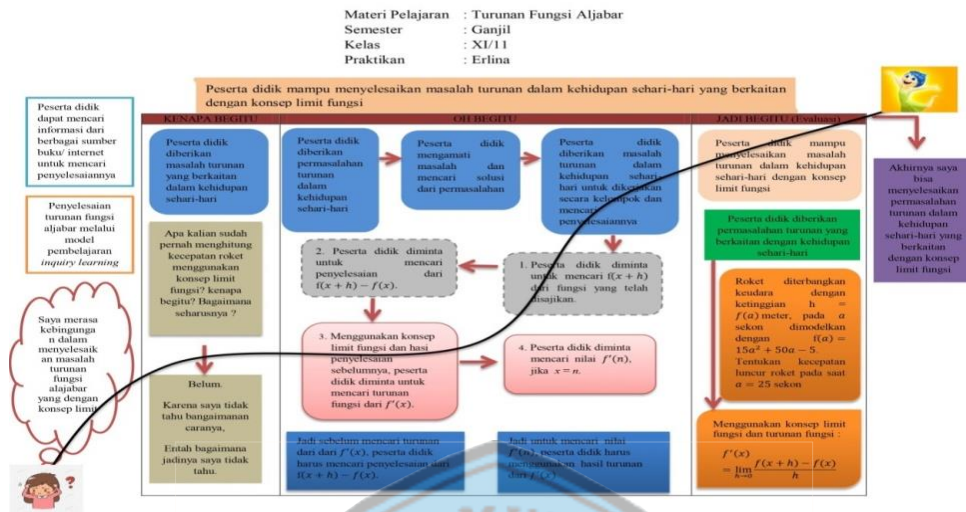
Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di kelas XI IPS MAN 1 Kota Semarang mengarahkan peneliti untuk melaksanakan dua siklus penelitian *lesson study* sebagai berikut:

Petemuan Pertama

Tahap *plan*

Berdasarkan kondisi awal siswa yang dilihat pada saat peneliti melakukan observasi, banyak siswa yang belum memahami cara penyelesaian permasalahan turunan dalam kehidupan sehari-hari maka siswa diberikan permasalahan turunan fungsi aljabar dalam bentuk soal cerita atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*

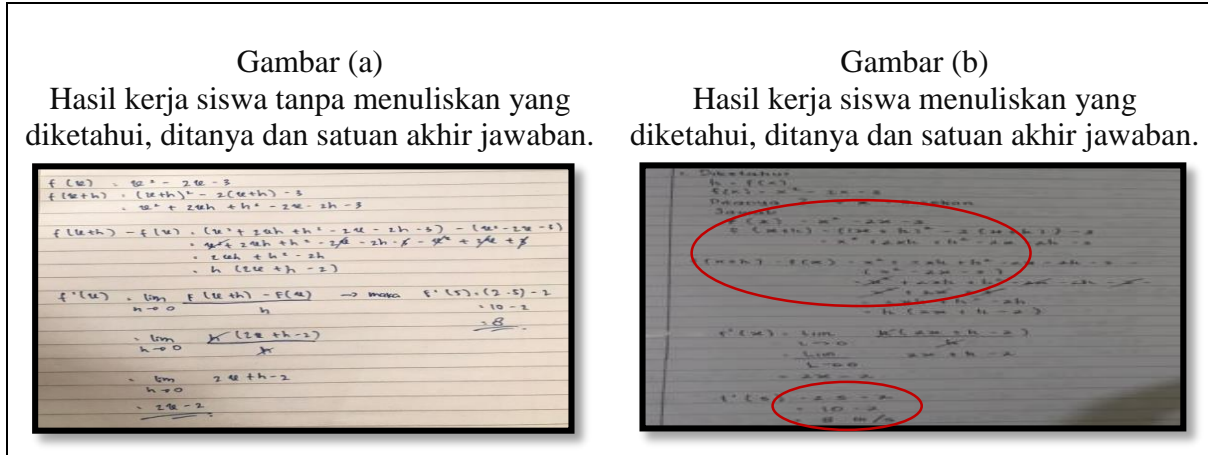


Gambar 1.
Lesson Design Materi Turunan Pertemuan Pertama

Permasalahan yang diberikan kepada siswa adalah “Dina mempunyai kipas yang berada dikamarnya dan dibiarkan berputar selama q jam yang di tentukan dengan persamaan $p(q) = (q^2 + 8)(q^2 + 2q - 1)$. Berapakah kali perputaran kipas dina setelah 2 jam?”. Berdasarkan permasalahan tersebut siswa harus mampu (1) Menentukan nilai $u(x)$ dan $v(x)$ dari fungsi yang telah disajikan, (2) mencari hasil dari nilai turunan $u(x)$ dan $v(x)$ / mencari nilai $u'(x)$ dan $v'(x)$, (3) menggunakan aturan-aturan turunan $f(x) = u(x).v(x) \rightarrow f'(x) = u'(x).v(x) + u(x).v'(x)$ dan hasil penyelesaian sebelumnya, peserta didik diminta untuk mencari turunan fungsi dari $f'(x)$, (4) dengan hasil $f'(x)$, siswa diminta mencari nilai $f'(n)$, jika $x = n$. Sehingga siswa dapat menentukan banyaknya perputaran kipas setelah 2 jam.

