

# Implementasi Lesson Study Dalam Program PPL Untuk Meningkatkan Keaktifan, Hasil Belajar Siswa, dan Kompetensi Calon Guru

Inna Al Ma'ariti<sup>1\*</sup>, Puji Rahayu<sup>2</sup>, Novita Dewi<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

<sup>3</sup>UPT SD Negeri Latsari, Indonesia

[<sup>1\\*</sup>innaalmaariti@gmail.com](mailto:innaalmaariti@gmail.com), [<sup>2</sup>pujirahayu.mpd@gmail.com](mailto:pujirahayu.mpd@gmail.com), [<sup>3</sup>novitadewi231176@gmail.com](mailto:novitadewi231176@gmail.com)

Korespondensi Penulis: [innaalmaariti@gmail.com](mailto:innaalmaariti@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study explores the implementation of Lesson Study within the teaching practicum (PPL) program to enhance student engagement, learning outcomes, and the teaching competencies of pre-service teachers. Employing a Classroom Action Research (CAR) approach, the research was conducted in three cycles involving second-grade students at UPT SD Negeri Latsari. Each cycle consisted of the Lesson Study stages: planning, execution, and reflection. The findings indicate significant improvements in all targeted areas. Student engagement showed a steady increase, starting from 63% in Cycle 1 and reaching 91% in Cycle 3, supported by interactive strategies such as group worksheets, flipbook media, and the Team Games Tournament (TGT) model. Correspondingly, learning outcomes improved, with average test scores rising from 68.2 in Cycle 1 to 83.7 in Cycle 3. Furthermore, pre-service teachers demonstrated notable development in key teaching competencies, particularly in lesson planning, classroom management, and reflective practices. Overall, the study underscores the effectiveness of Lesson Study in promoting collaborative teaching practices, improving the quality of instruction, and fostering professional growth among pre-service teachers. The integration of innovative and interactive learning strategies within the Lesson Study framework contributed significantly to creating a more engaging and impactful learning environment for students.*

**Keywords:** *Learning outcomes; Lesson Study; Pre-service teacher competencies; Student engagement; Teaching practicum*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji penerapan Lesson Study dalam program praktik pengalaman lapangan (PPL) untuk meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, dan kompetensi mengajar mahasiswa calon guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan subjek siswa kelas II di UPT SD Negeri Latsari. Setiap siklus mengikuti tahapan Lesson Study, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan di seluruh indikator yang diukur. Keterlibatan siswa mengalami kenaikan dari 63% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus III, didukung oleh penerapan strategi pembelajaran interaktif seperti lembar kerja kelompok, media flipbook, dan metode Team Games Tournament (TGT). Sejalan dengan itu, hasil belajar siswa juga meningkat, dengan rata-rata nilai tes naik dari 68,2 pada Siklus I menjadi 83,7 pada Siklus III. Selain itu, mahasiswa calon guru menunjukkan perkembangan kompetensi mengajar yang signifikan, khususnya dalam perencanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan praktik refleksi. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan efektivitas Lesson Study dalam mendorong praktik pembelajaran kolaboratif, meningkatkan kualitas pengajaran, serta mendukung pertumbuhan profesional mahasiswa calon guru. Integrasi strategi pembelajaran inovatif dan interaktif dalam kerangka Lesson Study berkontribusi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berdampak bagi siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar; Keaktifan siswa; Kompetensi calon guru; Lesson Study; PPL

## 1. PENDAHULUAN

Lesson Study merupakan pendekatan pengembangan profesional guru yang berfokus pada kolaborasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode ini melibatkan tiga tahap utama: perencanaan pembelajaran bersama (*plan*), pelaksanaan pembelajaran oleh salah satu guru dengan observasi oleh guru lainnya (*do*), serta refleksi terhadap hasil pembelajaran untuk perbaikan selanjutnya (*see*) (Lewis, 2002). Berasal dari Jepang, Lesson Study dikenal dengan

