



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Penerapan Lesson Study Dengan Mendominasi Model Discovery Learning Dan TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Implementation of Lesson Study by Dominating Discovery Learning and TGT Models to Increase Student Learning Interest

Aris Mislikhatun Islamiyah^{1*}, Suparni², Raekha Azka³, Siti Rahmatun Hayati⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

^{4*} Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman

**Corresponding author. Yogyakarta, Kota Yogyakarta, Indonesia.*

arismislikhatun31@gmail.com ^{1*}

suparni@uin-suka.ac.id ²

raekha.azka@uin-suka.ac.id ³

rahma.math2@gmail.com⁴

Received 12 December 2024; Received in revised form 9 May 2025; Accepted 18 July 2025

Kata Kunci:

Pendidikan; Lesson study;
minat belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menerapkan Lesson Study yang menggabungkan model Discovery Learning dan Teams Games Tournament (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan pada siswa kelas XE MAN 4 Sleman untuk tahun ajaran 2024/2025. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Pada akhir Siklus I, hanya 18,18% siswa yang menunjukkan minat belajar sangat tinggi, sedangkan pada akhir Siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 51,51%. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan kombinasi model Discovery Learning dan TGT dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Pada Siklus I, masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya partisipasi siswa, dominasi guru dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang belum mencapai target KKM. Oleh karena itu, perencanaan Siklus II difokuskan pada pemberdayaan keterlibatan siswa melalui media yang menarik dan kolaboratif. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi minat maupun keterlibatan siswa, serta tercapainya indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada Siklus II karena tujuan telah tercapai, dan Lesson Study dapat disimpulkan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Keywords:

Education; Lesson study;
interest in learning

ABSTRACT

This study aims to improve students' interest in learning mathematics by implementing Lesson Study that combines Discovery Learning and Teams Games Tournament (TGT) models. The method used in this research is descriptive qualitative, which was conducted on students of class XE MAN 4 Sleman for the academic year 2024/2025. Data were obtained

through questionnaires, observation, and documentation. The research was conducted in two cycles which included planning, implementation, and reflection stages. The results showed a significant increase in students' interest in learning. At the end of Cycle I, only 18.18% of students showed very high interest in learning, while at the end of Cycle II, the percentage increased to 51.51%. This increase shows the effectiveness of applying a combination of Discovery Learning and TGT models in increasing students' interest in learning mathematics. In Cycle I, various obstacles were still found, such as low student participation, teacher dominance in learning, and learning outcomes that had not reached the KKM target. Therefore, Cycle II planning focused on empowering student involvement through interesting and collaborative media. After making improvements in Cycle II, there was a significant increase in both student interest and involvement, as well as the achievement of the research success indicators. Thus, the research was stopped at Cycle II because the objectives had been achieved, and Lesson Study can be concluded as an effective strategy to increase students' interest in learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu peranan yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang. Pendidikan merupakan elemen penting dalam membangun peradaban bangsa. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikan di bangsa dan negara tersebut. Buruknya kualitas pendidikan yang ada akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan (Kurniawati, 2022). Peran pendidikan sangat penting dalam membangun kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Hasibuan et al., 2021). Pada dasarnya pendidikan adalah suatu pelayanan yang diberikan oleh pendidik melalui satuan pendidikan dalam hal ini pemerintah untuk bisa memberikan pelayanan yang baik yang dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh anak-anak dengan memberikan bantuan dan layanan dengan menyiapkan segala sesuatunya yang berkaitan dengan proses Pendidikan (Farid et al., 2023). Menurut Putrayasa (2014) pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan hasil capaian pendidikan yang maksimal dan dapat dicapai melalui pengajaran yang tepat waktu dan efektif. Agar kegiatan pembelajaran efektif, pendidikan juga harus berkualitas tinggi, membantu masyarakat memahami dan mempelajari konten yang diajarkan oleh pendidik.