Tahap do

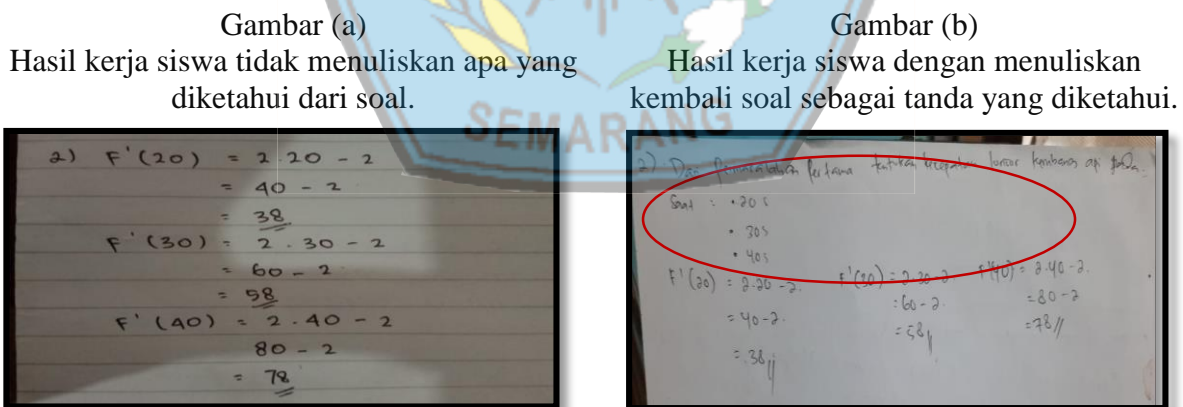
Pembelajaran dilakukan secara kelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Permasalahan pertama adalah “Sebuah kembang api diluncurkan ke udara dengan ketinggian $h = f(x)$ meter, pada x sekon dimodelkan dengan $f(x) = x^2 - 2x - 3$. Tentukan kecepatan luncur kembang api pada saat $x = 5$ sekon.”



Gambar 2.

Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No1 Pada Pertemuan Pertama

Berdasarkan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa pada gambar 2a siswa secara langsung mencari penyelesaian jawaban dan tidak menuliskan satuan akhir jawaban. Gambar 2b siswa mengidentifikasi dan memahami permasalahan dengan menuliskan apa yang diketahui yaitu $h = f(x)$, $f(x) = x^2 - 2x - 3$ dan ditanyakan yaitu kecepatan saat $x = 5$ sekon baru mencari penyelesaiannya dan menuliskan satuan akhir jawaban yaitu 8 m/s. Permasalahan kedua adalah “Dari permasalahan pertama, tentukan kecepatan luncur kembang api pada saat, a. 20 s, b. 30 s dan c. 40 s”



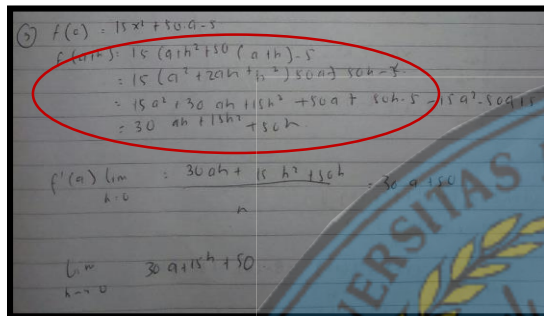
Gambar 3.

Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No 2 Pada Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil permasalahan diatas terdapat perbedaan yang terlihat dari awal siswa mengerjakan pada gambar 3a siswa tidak menuliskan apa yang diketahui dari soal sedangkan pada gamba 3b siswa menuliskan kembali soal sebagai tanda apa yang diketahui. Permasalahan ketiga adalah “Roket diterbangkan keudara dengan ketinggian $h = f(a)$ meter, pada a sekon dimodelkan dengan $f(a) = 15a^2 + 50a - 5$. Tentukan kecepatan luncur roket pada saat $a = 25$ sekon”

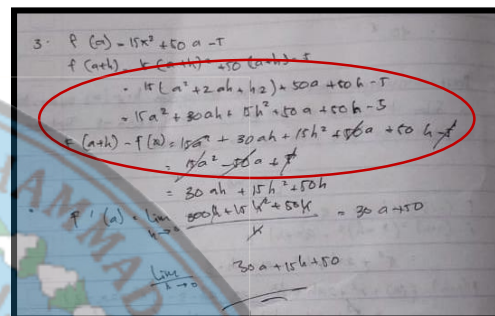
Gambar (a)

Hasil kerja siswa salah pada proses perhitungan dan belum menyelesaikan pengerjaan.



Gambar (b)

Hasil kerja siswa salah pada proses perhitungan.



Gambar 4.

Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No 3 Pada Pertemuan Pertama

Berdasarkan gambar 4 hasil kerja siswa terdapat perbedaan pada gambar 4a terlihat bahwa dari hasil $f(a+h)$ siswa mendapatkan hasil $30ah + 15h^2 + 50h$ terlihat bahwa pada siswa melewati tahap $f(a+h) - f(x)$, tetapi dengan hasil yang benar. Ini membuktikan bahwa hasil penyelesaian gambar 4a tidak dikerjakan sendiri. Gambar 4b siswa mencari terlebih dahulu nilai $f(a+h)$ dengan hasil $15a^2 + 30ah + 15h^2 + 50a + 50h - 5$, kemudian siswa baru mencari nilai $f(a+h) - f(x)$ dan mendapatkan hasil $30ah + 15h^2 + 50h$.

Tahap see

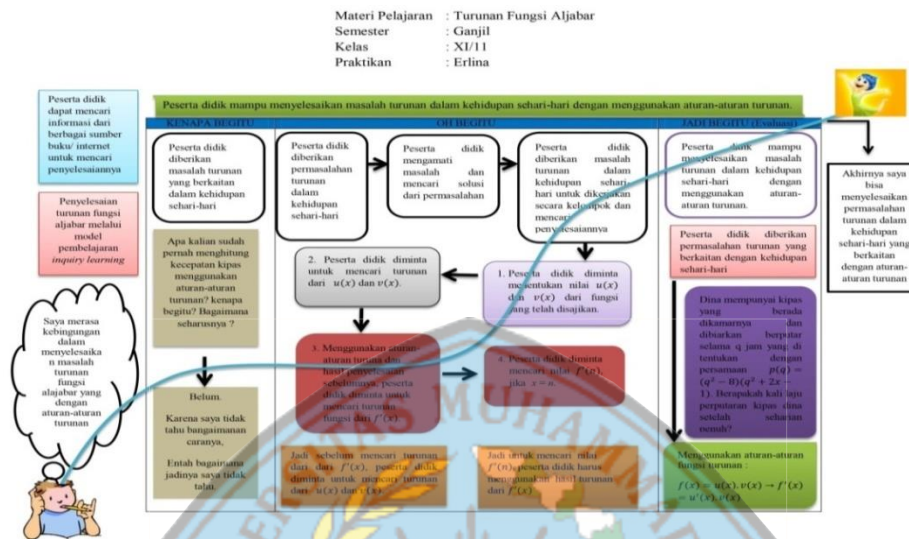
Berdasarkan pengamatan masih kurangnya pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran. Kurangnya interaksi siswa dengan guru dan rasa ingin tahu serta kreativitas siswa terhadap materi atau mencari penyelesaian permasalahan masih belum sepenuhnya dikeluarkan. Kebanyakan dari permasalahan adalah kurang ketelitiannya siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Masih terdapat beberapa siswa yang belum ikut berpartisipasi dalam penyelesaian permasalahan dikelompoknya.

Pertemuan Kedua

Tahap plan

Tahap ini peneliti bersama tim membahas perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan pada tahap *do*. Perangkat pembelajaran yang dibuat berupa silabus, RPP, LKPD, *Power point*, *lesson design* dan soal evaluasi. Perangkat pembelajaran ini dibuat berdasarkan

evaluasi yang telah didapatkan pada tahap *see* di pertemuan pertama. Berikut *lesson design* pada pertemuan kedua:



Gambar 5.
Lesson design materi turunan pertemuan kedua

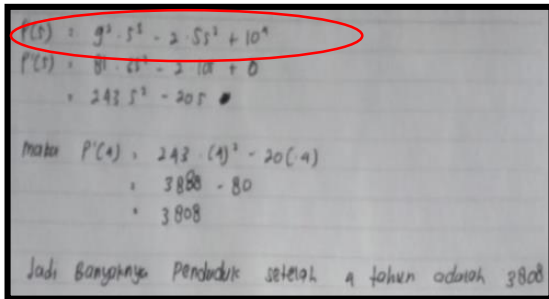
Siswa diberikan permasalahan turunan dalam bentuk soal cerita atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran yang digunakan dalam pertemuan kedua adalah model pembelajaran *inquiry learning*. Permasalahan yang diberikan kepada siswa adalah “Dina mempunyai kipas yang berada dikamarnya dan dibiarkan berputar selama q jam yang di tentukan dengan persamaan $p(q) = (q^2 + 8)(q^2 + 2q - 1)$. Berapakah kali perputaran kipas dina setelah 2 jam?”. Berdasarkan permasalahan tersebut siswa harus mampu (1) Menentukan nilai $u(x)$ dan $v(x)$ dari fungsi yang telah disajikan, (2) mencari hasil dari nilai turunan $u(x)$ dan $v(x)$ / mencari nilai $u'(x)$ dan $v'(x)$, (3) menggunakan aturan-aturan turunan $f(x) = u(x).v(x) \rightarrow f'(x) = u'(x).v(x) + u(x).v'(x)$ dan hasil penyelesaian sebelumnya, peserta didik diminta untuk mencari turunan fungsi dari $f'(x)$, (4) dengan hasil $f'(x)$, siswa diminta mencari nilai $f'(n)$, jika $x = n$. Sehingga siswa dapat menentukan banyaknya perputaran kipas setelah 2 jam.

Tahap *do*

Kegiatan pembelajaran secara kelompok sesuai kelompok pada pertemuan pertama. Permasalahan pertama adalah “Besarnya populasi di suatu kota s tahun mendatang ditentukan oleh persamaan $p(s) = 9s^3 - 2.5s^2 + 10s^4$. Laju pertumbuhan penduduk 4 tahun mendatang adalah...”

Gambar (a)

Kesalahan pada penulisan soal dan perhitungan seterusnya.



$$P(s) = 9^2 \cdot s^2 - 2 \cdot 5s^2 + 10^4$$

$$P'(s) = 81 \cdot 2s - 2 \cdot 10^2 + 0$$

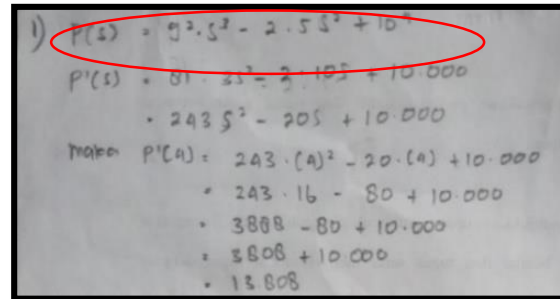
$$= 243s^2 - 200$$

Maka $P'(4) = 243 \cdot (4)^2 - 20 \cdot (4)$
 $= 3888 - 80$
 $= 3808$

Jadi banyak penduduk setelah 4 tahun adalah 3808

Gambar (b)

Kesalahan pada penulisan soal namun perhitungan akhir benar



$$P(s) = 9^2 \cdot s^2 - 2 \cdot 5s^2 + 10^4$$

$$P'(s) = 81 \cdot 2s - 2 \cdot 10^2 + 10.000$$

$$= 243s^2 - 200 + 10.000$$

Maka $P'(4) = 243 \cdot (4)^2 - 20 \cdot (4) + 10.000$
 $= 243 \cdot 16 - 80 + 10.000$
 $= 3888 - 80 + 10.000$
 $= 3808 + 10.000$
 $= 13.808$

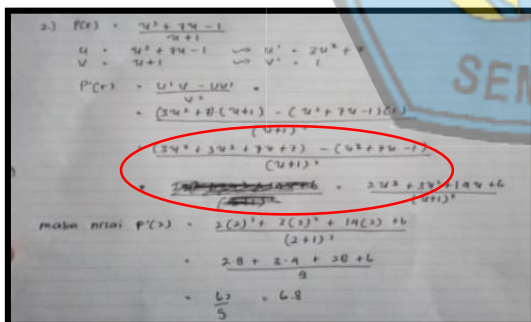
Gambar 6.

Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No 1 Pertemuan Kedua

Berdasarkan hasil diatas terlihat jelas siswa kurang menuliskan variabel s dibagian $10s^4$. Proses mengerjakan pada hasil gambar 6a sudah sesuai dengan LKPD yang dibagikan, tetapi hasil akhir dari pengerjaan masih salah. Gambar 6b mendapatkan hasil jawaban yang benar. Permasalahan kedua adalah “Seseorang berjalan sebanyak t detik yang dimodelkan dengan $p(r) = \frac{x^3+7x-1}{x+1}$, berapa langkah orang tersebut berjalan setelah 2 detik?”

