

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *LESSON STUDY*
KELAS 4 SEKOLAH DASAR NEGERI 032 TARAKAN**

Herniwati¹, Sucahyo Mas'an Al Wahid², Ady Saputra³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-01-2024
Disetujui: 26-02-2024

Kata kunci:

Model *Teams Games Tournament*,
Lesson Study,
Peserta Didik Kelas 4.

ABSTRAK

Abstrak: Proses pembelajaran kecenderungan memposisikan guru sebagai pusat pembelajaran atau satu-satunya sumber belajar. Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas 4 melalui penerapan model *teams games tournament* berbasis *lesson study*. Jenis penelitian ini kualitatif dengan studi kasus. Subjek penelitian yaitu peserta didik di kelas 4 di sekolah dasar negeri 032 Tarakan berjumlah 17 orang berdasarkan *purposive sampling data* hasil belajar. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *lesson study*. Pada tahap sintaksis penyajian kelas (*plan*) yaitu merancang perencanaan pembelajaran pada tema 4 berbagi pekerjaan dan tema 6 cita-citaku. Kemudian pada tahap sintaksis belajar dalam kelompok, permainan dan pertandingan (*do*) ditemukan hasil indikator keberhasilan yang dicapai persentase nilai aspek kognitif melalui lembar kerja peserta didik pertemuan awal sebesar 46,66% dan meningkat menjadi 100% pada lembar kerja peserta didik pertemuan selanjutnya. Selain itu diperoleh data pada penilaian afektif pada pertemuan awal presentase penilaian afektif siswa sebesar 91,99% dan meningkat menjadi 94,66% pada pertemuan selanjutnya, sedangkan persentase aspek psikomotor siswa pada pertemuan awal sebesar 67,11% dan meningkat menjadi 83,11% pada pertemuan selanjutnya. Sintaksis penghargaan kelompok dari hasil refleksi (*see*) terdapat perbedaan aktivitas peserta didik menjadi aktif mengajukan pertanyaan dan menjawab untuk meraih penghargaan kelompok.

Abstract: *The learning process tends to position teachers as the center of learning or the only source of learning. This study is to improve the learning outcomes of grade 4 students through the implementation of the lesson study-based teams games tournament model. This type of research is qualitative with a case study. The subjects of the study were 17 students in grade 4 at elementary school 032 Tarakan based on purposive sampling of learning outcome data. Data collection instruments used observation sheets, interview sheets and documentation. The results of the study showed that there was an increase in the learning outcomes of grade IV students after the implementation of the lesson study-based teams games tournament learning model. At the syntax stage of class presentation (plan), namely designing learning plans on theme 4 sharing work and theme 6 my ideals. Then at the syntax stage of learning in groups, games and matches (do) it was found that the results of the success indicators achieved were the percentage of cognitive aspect values through the student worksheets at the initial meeting of 46.66% and increased to 100% on the student worksheets at the next meeting. In addition, data obtained on affective assessment at the initial meeting, the percentage of students' affective assessment was 91.99% and increased to 94.66% at the next meeting, while the percentage of students' psychomotor aspects at the initial meeting was 67.11% and increased to 83.11% at the next meeting. The syntax of group awards from the results*

of reflection (see) there is a difference in student activity to be active in asking questions and answering to achieve group awards.

Alamat Korespondensi:

Herniwati,
Universitas Borneo Tarakan
Jalan Amal Lama No 1
cahyowahid@borneo.ac.id
No. HP 082353292996

PENDAHULUAN

Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayat et al., 2019) dalam bukunya yang berjudul "Ilmu Pendidikan" bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Dari pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan manusia yang utuh dan mandiri sehingga dapat berguna bagi diri sendiri dan lingkungannya.