Saat ini, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mendukung pelaksanaan program Sekolah Penggerak. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang membangun pemahaman tentang pemanfaatan teknologi di era digitalisasi, meskipun pendidikan karakter yang diutamakan sebagai hasil dari penerapan kurikulum merdeka belajar bukanlah hal baru melainkan pendidikan karakter telah lama diterapkan hanya saja tidak dispesifikan kedalam satu sudut pandang seperti karakter Pancasila (Sucipto et al., 2024). Dalam struktur kurikulumnya, terdapat beberapa mata pelajaran wajib, termasuk matematika, dengan alokasi waktu yang tetap, yaitu 180 jam per tahun. Namun terdapat perbedaan penerapan antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum 2013, pembelajaran reguler dan proyek digabungkan dan tidak menggunakan sistem blok, sedangkan pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran reguler dan proyek dipisahkan serta dilaksanakan melalui sistem blok (Malikah et al., 2022). Kurikulum Merdeka dirancang untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, memberikan mereka kebebasan untuk berkembang sesuai potensi, minat, dan bakat masing-masing (Faiz et al., 2022).

Saat ini, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih tergolong rendah dan rendahnya minat tersebut berdampak pada menurunnya kemampuan matematika mereka. Sejalan dengan pendapat Anggraeni dkk bahwa permasalahan saat ini matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Sehingga minat siswa dalam belajar matematika rendah (2022). Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dengan baik, serta diajarkan untuk berpikir kritis, logis, teliti, dan kreatif, yang pada akhirnya menghasilkan prestasi yang tinggi. (Nugroho et al., 2020). Terdapat beberapa indikator yang

menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini terlihat baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah. Beberapa indikator minat belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh, yang mencakup aspek-aspek berikut: perasaan senang, perhatian terhadap pembelajaran, daya tarik bahan ajar, sikap guru, serta manfaat dan keistimewaan mata pelajaran. (Desi Luthfiana Putri & Tri Astuti Arigiyati, 2019).

Selama ini, banyak pendidik cenderung hanya mengacu pada RPP yang disusun oleh MGMP dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, tanpa melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini menyebabkan pendidik kurang memperhatikan komponen-komponen yang seharusnya ada dalam setiap tahap pembelajaran, seperti pra-kegiatan, kegiatan inti, dan penutup, serta tidak melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Kolaborasi antarpendidik menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi kesulitan belajar. Dalam kerja sama ini, para pendidik bersama-sama merancang, mengamati, dan meluncurkan proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif. Bentuk kerja yang sama seperti ini dikenal sebagai *Lesson Study*. *Lesson study* adalah sebuah kegiatan kolaborasi dengan inisiatif pelaksanaan idealnya datang dari pimpinan suatu lembaga pendidikan bersama tenaga pendidik. Siapa yang melakukan kegiatan tersebut sangatlah tergantung pada tipe *lesson study* yang dikembangkan. Jika *lesson study* yang dikembangkan berbasis sekolah, maka orang-orang yang melakukannya adalah semua guru dari berbagai bidang studi di sekolah tersebut serta kepala sekolah atau bila di perguruan tinggi yang melakukan adalah dosen dan ketua program studi (Parmin, 2007). Pembelajaran dapat diartikan sebagai pelatihan atau pembinaan bagi para pendidik untuk bekerja sama membuat rencana pembelajaran. Kerja sama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran, guru MGMP, dan guru dari berbagai daerah pembelajaran (Widyasina, 2018).