istilah *jugyokenkyu* yang berarti "penelitian pembelajaran," dan telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan Jepang sejak awal abad ke-20 (Yoshida, 1999). Pendekatan ini mulai dikenal secara global melalui buku *The Teaching Gap* karya Stigler dan Hiebert (1999), yang menggambarkan bagaimana guru Jepang menggunakan Lesson Study untuk memperbaiki praktik pengajaran. Lesson Study efektif sebagai pendekatan kolaboratif karena memungkinkan guru untuk berbagi praktik terbaik, memahami kebutuhan siswa, dan membangun komunitas belajar yang berkelanjutan (MEXT, 2011). Di Indonesia, metode ini telah diadaptasi dalam berbagai konteks, termasuk dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan yang relevan dengan kebutuhan lokal (WALS, 2014). Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa Lesson Study telah diterapkan di berbagai institusi pendidikan di Indonesia, seperti Universitas Terbuka, untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui kolaborasi dan refleksi (Universitas Terbuka, 2023).

Lesson Study memiliki relevansi dengan Program Pengalaman Lapangan (PPL), yakni keduanya bertujuan meningkatkan kompetensi calon guru melalui pembelajaran berbasis praktik. Lesson Study, sebagai model pembinaan kolaboratif, melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran secara bersama-sama antara guru dan mahasiswa calon guru. Dalam konteks PPL, Lesson Study memberikan manfaat langsung kepada mahasiswa, seperti pengembangan keterampilan mengajar, penguasaan materi, dan peningkatan kreativitas dalam pembelajaran (Suryaningsih, 2017). Melalui siklus Lesson Study, mahasiswa calon guru dapat lebih percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran, mengelola kelas, serta membuat media ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ernawati, 2019).

Selain itu, bimbingan guru pamong menjadi komponen penting dalam pelaksanaan PPL. Guru pamong berperan sebagai mentor yang tidak hanya memberikan masukan konstruktif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga membantu mahasiswa mengatasi berbagai tantangan di kelas. Pengalaman guru pamong memberikan wawasan praktis yang tidak dapat ditemukan dalam pembelajaran teori semata, sehingga memperkaya pengalaman mengajar mahasiswa (Sutikno et al., 2020). Dengan adanya kolaborasi antara mahasiswa PPL dan guru pamong dalam Lesson Study, kualitas pengajaran di sekolah dapat terus meningkat, sekaligus memberikan pengalaman bermakna bagi calon guru (Anwar, 2018).

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, beberapa permasalahan utama sering muncul, diantaranya kurangnya keaktifan siswa, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, serta hasil belajar siswa yang belum optimal. Kurangnya keaktifan siswa sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, metode

pembelajaran yang monoton, seperti ceramah satu arah, dapat membuat siswa merasa bosan, sehingga motivasi belajar mereka menurun. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak mencapai target yang diharapkan (Susanto, 2020). Permasalahan ini memerlukan solusi yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Lesson Study menawarkan pendekatan sistematis untuk mengatasi permasalahan ini melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, mahasiswa PPL dan guru dapat mendesain strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, seperti penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok. Pelaksanaan pembelajaran yang diamati secara kolaboratif oleh guru pamong memungkinkan identifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran secara langsung. Selanjutnya, refleksi bersama memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan memperbaiki pembelajaran berdasarkan temuan selama proses berlangsung. Dengan pendekatan ini, Lesson Study tidak hanya meningkatkan keterampilan mengajar guru, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hidayat & Santoso, 2019).

UPT SD Negeri Latsari, tempat dilaksanakannya penelitian ini, merupakan sekolah dengan fasilitas yang mumpuni untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Ruang kelas yang nyaman, media pembelajaran berbasis teknologi sederhana, serta bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka tersedia untuk digunakan. Namun, akses internet di sekolah masih terbatas, sehingga pembelajaran berbasis daring tidak dapat diterapkan secara maksimal.

Karakteristik siswa di sekolah ini menunjukkan keragaman kemampuan awal. Sebagian besar siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, terutama jika pembelajaran dirancang secara interaktif. Siswa kelas 2 SD, sebagai subjek penelitian, cenderung responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan penggunaan media ajar yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki hasil belajar siswa, dan mengembangkan kompetensi mahasiswa PPL melalui implementasi Lesson Study. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran inovatif yang dirancang berdasarkan kolaborasi antara mahasiswa PPL dan guru pamong. Mahasiswa PPL juga memperoleh pengalaman praktik nyata dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, yang merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka menjadi pendidik profesional.