Gambar (a)

Kesalahan pada langkah perhitungan jawaban



$$2) P(x) = \frac{x^3+7x-1}{x+1}$$

$$u = x^3+7x-1 \quad \rightarrow u' = 3x^2+7$$

$$v = x+1 \quad \rightarrow v' = 1$$

$$P'(x) = \frac{u'v - uv'}{v^2}$$

$$= \frac{(3x^2+7)(x+1) - (x^3+7x-1)(1)}{(x+1)^2}$$

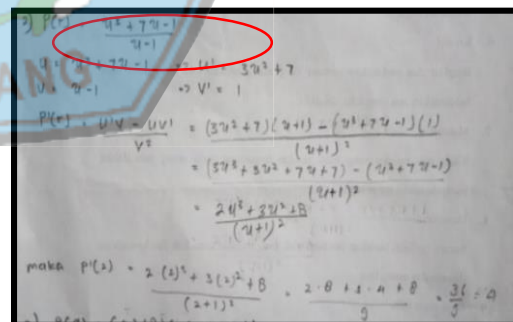
$$= \frac{3x^3+3x^2+7x+7 - x^3-7x+1}{(x+1)^2}$$

$$= \frac{2x^3+3x^2+14x+8}{(x+1)^2}$$

Maka nilai $P'(2) = \frac{2(2)^3+3(2)^2+14(2)+8}{(2+1)^2}$
 $= \frac{2 \cdot 8 + 3 \cdot 4 + 28 + 8}{9}$
 $= \frac{60}{9} = 6,8$

Gambar (b)

Kesalahan pada penulisan soal.



$$3) P(x) = \frac{x^3+7x-1}{x+1}$$

$$u = x^3+7x-1 \quad \rightarrow u' = 3x^2+7$$

$$v = x+1 \quad \rightarrow v' = 1$$

$$P'(x) = \frac{u'v - uv'}{v^2} = \frac{(3x^2+7)(x+1) - (x^3+7x-1)(1)}{(x+1)^2}$$

$$= \frac{3x^3+3x^2+7x+7 - x^3-7x+1}{(x+1)^2}$$

$$= \frac{2x^3+3x^2+14x+8}{(x+1)^2}$$

Maka $P'(2) = \frac{2(2)^3+3(2)^2+14(2)+8}{(2+1)^2} = \frac{2 \cdot 8 + 3 \cdot 4 + 28 + 8}{9} = \frac{60}{9} = 6,8$

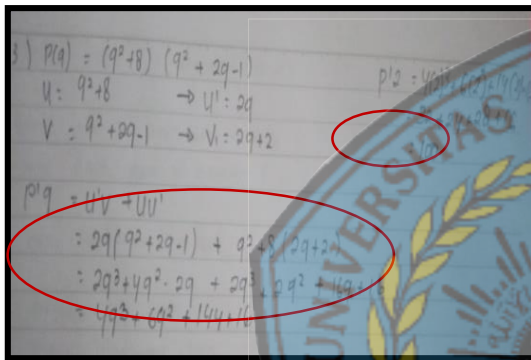
Gambar 7.

Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No 2 Pertemuan Kedua

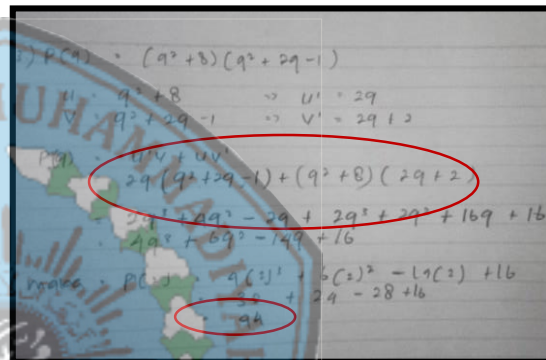
Berdasarkan hasil pekerjaan siswa terdapat perbedaan dari hasil gambar 7a siswa menuliskan soal yang benar dan siswa mampu mencari nilai u' dan v' dengan benar. Tahap

$\frac{(3x^3+3x^2+7x+7)-(x^3+7x-1)}{(x+1)^2}$. Siswa melewati tanda (-) yang seharusnya dikalikan dengan tanda di dalam $(x^3 + 7x - 1)$. Gambar 7b siswa kurang teliti dalam menulis soal yang disajikan. Sehingga pada tahap menentukan nilai u dan v siswa masih salah. Permasalahan ketiga adalah “Dina mempunyai kipas yang berada dikamarnya dan dibiarkan berputar selama q jam yang di tentukan dengan persamaan $p(q) = (q^2 + 8)(q^2 + 2x - 1)$. Berapakah kali laju perputaran kipas dina setelah 2 jam?”