Peneliti telah melakukan observasi yang dilakukan di kelas XE MAN 4 Sleman yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 13 September 2024 pada jam kesatu sampai kedua yaitu pukul 07.00 – 08.30 dengan mendampingi guru matematika. Dalam kegiatan observasi tersebut saya mencoba bergabung dengan siswa dibagian belakang, sehingga kegiatan siswa selama pembelajaran dapat saya pantau. Saat dilaksanakan kegiatan observasi, pendidik sedang mengajar materi eksponen. Metode pembelajaran yang digunakan beliau yaitu PBL dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Dari penggunaan metode PBL selama pembelajaran matematika berlangsung, hal tersebut cukup membuat siswa merasa pusing, bosan dan Lelah karena harus memikirkan sendiri materi yang disampaikan sembari mengerjakan beberapa permasalahan yang diberikan. Setelah mereka berusaha mengerjakan juga tidak diberikan penguatan mengenai materi apa yang disampaikan sehingga siswa harus belajar mandiri dirumah dengan menonton *youtube*. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode tersebut kurang pas dalam penerapannya untuk membelajarkan matematika dikelas XE sehingga hal tersebut saya gunakan sebagai bahan persiapan *lesson study* di kelas tersebut untuk tidak sepenuhnya menggunakan metode PBL tanpa memberika penguatan materi yang disampaikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XE di MAN 4 Sleman untuk tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas XE pada semester ganjil di MAN 4 Sleman. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Setiap akhir siklus, kuesioner diberikan untuk mengukur minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Teknik observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengamati siswa serta aktivitas pembelajaran yang berlangsung, dilakukan oleh pengamat. Observasi ini bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berdiskusi dalam kelompok, serta sebagai sarana untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa depan. Lembar observasi digunakan sebagai alat evaluasi dan diserahkan kepada pengamat. Pengamatan dilakukan secara teliti dan terstruktur. Beberapa pakar telah mengusulkan model penelitian kegiatan kelas berbasis *Lesson Study*. Kegiatan ini bukan sebuah kegiatan sesaat tetapi kegiatan yang terus menerus, berkesinambungan dan sebuah upaya untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam *Total Quality Managemen* (Almujab et al., 2018). *Lesson Study* secara umum meliputi tiga tahap: (1) perencanaan (Plan), (2) pelaksanaan (Do), dan (3) refleksi (See) yang lazim dilakukan. (Haris et al., 2017).

1) Perencanaan (Plan)

Kegiatan ini diawali dengan analisis permasalahan yang ditemui selama pembelajaran. Pertanyaan dapat berupa penjelasan topik atau konsep. Persoalan juga menyangkut aspek pedagogi mengenai metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, atau pertanyaan mengenai kesempatan belajar, yaitu bagaimana mengatasi kurangnya kesempatan belajar. Guru kemudian berkolaborasi untuk mengembangkan solusi atas permasalahan yang diajukan, yang kemudian disajikan dalam RPP dan Lesson Study, bahan ajar (berupa media pembelajaran dan lembar kerja siswa), dan metode penilaian.

2) Pelaksanaan (*Do*)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk memancarkan efektivitas model pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam kegiatan ini, seorang pendidik bertindak sebagai mengajar, sementara yang lain berperan sebagai pengamat pembelajaran. Kepala sekolah juga dapat terlibat dalam kegiatan ini sebagai pemimpin sekaligus pengamat. Fokus observasi dalam Lesson Study meliputi interaksi antara siswa, siswa dengan materi, siswa dengan guru, dan lingkungan yang berkaitan dengan siswa. Pengamat dapat memanfaatkan kamera video dan kamera digital untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai dokumentasi dan bahan pembelajaran tambahan. Selain untuk mengumpulkan data, keberadaan pengamat di kelas juga membantu memancarkan guru yang berperan sebagai teladan dan mempelajari proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

3) Refleksi (*See*)

Setelah proses pembelajaran selesai, langsung terjadi diskusi mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan antara guru penanggung jawab pembelajaran (guru model) dan pengamat di bawah bimbingan kepala sekolah atau staf yang ditunjuk. Guru model yang hadir mengawali diskusi dengan mengungkapkan kesannya terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengamat diminta memberikan komentar terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan khususnya terhadap aktivitas siswa. Berdasarkan masukan dalam diskusi ini, guru dapat merancang pembelajaran selanjutnya dengan lebih baik.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket mengenai minat belajar matematika dianalisis dengan menggunakan interval yang diterima dari penelitian sebelumnya (Mashuri et al., 2019). Rincian cara mengkonversi hasil untuk menilai pencapaian minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Konversi Skor Minat Belajar