Tujuan penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara mahasiswa PPL dan guru pamong. Guru pamong berperan sebagai mentor yang memberikan masukan berdasarkan pengalaman, sementara mahasiswa PPL membawa perspektif baru dan ide-ide segar ke dalam pembelajaran. Kolaborasi ini tidak hanya memastikan bahwa pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna bagi mahasiswa PPL.

Penelitian ini memiliki dampak signifikan bagi berbagai pihak. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar mereka melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi siswa secara maksimal. Bagi mahasiswa PPL, penelitian ini memberikan pengalaman praktik yang berharga, mulai dari perencanaan pembelajaran hingga pengelolaan kelas dan penerapan metode pembelajaran inovatif, sehingga membantu mereka menjadi pendidik yang profesional dan kompeten. Sementara itu, bagi guru pamong, penelitian ini memberikan kesempatan untuk merefleksikan praktik pengajaran, memperoleh wawasan baru dari perspektif mahasiswa PPL, serta mengembangkan kompetensi profesional melalui diskusi dan kolaborasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Dengan mengintegrasikan pendekatan kolaboratif Lesson Study dalam konteks PPL, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan, baik bagi siswa maupun calon guru. Selain itu, penelitian ini mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional melalui pengembangan profesional guru dan calon guru secara berkelanjutan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis pendekatan Lesson Study yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas 2 SD. Pendekatan Lesson Study menekankan kolaborasi antara mahasiswa PPL dan guru pamong untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksikan praktik pembelajaran yang interaktif dan relevan. Penelitian ini melibatkan tiga siklus yang dilakukan secara bertahap untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

### **Proses Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Latsari, dengan siswa kelas 2 berjumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan model spiral PTK yang terdiri dari tiga siklus sebagai berikut:

- Siklus 1 : Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelompok untuk membangun kolaborasi siswa.
- Siklus 2 : Menggunakan media flipbook untuk menstimulasi visualisasi konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa.
- Siklus 3 : Menggunakan metode team games tournament untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui pembelajaran berbasis permainan.

Setiap siklus terdiri dari tiga tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), dan refleksi (*see*). Pada tahap perencanaan, mahasiswa PPL dan guru pamong melakukan analisis kebutuhan siswa dan menyusun rencana pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa PPL melaksanakan pembelajaran dengan Modul Ajar yang telah dirancang, sementara guru pamong mengamati dan memberikan masukan. Pada tahap refleksi, dilakukan analisis hasil pembelajaran untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa.
2. Tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa di setiap siklus.
3. Catatan refleksi untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dan tantangan yang dihadapi.

### **Analisis Data**

Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Keaktifan siswa dianalisis menggunakan persentase untuk menggambarkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan rata-rata skor tes di setiap siklus. Untuk menguji signifikansi perbedaan hasil antara siklus, digunakan uji t (*paired sample t-test*).

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Keaktifan Siswa**

Keaktifan siswa diukur menggunakan lembar observasi dengan indikator: kemampuan bertanya, menjawab, berpartisipasi dalam diskusi, dan penggunaan media pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus.

**Tabel 1. Keaktifan Siswa**

| Siklus | Keaktifan Siswa (%) | Deskripsi                                                                                                                                        |
|--------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | 63                  | Partisipasi siswa terbatas, didominasi oleh siswa dengan kemampuan tinggi. Siswa cenderung pasif dalam diskusi kelompok.                         |
| 2      | 78                  | <i>Flipbook</i> menarik perhatian siswa, diskusi lebih dinamis, tetapi siswa dengan kemampuan rendah masih membutuhkan dorongan tambahan.        |
| 3      | 91                  | <i>Team games tournament</i> menciptakan suasana kompetitif yang sehat, hampir semua siswa terlibat aktif, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. |
|        |                     |                                                                                                                                                  |

Hasil uji t menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa antara siklus-siklus yang diuji, dengan nilai signifikansi (**p**) di bawah 0,05 pada semua perbandingan siklus, yang mengindikasikan bahwa peningkatan keaktifan siswa adalah **signifikan**.