Gambar (a)
Hasil kerja siswa benar.



Gambar (b)
Kesalahan siswa pada langkah perhitungan
 $p'(q) = u'v + uv'$



Gambar 8.

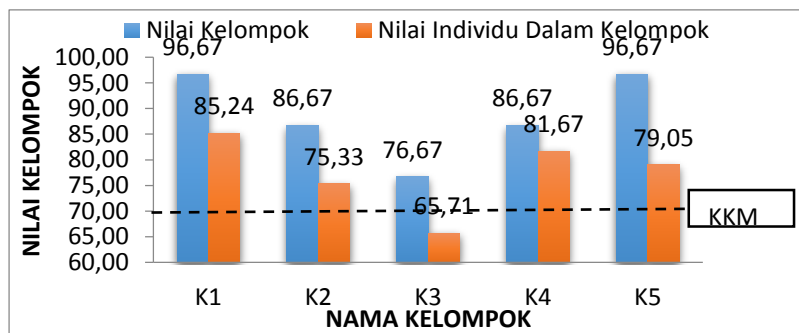
Hasil Pekerjaan Siswa Permasalahan No 3 Pada Pertemuan Kedua

Berdasarkan gambar perbedaan dapat dilihat nyata dari hasil akhir jawaban, pada gambar 8a dapat dilihat bahwa hasil $p'(q)$ adalah $4q^3 + 6q^2 + 14q + 16$ dan pada jawaban gambar no b adalah $4q^3 + 6q^2 - 14q + 16$. Titik perbedaan jawaban tersebut terdapat pada tanda - dan + pada $14q$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih kurang telitinya siswa dalam mengerjakan atau melakukan perhitungan dalam penyelesaian soal tersebut.

Tahap see

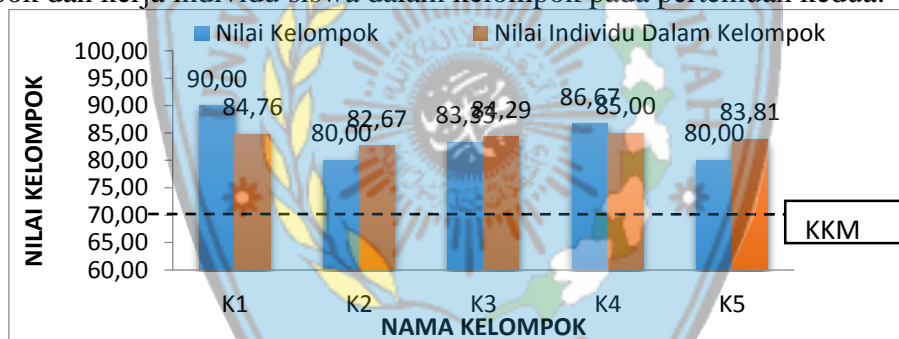
Berdasarkan pengamatan yang peneliti jumlah siswa yang aktif meningkat dan timbulnya kreativitas siswa dalam mencari penyelesaian permasalahan semakin tinggi. Rasa ingin tahu siswa timbul dengan percaya diri menanyakan langsung permasalahan yang membuat siswa kebingungan. Hampir semua kelompok mampu menyelesaikan permasalahan aturan-aturan turunan dalam kehidupan sehari-hari, namun kesalahan lebih pada kurang telitinya siswa dalam melakukan perhitungan.

Maka dari penelitian ini diperoleh hasil belajar pada pertemuan pertama dan kedua sebagai berikut:



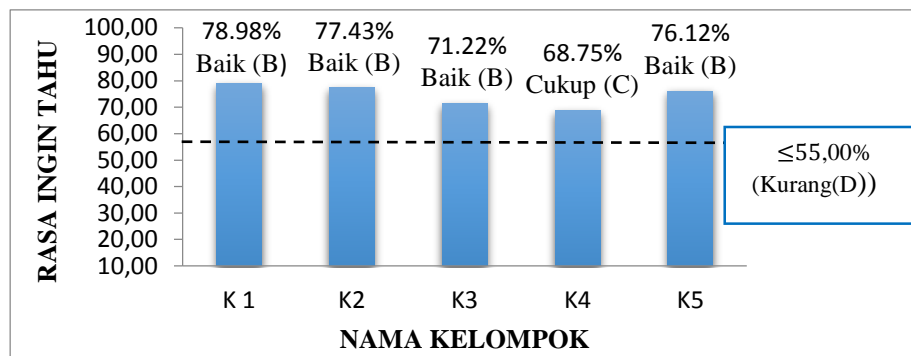
Grafik 1.
Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama

Berdasarkan diagram batang yang diperoleh perbedaan hasil kerja siswa. Perbedaan terlihat dari hasil kelompok satu dengan selisih dari kedua hasil tersebut adalah 11,43. Kelompok dua memiliki selisih yaitu 11,34. Kelompok tiga memiliki selisih yaitu 10,96, dari hasil kelompok 3 untuk nilai individu dalam kelompok siswa belum memenuhi KKM. Kelompok empat dan lima memiliki selisih nilai berturut-turut yaitu 5,00 dan 17,67. Sehingga didapatkan selisih total dari nilai kelompok dan nilai individu dalam kelompok pada pertemuan pertama adalah 11,27, dengan nilai tertinggi pada nilai kelompok. Berikut diagram batang perbedaan hasil kerja kelompok dan kerja individu siswa dalam kelompok pada pertemuan kedua:



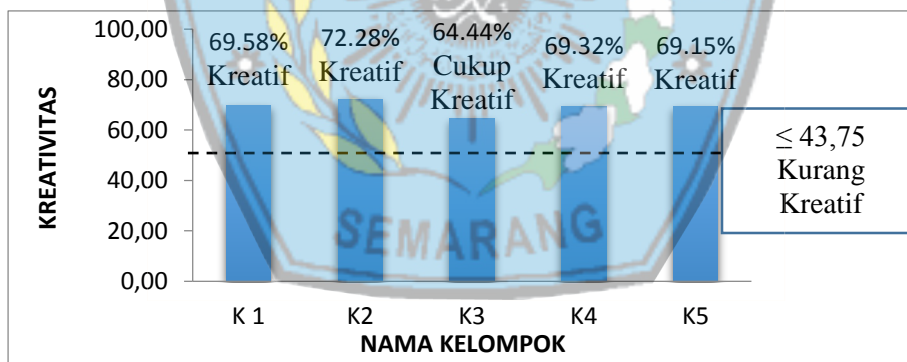
Grafik 2.
Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua

Perbedaan terlihat dari hasil kelompok satu pada nilai kelompok yaitu 90,00 dan nilai individu dalam kelompok yaitu 84,76. Selisih dari kedua hasil tersebut adalah 5,24 dengan nilai yang tinggi terdapat pada hasil nilai kelompok siswa. Kelompok empat juga mendapatkan hasil nilai yang tinggi terdapat pada hasil nilai kelompok siswa dengan selisih 1,67. Berbeda dengan kelompok satu dan empat, kelompok dua, tiga dan lima memperoleh nilai selisih berturut-turut adalah 2,67, 0,96 dan 3,81. Perbedaan hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai individu dalam kelompok lebih tinggi dibandingkan nilai kelompok. Sehingga diperoleh rasa ingin tahu sebagai berikut:



Grafik 3.
Hasil Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Data hasil rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran matematika diperoleh dari hasil pengisian kuesioner yang terdiri dari 35 pernyataan. Berdasarkan hasil diagram diatas diperoleh hasil rasa ingin tahu siswa yang tertinggi adalah 78,98% pada kelompok satu, sedangkan terendah adalah 68,75% pada kelompok empat. Melihat hasil tersebut dapat diketahui bahwa kelompok satu memiliki rasa ingin tahu yang baik terhadap pembelajaran matematika dibandingkan dengan kelompok yang lain. Persentase rata-rata rasa ingin tahu dari semua kelompok tersebut sebesar 74,50%. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan sebanyak lima orang pengamat diperoleh nilai kreativitas siswa sebagai berikut:



Grafik 4.
Hasil Karakter Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil diatas diperoleh nilai kreativitas keseluruhan tertinggi pada kelompok dua yaitu sebanyak 72,28% dalam kategori kreatif. Berbeda dengan kelompok tiga memperoleh nilai kreativitas sebanyak 64,44% yang berada pada kategori cukup kreatif. Hasil tersebut memperoleh rata-rata kreativitas keseluruhan yaitu sebanyak 68,96% dalam kategori kreatif.