Interval	Kategori
$100 < X$	Sangat tinggi
$83,33 < X < 100$	Tinggi
$66,67 < X < 83,33$	Sedang
$50 < X < 66,67$	Rendah
$X \leq 50$	Sangat rendah

Selanjutnya, kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, terdapat peningkatan persentase minat belajar matematika siswa dari kategori sedang ke kategori tinggi dan sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berbasis *lesson study* ini dilakukan pada mata Pelajaran matematika dengan materi barisan dan deret aritmatika pada siswa kelas XE MAN 4 Sleman. Karakteristik siswa dalam kelas tersebut tergolong heterogen. Selama observasi berlangsung, ditemukan siswa yang ngantuk, bermain gadget, sibuk mengobrol dengan temannya, dan cenderung tidak ikut serta dalam proses diskusi dan

berfikir mengenai materi yang diberikan oleh guru. Namun, tidak sedikit juga siswa yang memperhatikan dan fokus memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dilihat dari respon siswa ketika proses pengerjaan dan mengajukan pertanyaan dari bentuk kurang pemahannya mereka. Selanjutnya, ketika guru memberikan Latihan soal, juga tidak sedikit siswa yang mau mencoba menyelesaikan. Dari penggunaan metode PBL selama pembelajaran matematika berlangsung, hal tersebut cukup membuat siswa merasa pusing, bosan dan Lelah karena harus memikirkan sendiri materi yang disampaikan sembari mengerjakan beberapa permasalahan yang diberikan. Setelah mereka berusaha mengerjakan juga tidak diberikan penguatan mengenai materi apa yang disampaikan sehingga siswa harus belajar mandiri dirumah dengan menonton *youtube*. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode tersebut kurang pas dalam penerapannya untuk membelajarkan matematika dikelas XE sehingga hal tersebut saya gunakan sebagai bahan persiapan lesson study di kelas tersebut untuk tidak sepenuhnya menggunakan metode PBL tanpa memberika penguatan materi yang disampaikan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus mencakup tes penilaian untuk mengukur hasil belajar peserta didik, serta pengukuran tingkat kemampuan kolaboratif siswa pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan (plan), pelaksanaan (do), dan refleksi (see).

Tahap perencanaan untuk siklus I meliputi penyusunan modul ajar yang berisi langkah-langkah dari model pembelajaran *Discovery Learning*. Pembelajaran *discovery learning* merupakan proses suatu pembelajaran yang memusatkan siswa untuk menemukan sendiri suatu pengetahuannya melalui percobaan atau dapat mengamati sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan kreatif (Cahyaningsih & Karunia Assidik, 2021). Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan bantuan media proyektor dan peneliti juga menggunakan lkpD untuk kegiatan berkelompok. Proses pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang sudah dipersiapkan peneliti. Rencana kegiatan pada pertemuan ini yaitu guru model (saya) memaparkan materi seperti biasa tentang barisan dan deret aritmatia berdasarkan materi yang terdapat di dalam buku ajar matematika. Dalam proses penjelasan materi menggunakan masalah kontekstual agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam pemberian contoh soal, diharapkan siswa dapat berperan aktif untuk ikut memberikan alternatif Solusi dari permasalahan yang diberikan. Rencananya juga saya lakukan *ice breaking* untuk memecahkan rasa bosan dan agar konsentrasi siswa lebih terjaga.

Tahap pemaparan materi sudah selesai, selanjutnya masuk ke Latihan soal. Sistem dari pemberian Latihan soal ini yakni dengan menyajikan beberapa soal yang ditulis di papan tulis. Hal tersebut bukan tanpa alasan, karena siswa suka mencatat materi yang disampaikan sehingga saya memberikan Latihan soal yang ditulis di papan tulis agar mereka juga mengerjakan latihan soal tersebut dibuku mereka masing-masing. Agar ketika mereka membaca ulang materi yang mereka catat mereka bisa memahami lagi dengan melihat alternatif Solusi dari Latihan soal yang mereka kerjakan. Ketika sudah ada yang selesai mengerjakan bisa langsung maju kedepan untuk menuliskan alternatif Solusi yang sudah dikerjakan. Untuk siswa yang lain mengoreksi jawaban mereka dengan jawaban siswa yang menuliskan jawaban di papan tulis.