Hal ini sejalan dengan Kunanda dalam (Ayuwanti, 2017) hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu

tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Pendapat lain yang serupa menurut (Asiah et al., 2014) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, maupun berbagai tes yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran di beberapa sekolah masih cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran atau satu-satunya sumber belajar dan peserta didik tidak memiliki kesempatan dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan idenya sendiri. Tentunya keadaan ini akan mempengaruhi kinerja akademik siswa. Untuk itu proses pembelajaran perlu diubah agar pembelajaran lebih tertarget pada hasil belajar siswa. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk memperoleh hasil yang lebih baik bagi siswa.

Model *teams games tournament* berbasis *lesson study* tampaknya dapat

dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat membantu mendorong terjadinya perubahan dalam proses pembelajaran baik perubahan yang didapatkan oleh pendidik maupun peserta didik. (Setyawan et al., 2019) model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas secara berkelompok serta terdapat unsur permainan dalam bentuk turnamen akademik. Pendapat lain yang sejalan mengatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang menerapkan unsur permainan dan turnamen kosakata dalam proses pembelajarannya, sehingga akan menciptakan kelas yang berkualitas dan berkarakter (Aqib, 2018). Dari ulasan di atas maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model perpaduan antara belajar dan bermain sehingga dapat membuat aktivitas belajar lebih menyenangkan. Selain model pembelajaran *teams games tournament* yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, terdapat pula *lesson study* yang juga dianggap mampu menjadi solusi untuk membantu guru dalam mengatasi siswa yang memiliki masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Hendayana dkk, dalam (Dasar, 2016) *lesson study* adalah suatu model pembinaan profesi pendidik yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan pada prinsip-prinsip kolegalitas dan mutual learning untuk membangun komunitas belajar. Dalam pelaksanaan program pembelajaran di Lembaga Pendidikan Tinggi Keguruan (LPTK), *lesson study* dapat digunakan sebagai model bimbingan mengajar bagi mahasiswa. Di sisi

lain, *lesson study* dipandang dapat menggairahkan dan mampu mengembangkan inovasi pembelajaran di sekolah karena semua pihak terlibat dan berkonsentrasi ke arah perbaikan. *Lesson study* ini muncul sebagai salah satu alternatif guna mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif. Guru yang tergabung dalam *lesson study* berkolaborasi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kemudian setelah melakukan perencanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun bersama. Dan selanjutnya dilakukan refleksi dalam bentuk diskusi yang diikuti oleh seluruh peserta *lesson study* yang dipandu oleh kepala sekolah atau peserta lainnya yang ditunjuk. Diskusi dimulai dari penyampaian kesan-kesan guru yang telah mempraktikkan pembelajaran, dengan menyampaikan komentar atau kesan umum maupun kesan khusus atas proses pembelajaran yang dilakukannya, misalnya mengenai kesulitan dan permasalahan yang dirasakan dalam menjalankan RPP yang telah disusun.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis studi kasus dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Maulana, 2017). subjek penelitian yaitu peserta didik Kelas 4 SDN 032 Tarakan berjumlah 17 orang berdasarkan purposive sampling data hasil belajar dengan penilaian memuaskan dan cukup memuaskan sehingga ditemukan subjek penelitian pada kelas 4-A sejumlah 9 orang dan kelas 4-B sejumlah 8 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi siswa bentuk ceklist, berikut kisi-kisinya:

| Mata Pelajaran | Kompetensi Dasar | Indikator | Bentuk Soal | No Soal | Taksonomi |
|-------------------------|--|---|--------------------|----------------|------------------|
| Bahasa Indonesia | 3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) | 3.5.1 Menilai tokoh yang terdapat didalam cerita. | PG | 1,4,5 | C1 |
| | 4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan | 4.5.1 Mendeskripsikan tokoh secara lisan | PG | 2,3 | C3 |
| IPA | 3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya | 3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya kelestarian sumber daya alam | PG | 6,7,8 | C2 |

terstruktur dan dokumentasi berupa dokumen perangkat pembelajaran. Kemudian teknik pengumpulan data menggunakan lembar observer dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Adapun tahapannya, *Plan* (perencanaan): menyusun RPP, mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan diberikan kepada peserta didik pada proses pembelajaran, membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, mempersiapkan lembar pengamatan/observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama

proses pembelajaran, menyiapkan penghargaan untuk setiap kelompok. Pada tahap *Do* (pelaksanaan) guru kelas menerapkan model pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun bersama-sama. Di dalam kelas terdapat observer yang mulai mengamati dan menilai jalannya kegiatan. Pada pelaksanaan siklus kedua observer mengamati secara langsung jalannya kegiatan tanpa menggunakan bantuan alat perekam. Berikut tabel kisi-kisi afektif:

| No | Ranah Afektif yang dinilai | Pemberian Skor |
|----|--|--|
| A | Siswa disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran | 1. Skor 3 apabila dilakukan dengan sangat baik 2. Skor 2 apabila dilakukan dengan baik 3. Skor 1 apabila dilakukan dengan kurang baik |
| B | Siswa bersedia mengikuti pelajaran tematik dengan tekun | |
| C | Siswa menunjukkan sikap menghormati dan menghargai guru maupun siswa | |
| D | Siswa mencatat hasil pekerjaan kelompok | |
| E | Siswa mengerjakan soal kuis individu secara mandiri | |

Pada tahap *See* (refleksi): Pengamatan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung ditunjukkan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan aktivitas yang terjadi dan berbagi hasil yang tercapai pada proses pembelajaran melalui diskusi, apakah sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Secara umum proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tahap perencanaan (*plan*) yang dilakukan untuk mempersiapkan

berbagai hal yang digunakan dalam penelitian meliputi: Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan di gunakan yaitu model pembelajaran *teams games tournament*. Sebelum memasuki pembelajaran tahap inti guru menjelaskan terlebih dahulu tahapan-tahapan model pembelajaran TGT ini sehingga peserta didik mengerti dan mudah untuk diarahkan, Guru menggunakan model TGT pada saat pembelajaran. Setelah menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* guru kemudian mempraktekkannya dimulai dari guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang,

selanjutnya guru mengadakan turnamen dan mengatur jalannya permainan hingga kegiatan

pembelajaran selesai, Guru mengatur jalannya permainan.

| NO URUT | NAMA MURID | L/P | KKM | NILAI (II) | Keterangan |
|---------|------------|----------|-----------|------------|---------------------|
| 1 | AB | P | 70 | - | Tidak Tuntas |
| 2 | AAP | P | 70 | 80 | Tuntas |
| 3 | DNF | P | 70 | 86,667 | Tuntas |
| 4 | MA | L | 70 | 93,333 | Tuntas |
| 5 | MIA | L | 70 | 86,667 | Tuntas |
| 6 | MKJ | L | 70 | 80 | Tuntas |
| 7 | MR | L | 70 | 80 | Tuntas |
| 8 | MRA | L | 70 | 80 | Tuntas |
| 9 | NA | P | 70 | - | Tidak Tuntas |
| 10 | NS | P | 70 | 80 | Tuntas |
| 11 | RAR | L | 70 | 93,333 | Tuntas |
| 12 | RAY | P | 70 | 93,333 | Tuntas |
| 13 | SR | P | 70 | 93,333 | Tuntas |
| 14 | SA | P | 70 | 100 | Tuntas |
| 15 | SP | P | 70 | 100 | Tuntas |
| 16 | YA | L | 70 | 93,333 | Tuntas |
| 17 | AWH | L | 70 | 80 | Tuntas |

Berdasarkan sintaks model pembelajaran *teams games tournament* terdapat tahapan *games* (Permainan) di mana pada kegiatan ini peserta didik diharapkan mampu menjadi lebih aktif dan percaya diri terhadap kemampuan yang mereka miliki. Berdasarkan lembar observasi, pada tahapan ini guru masih kurang dalam mengatur jalannya permainan. Dimana pada saat permainan ini berlangsung guru seharusnya dapat mengatur waktu agar waktu yang digunakan tidak terlalu lama sehingga

pada akhir kegiatan guru dapat memberikan lembar kerja peserta didik dan peserta didik dapat mengisinya dengan tenang, namun pada saat mengisi lembar kerja tersebut sudah memasuki waktu pulang dari sekolah sehingga terburu-buru dalam menjawab pertanyaan yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik, Guru dapat merancang model pembelajaran *teams games tournament* meskipun belum pernah diterapkan sebelumnya.