Pembahasan

Hasil karakter rasa ingin tahu diperoleh persentase rata-rata dari semua kelompok adalah 74,50 dalam kriteria rasa ingin tahu yang baik. Kelompok satu memperoleh hasil rasa ingin tahu



tertinggi dengan kriteria yang baik. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran di kelompok satu lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Silberman (dalam Puspitasari, *et al.*, 2015) yaitu ciri siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi antara lain adalah sering mengajukan pertanyaan dan antusias dalam mencari tambahan materi selain dari buku yang dimiliki. Hasil karakter kreativitas memperoleh rata-rata nilai kreativitas sebanyak 68,96% dalam kategori kreatif. Kreativitas tertinggi diperoleh kelompok dua dalam kategori kreatif. Hasil ini dikarenakan siswa dalam kelompok dua lebih percaya diri dalam pembelajaran, memiliki ketelitian yang lebih dibandingkan kelompok lain dan kemampuan dalam menganalisis masalah juga sudah baik. Sejalan dengan Sholikhah *et al* (2018) mengatakan bahwa kreativitas adalah sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

Sehingga diperoleh hasil belajar pada pertemuan pertama didapatkan nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa pertemuan pertama sebesar 83,04. Hasil belajar siswa pada pertemuan kedua diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 84,05. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami kenaikan. Kenaikan nilai tersebut tidak terlepas dari rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Kashdan, *et al* (dalam Raharja, *et al.*, 2018) yaitu ketika seseorang memiliki rasa ingin tahu dan kreativitas, mereka mencurahkan banyak perhatian kepada suatu pembelajaran, proses informasi dalam, mengingat informasi lebih baik dan lebih cenderung mengerjakan tugas sampai selesai.

Faktor lain yang mempengaruhi kenaikan hasil belajar adalah model pembelajaran *inquiry learning*. Karena model *inquiry learning* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif mencari serta meneliti pemecahan masalah tentang pengetahuan yang dipelajari dan dapat memperpanjang proses ingatan atau konsep yang telah dipahami siswa akan lebih lama (Rawa, *et al.*, 2018). Selain itu kesiapan gurujuga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dimana kesiapan guru dikarenakan adanya *lesson study* yang meliputi tiga tahapan yaitu *plan*, *do* dan *see* yang mampu membuat guru semakin percaya diri dalam proses belajar mengajar. Senada dengan Meyer dan Wilkerson (dalam Kurniasari, *et al.*, 2016) *lesson study* dapat meningkatkan hasil pembelajaran karena guru dapat merefleksi proses pembelajaran dikelas, dan meningkatkan pengetahuan guru yang berfokus pada siswa dan materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar pada penelitian ini diperoleh rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 77,11, terdapat 4 orang siswa yang tidak tuntas dan 26 siswa tuntas. Pertemuan kedua memperoleh rata-rata 84,11, dengan keseluruhan siswa tuntas. Karakter rasa ingin tahu penelitian ini memperoleh hasil rata-rata 74,50% dalam kategori baik dan karakter kreativitas rata-rata 68,96% dalam kategori kreatif.

Sehingga saran yang diberikan peneliti adalah kepada pihak sekolah diharapkan bila kondisi memungkinkan dapat menerapkan model pembelajaran *inquiry learning* melalui kegiatan *lesson study*.



DAFTAR PUSTAKA

- Beddu, S., Mukarramah, S., dan Lestahulu, V. 2015. Hubungan status gizi dan usia menarche dengan dismenore primer pada remaja putri. *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery* 1(1). 16-21.
- Gusnidar, Netriwati dan Putra, F. G. 2017. Implementasi Strategi Pembelajaran Konflik Kognitif Berbantuan Software. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 62-69.
- Kurniasari, I. R., Herawati S dan Utami S.H. 2016. Penerapan Inquiri Terbimbing Dipadu NHT Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. hal 17774-1780 . vol 1 no 9
- Purnomo, E.A. 2017. Implementasi Lesson Study Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Matakuliah Kalkulus Multivariabel. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*. FMIPA Unimus.
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., dan Lukas, S. 2018. Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa (Measuring Students'curiosity). *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14(2). 151-164.
- Rawa, N. S., Y.U Lawe dan M.Y Ninu. 2019. Pengaruh Model Inquiry Larning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal ilmiah pendidikan citra bakti*. Vol 6 No 1
- Safitri, D., Khaerudin,. Ariani, Diana. 2018. Evaluasi Kompetensi Pedagogik Guru Pasca Pelatihan Guru Pembelajar Moda Daring. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. Vol.1. No. 33-38.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Sholikhah, Z, Tri, J.K dan Wikan. B.U. 2018. Efektifitas Model Pembelajaran *Open-Ended* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Siswa. *JES-MAT*. Vol 4. No. 1.
- Solehuzain dan Dwidayati N. K. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu pada Model Problem-Based Learning dengan Masalah Open Ended. *UJMER*. 103 -111.
- Vitantri, C dan Asriningsih, T. 2016. Efektivitas Lesson Study Pada Peningkatan Kompetensi Calon Guru Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1 (1).