Tahap Pelaksanaan siklus I pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan sesuai dengan modul ajar. Kegiatan awal dilakukan dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa. Pengetahuan siswa digai dengan memberikan pertanyaan tentang barisan. Pemberian motivasi dilakukan dengan memberikan manfaat barisan dalam kehidupan sehari-hari dan direspon oleh siswa dengan memberikan pendapat terhadap apa yang disampaikan guru. Kegiatan inti pada proses pembelajaran ini yaitu pemaparan materi secara umum mengenai barisan dan deret aritmatika yang dihubungkan dengan masalah kontekstual. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dan memberikan pertanyaan untuk siswa sehing dapat memberikan arahan yang mendorong siswa untuk bertanya, berpikir dan beraktivitas karena siswa juga ditunjuk untuk menyelesaikan permasalahan yang ituliskan di papan tulis. Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan Kesimpulan apa yang telah dipelajari bersama-sama dengan siswa. Siswa diberikan lembar kerja yang belum selesai untuk penguatan pemahaman siswa.

Pada tahap pengamatan siklus I, pengamat terus mengamati aktivitas siswa dan mengambil dokumentasi dari peserta didik dengan baik. Setelah melakukan pengamatan dan menerima dokumentasi dari siswa, pengamat tidak diperbolehkan mengganggu proses pembelajaran atau membantu siswa dalam kegiatan belajar. Terdapat dua orang pengamat, dan sesuai dengan kesepakatan, masing-masing pengamat bertugas mengawasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi siklus I terjadi segera setelah kegiatan pelaksanaan selesai. Berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran, pengamat menyatakan bahwa pada saat persepsi, siswa secara bertahap menerima rangsangan untuk belajar, namun diusahakan untuk lebih meningkatkan rangsangan tersebut. Selama pembelajaran, guru model tidak menjelaskan kehadiran pengamat kepada siswa. Seorang guru teladan hendaknya menyampaikan bahwa tugas pengamat adalah menilai keterampilan kolaboratif anggota kelompok selama diskusi. File PPT sebaiknya dibagikan pada awal pembelajaran agar siswa dapat melihat dan membaca materi yang disajikan selama pembelajaran.

Kegiatan perencanaan untuk siklus II, yaitu dengan Menyusun perangkat pembelajaran pada materi yang digunakan sesuai dengan jadwal kegiatan mengajar PLP pada praktik 3 yaitu barisan dan deret aritmatika. Model pembelajaran yang digunakan pada lesson study kedua ini yaitu discovery learning yang dipadukan dengan *Team games tournament (TGT)* dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik (Rachma Thalita et al., 2019). Media pembelajaran yang menjadi media penunjang pembelajaran yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media untuk melaksanakan game. LKPD merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena LKPD membantu menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis. LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang dapat dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala jenis petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran (Choirudin et al., 2019). Rencana kegiatan pada pertemuan ini yaitu saya meminta siswa untuk menyelesaikan lembar kerja yang sudah saya berikan dipertemuan sebelumnya. Kemudian setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menuliskan jawaban dari setiap soal yang sudah mereka kerjakan. Waktu yang dibutuhkan yaitu 30 menit. Bagi kelompok yang belum menyelesaikan lembar kerjanya bisa untuk menuliskan jawaban yang sudah di paparkan oleh kelompok lain. Sehingga semua soal dalam lembar kerja dapat diselesaikan dan siswa dapat memahami materi yang sudah di sampaikan pada pertemuan sebelumnya.