**Tabel 2. Uji t Keaktifan Siswa**

| Perbandingan Siklus  | Rata-rata Keaktifan (%) | Nilai t | Signifikansi (p) | Kesimpulan             |
|----------------------|-------------------------|---------|------------------|------------------------|
| Siklus 1 vs Siklus 2 | 63 vs 78                | 4,57    | < 0,05           | Peningkatan signifikan |
| Siklus 2 vs Siklus 3 | 78 vs 91                | 5,12    | < 0,01           | Peningkatan signifikan |
|                      |                         |         |                  |                        |

## Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan tes formatif yang mengacu pada kompetensi dasar yang ditargetkan. Skor rata-rata hasil belajar meningkat pada setiap siklus.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa**

| Siklus | Skor Rata-rata | Ketuntasan (%) | Deskripsi                                                                                     |
|--------|----------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | 68,2           | 68             | Sebagian besar siswa memahami materi dasar, tetapi kesulitan pada konsep yang lebih kompleks. |
| 2      | 76,4           | 82             | Penggunaan <i>flipbook</i> membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.                  |
| 3      | 83,7           | 96             | Siswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan konsep secara lebih efektif.                      |
|        |                |                |                                                                                               |

Uji t menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa antara siklus 1 dan siklus 2, serta antara siklus 2 dan siklus 3.

**Tabel 4. Uji t Hasil Belajar Siswa**

| Perbandingan Siklus  | Rata-rata Skor Hasil Belajar (%) | Nilai t | Signifikansi (p) | Kesimpulan             |
|----------------------|----------------------------------|---------|------------------|------------------------|
| Siklus 1 vs Siklus 2 | 68,2 vs 76,4                     | 3,89    | < 0,05           | Peningkatan signifikan |

|                      |              |      |        |                        |
|----------------------|--------------|------|--------|------------------------|
| Siklus 2 vs Siklus 3 | 76,4 vs 83,7 | 4,45 | < 0,01 | Peningkatan signifikan |
|                      |              |      |        |                        |

### Pengembangan Kompetensi Mahasiswa PPL

Kompetensi mahasiswa PPL dievaluasi melalui refleksi bersama guru pamong. Perkembangan mahasiswa diamati dalam aspek:

1. Kemampuan merancang pembelajaran interaktif.
2. Kemampuan melaksanakan pembelajaran secara efektif.
3. Keterampilan mengevaluasi dan merefleksikan proses pembelajaran.

**Tabel 5. Hasil Observasi**

| Siklus | Deskripsi                                                                                                                                                                                      |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Mahasiswa menunjukkan keterbatasan dalam membuat skenario pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Guru pamong membantu mahasiswa menyusun langkah pembelajaran yang lebih interaktif. |
| 2      | Mahasiswa mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih baik, namun masih memerlukan pengelolaan waktu yang lebih efisien.                                                                |
| 3      | Mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengelola kelas, memotivasi siswa, dan merefleksikan hasil pembelajaran dengan baik.                                                        |
|        |                                                                                                                                                                                                |

### Pembahasan

#### Keaktifan Siswa

Peningkatan keaktifan siswa yang signifikan dari siklus 1 hingga siklus 3 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan melalui Lesson Study berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Pada siklus 1, keaktifan siswa hanya mencapai 63%, yang mencerminkan dominasi siswa dengan kemampuan tinggi dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa dengan kemampuan rendah cenderung pasif. Hal ini sesuai dengan temuan Vygotsky (1978), yang menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan elemen penting dalam membantu siswa berkembang melalui zone of proximal development (ZPD).

Pada siklus 2, penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan keaktifan menjadi 78%. Visualisasi yang menarik pada flipbook membantu siswa lebih memahami materi dan memicu diskusi kelompok yang lebih dinamis. Prinsip ini sesuai dengan teori Mayer (2009) tentang multimedia learning, yang menyatakan bahwa penyajian informasi secara visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun, siswa dengan kemampuan rendah masih memerlukan dukungan tambahan untuk berpartisipasi aktif.