Rencana kegiatan berikutnya yaitu melakukan game. Siswa dibagi kedalam 6 kelompok. Dalam pembagian ini dilakukan dengan cara berhitung berurutan sesuai dengan tempat duduk masing-masing. Kemudian setelah kelompok sudah dibentuk, siswa diberikan penjelasan mengenai aturan dan cara bermain game. Dimana setiap perwakilan kelompok mengambil soal yang sudah ditempelkan di papan tulis. Setelah satu soal bisa dikerjakan setiap kelompok boleh langsung mengambil soal Kembali, sebanyak banyaknya. Waktu yang diberikan untuk game ini yaitu 20 menit dengan soal yang disediakan sebanyak 50 soal. Setelah waktu berakhir, jawaban yang sudah dikerjakan ditukarkan dengan kelompok lain. Kemudian di nilai oleh kelompok lain sesuai dengan jawaban benar yang sudah diberikan oleh guru. Jika jawaban benar diberikan skor 10 dan jika jawaban salah diberikan skor -5.

Tahap Pelaksanaan siklus I pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan sesuai dengan modul ajar. Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa, mengecek kesiapan siswa untuk melakukan kegiatan. Motivasi dilakukan dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu juga diingatkan mengenai materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan inti pada pertemuan ini adalah membahas LKPD yang sudah dibagikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan Proses pembelajaran Discovery Learning yang dipadukan dengan TGT. Kegiatan penutup pada pertemuan ini dilakukan dengan memberi penguatan dan Kesimpulan. Dalam menyimpulkan materi, lebih melibatkan siswa dalam penyampaianannya untuk mengetahui sudah sampai mana siswa memahami materi tersebut.

Pada tahap pengamatan siklus II, pengamat mengamati dengan mengamati aktivitas siswa dan mengambil dokumentasi dari peserta didik dengan baik. Observer tidak mengizinkan mengganggu pembelajaran atau membantu siswa dalam proses belajar. Terdapat dua orang pengamat, dan sesuai kesepakatan, masing-masing pengamat bertugas untuk mengamati siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi siklus II dilaksanakan segera setelah kegiatan pembelajaran selesai. Berdasarkan dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran, observer menyampaikan bahwa Bahan ajar yang digunakan lebih baik di bagikan kepada siswa di awal. Ketika proses pengerjaan soal dalam game, ada beberapa kelompok yang searching bahkan menggunakan AI dalam proses pengerjaannya. Sehingga guru harus

mengecek tiap kelompok dan selalu berkeliling. Dengan menggunakan game membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mengacu pada data yang terdapat di Tabel 2, dapat diamati bahwa minat belajar siswa pada siklus I masih tergolong sedang dengan hasil presentase 45,45% dari 33 siswa yang ada di kelas XE, sehingga perlu peningkatkan mengenai minat belajar siswa agar persentase minat belajar siswa sesuai dengan target atau kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Minat Belajar Siswa Pada Akhir Siklus I

Interval	Kategori	Akhir Siklus I	
		Siswa	%
$100 < X$	Sangat tinggi	6	18,18%
$83,33 < X < 100$	Tinggi	9	27,27%
$66,67 < X < 83,33$	Sedang	15	45,45%
$50 < X < 66,67$	Rendah	3	9,09%
$X \leq 50$	Sangat rendah	0	0%

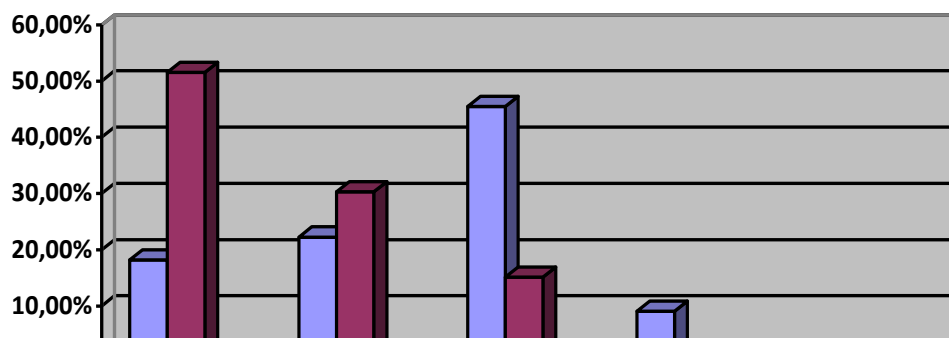
Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, ditemukan bahwa perlu ada perbaikan dalam metode pembelajaran yang digunakan agar dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus II, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan penerapan metode pembelajaran ini, pada siklus II terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa di kelas XE.

Hasilnya, sekitar 51,51% siswa menunjukkan minat belajar yang termasuk dalam kategori sangat tinggi pada siklus II, sementara pada siklus I hanya sekitar 18,18%. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang positif dalam minat siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, sekitar 30,30% siswa menunjukkan minat dalam kategori tinggi pada siklus II, sedangkan pada siklus I, persentasenya hanya sekitar 27,27%. Dengan kata lain, ada peningkatan yang cukup berarti dalam persentase siswa yang menunjukkan minat belajar yang tinggi. Data tentang persentase minat belajar siswa pada siklus II ini dapat dilihat lebih rinci pada tabel 3 yang tertera dibawah ini:

Tabel 3. Minat Belajar Siswa Pada Akhir Siklus II

Interval	Kategori	Akhir Siklus II	
		Siswa	%
$100 < X$	Sangat tinggi	17	51,51 %
$83,33 < X < 100$	Tinggi	10	30,30%
$66,67 < X < 83,33$	Sedang	5	15,15%
$50 < X < 66,67$	Rendah	1	3,03%
$X \leq 50$	Sangat rendah	0	0%

Berdasarkan hasil data dari siklus I dan siklus II dapat digambarkan peningkatan antara kedua siklus yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram peningkatan Minat Belajar Siswa Pada siklus I dan Siklus II

Penelitian ini dihentikan pada tahap Siklus II karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, aktivitas pembelajaran, serta pencapaian hasil belajar. Minat belajar siswa yang tergolong sangat tinggi meningkat dari 18,18% pada akhir Siklus I menjadi 51,51% pada akhir Siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 73,10 dengan ketuntasan klasikal 62,07% pada Siklus I menjadi 81,03 dengan ketuntasan klasikal mencapai 86,21% pada Siklus II. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang nyata, baik dalam diskusi kelompok maupun keterlibatan dalam permainan edukatif. Refleksi yang dilakukan menunjukkan bahwa kombinasi model Discovery Learning dan Teams Games Tournament (TGT) dalam bingkai Lesson Study telah berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, tidak diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan karena hasil pada Siklus II telah menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Peningkatan minat belajar matematika melalui penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan TGT dan dirancang dalam kerangka Lesson Study telah banyak didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Discovery Learning mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi, yang secara signifikan berdampak pada motivasi dan minat belajar (Cintia et al., 2018; Bulu et al., 2019). Sementara itu, TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, memperkuat interaksi sosial serta keterlibatan siswa (Drayatun & Rahmawati, 2017; Adrillian et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, Lesson Study memungkinkan guru untuk bekerja kolaboratif dalam merancang, mengamati, dan merefleksikan proses pembelajaran untuk mencapai peningkatan kualitas yang berkelanjutan (Zubaidah, 2010; Mulyani et al., 2022). Penelitian ini semakin diperkuat dengan adanya temuan bahwa penggunaan LKPD sebagai media pendukung pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan struktur berpikir, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dan antusias dalam menyelesaikan tugas belajar (Purnamayanti et al., 2023; Hikmah et al., 2022).