Pada siklus 3, penerapan metode team games tournament (TGT) meningkatkan keaktifan siswa hingga 91%. Suasana kompetitif yang sehat mampu mendorong semua siswa, termasuk yang sebelumnya pasif, untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini konsisten dengan teori Slavin (1995), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

### **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa juga menunjukkan tren peningkatan yang signifikan di setiap siklus, dari rata-rata skor 68,2 pada siklus 1 menjadi 83,7 pada siklus 3. Pada siklus 1, sebagian besar siswa hanya mampu memahami materi dasar, sementara konsep yang lebih kompleks sulit dipahami. Hal ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep abstrak.

Pada siklus 2, skor rata-rata meningkat menjadi 76,4, dengan ketuntasan 82%. Penggunaan flipbook terbukti membantu siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi, seperti yang dijelaskan oleh Mayer (2009). Visualisasi yang efektif mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep.

Pada siklus 3, skor rata-rata mencapai 83,7, dengan tingkat ketuntasan 96%. Aktivitas berbasis permainan dalam metode TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga siswa dapat mengaplikasikan konsep dengan lebih efektif. Hal ini mendukung pandangan Piaget (1972), yang menyatakan bahwa aktivitas eksploratif dan interaktif dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

### **Kompetensi Mahasiswa PPL**

Peningkatan kompetensi mahasiswa PPL terlihat jelas dari refleksi bersama guru pamong di setiap siklus. Pada siklus 1, mahasiswa menghadapi tantangan dalam merancang pembelajaran yang interaktif, menunjukkan perlunya panduan dari guru pamong. Pada siklus 2, mahasiswa mulai menguasai penggunaan media pembelajaran, tetapi masih membutuhkan pengelolaan waktu yang lebih baik.

Pada siklus 3, mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran. Pengalaman langsung ini relevan dengan teori Schon (1983) tentang reflective practice, yang menekankan pentingnya refleksi dalam pengembangan kompetensi profesional. Kolaborasi dengan guru pamong memberikan umpan balik yang konstruktif, memperkaya pengalaman belajar mahasiswa sebagai calon guru.



## KESIMPULAN

Peningkatan keaktifan siswa, hasil belajar, dan kompetensi mahasiswa PPL menunjukkan keberhasilan penerapan pendekatan Lesson Study. Media seperti flipbook dan metode team games tournament terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pendekatan reflektif dalam Lesson Study memberikan manfaat jangka panjang bagi pengembangan profesional mahasiswa PPL dan peningkatan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2018). Penerapan lesson study untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PPL di SMP Kota Tarakan. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 95–108.
- Ernawati, R. (2019). Penerapan lesson study untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Hidayat, R., & Santoso, A. (2019). Implementasi lesson study dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(3), 102–114.
- Hiebert, J., & Stigler, J. W. (1999). *The teaching gap: Best ideas from the world's teachers for improving education in the classroom*. Free Press.
- Lewis, C. (2002). *Lesson study: A handbook of teacher-led instructional change*. Research for Better Schools.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology (MEXT). (2011). *Lesson study in Japan: Improving teaching through collaboration*. <https://www.mext.go.jp>
- Slavin, R. E. (2021). *Cooperative learning: Research and practice for student success* (5th ed.). Routledge.
- Suryaningsih, D. (2017). Lesson study sebagai strategi peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa PPL. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 33–47.
- Susanto, A. (2020). Problematika pembelajaran di sekolah: Analisis dan solusi. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(1), 45–56.
- Sutikno, S., Rahman, F., & Rahayu, T. (2020). Peran guru pamong dalam program PPL mahasiswa calon guru di sekolah. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 5(3), 72–83.
- Universitas Terbuka. (2023). Penerapan lesson study di Universitas Terbuka untuk meningkatkan kualitas pengajaran. <https://www.ut.ac.id>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

- World Association of Lesson Studies (WALS). (2014). Lesson study in Indonesia. <https://www.walsnet.org/2014/content/info/about-lesson-study-in-indonesia>
- Yoshida, M. (1999). Lesson study: An in-depth examination of Japanese classrooms. Educational Practices Series.