Penelitian ini memberikan wawasan tentang penerapan model Discovery Learning yang dikombinasikan dengan TGT melalui Lesson Study, serta pentingnya kolaborasi yang efektif antar anggota tim Lesson Study dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran. Hal ini juga dianggap sebagai langkah untuk mengembangkan praktik pengajaran yang lebih baik. Lesson study dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kualifikasi guru guna mendongkrak prestasi akademik peserta didik (Purwasih et al., 2020). Guru yang bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran memegang peranan penting. Siswa juga perlu diberikan motivasi yang menyeluruh agar dapat berpartisipasi secara maksimal dalam setiap kegiatan pembelajaran. Manajemen waktu yang efektif sangat penting untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran, begitu juga dengan pengelolaan kelas yang tepat untuk mencapai pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Lesson Study dengan menggabungkan model Discovery Learning dan Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas XE MAN 4 Sleman tahun ajaran 2024/2025. Peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan persentase siswa dengan minat belajar sangat tinggi, dari 18,18% pada akhir Siklus I menjadi 51,51% pada akhir Siklus II. Selain menampilkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, Lesson Study juga memberikan ruang untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam proses pembelajaran, seperti tidak adanya partisipasi aktif siswa pada awal pelaksanaan dan dominasi guru dalam penyampaian materi. Melalui tahapan refleksi di setiap siklus, diperoleh berbagai masukan dan saran yang bersifat membangun, baik dari pengamat maupun guru sendiri, sehingga strategi pembelajaran dapat diperbaiki dan disesuaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Dengan demikian, Lesson Study tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga sebagai wadah kolaboratif untuk memulai, memperbaiki, dan mengembangkan praktik mengajar secara berkelanjutan.

Saran

Disarankan agar guru lebih sering mengadopsi Lesson Study dalam pembelajaran, terutama dengan mengintegrasikan metode seperti Discovery Learning dan TGT. Guru juga perlu memberikan penjelasan yang mendalam dan penguatan materi agar siswa lebih memahami konsep yang diajarkan. Pemberian materi secara berkala dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada pihak MAN 4 Sleman atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian ini. Terima kasih juga kepada rekan-rekan guru dan siswa kelas XE yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim penilai dan pengamat yang memberikan masukan konstruktif untuk perbaikan proses pembelajaran. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan Arahan selama penyusunan artikel ini. Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almujab, S., Yogaswara, S. M., Novendra, A. M., & Maryani, L. (2018). Penerapan Lesson Study Melalui Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Di Fkip Unpas. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2352>
- Bulu, A., Wahyudi, E., & Making, S. R. M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Loura Materi Operasi Aljabar Pada Fungsi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Sumba*, 1, 69–73. <https://core.ac.uk/download/pdf/287372595.pdf>
- Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Choirudin, M. Saidun Anwar, & Khabibah, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada Materi Elektrolit dan Non Elektrolit. *Repository UIN Raden Fatah Palembang*, 2(1), 1–13.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Desi Luthfiana Putri, & Tri Astuti Arigiyati, D. (2019). EFEKTIVITAS TGT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *ABSIS (Mathematics Education Journal)*, 1, 65–71.
- Drayatun, S., & Rahmawati, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*, 4(1).
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Farid, I., Yulianti, R., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2023). Perkembangan Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 215. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8850>
- Haris, Abizar, Muchtar, & Awani, H. (2017). Buku master lesson study : panduan lengkap membentuk profesionalitas guru dalam kegiatan pembelajaran. In *Yogyakarta : Diva Press*.
- Hasibuan, E. K., Rambe, N. A., & Saleh, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Mts. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(1), 61. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i1.8532>

- Hikmah, N., Ahmad, A., & Saleh, Si. (2022). *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Sainifik Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS*. 5(1).
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Maha Dewi, A., Azzahra, A., Insania Kamila, A., Ulya, N., & Kurnia Sari, L. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Prosiding Santika 2: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2(20), 24–34.
- Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5912–5918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–125. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.25034>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Parmin. (2007). Strategi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Lesson Study. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2), 119–123.
- Purnamayanti, I. G. A., Suharta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berorientasi PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Kelas IX. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3147–3158. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2884>
- Purwasih, R., Anita, I. W., & Afrilianto, M. (2020). Workshop Dan Pelatihan Pembelajaran Lesson Studi Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.31932/jpmk.v3i1.653>
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar Te. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–11.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Widyasina, R. N. (2018). Penerapan lesson study dengan discovery learning meningkatkan hasil belajar dan kemampuan bekerjasama. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Zubaidah, S. (2010). Lesson Study Sebagai Salah Satu Model Pengembangan Profesionalisme Guru. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 1–14.