Hasil pada tahap *Do* (pelaksanaan),
 Pendahuluan: Awal proses pembelajaran pada

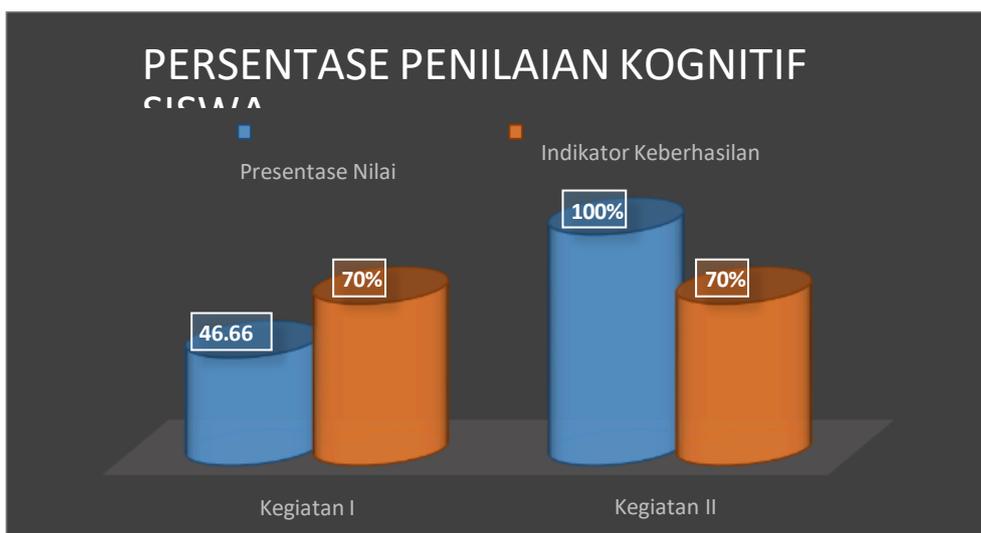
kegiatan II, guru memberikan salam dan apersepsi siswa dengan memberikan pertanyaan terkait dengan cita-cita yang ingin dicapai sebagai upaya untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih siap untuk belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru menyampaikan topik mengenai aku dan cita-citaku. Penjelasan guru ini diharapkan dapat merangsang kepekaan siswa terhadap masalah yang menjadi subjek pembelajaran. Kegiatan inti: Pada kegiatan inti, guru menjelaskan guru menyampaikan skenario pembelajaran mengenai pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* yang digunakan, kemudian guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok secara acak. Adapun kegiatan dalam model *teams games tournament* yaitu guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dalam setiap kelompoknya. Kemudian masing-masing kelompok akan diberi skor sebanyak 500 poin, lalu siswa akan memilih kartu nomor di meja yang telah disiapkan oleh tim *lesson study*. Nomor tersebut akan digunakan untuk menentukan soal yang akan dibacakan oleh guru, contohnya kelompok A memilih kartu nomor yang di dalamnya berisi angka 4, maka guru akan memberikan soal kepada kelompok A yaitu soal nomor 4 pada lembar soal yang telah disediakan. Selanjutnya apabila soal yang dibacakan oleh guru tidak mampu dijawab oleh kelompok A, maka guru berhak memberikan kesempatan kepada kelompok B, dan C untuk menjawab soal tersebut.

Namun apabila kelompok A menjawab pertanyaan tersebut tetapi jawabannya ternyata salah maka kelompok A akan mendapatkan

pengurangan poin sebanyak 50 poin. Begitu pula dengan kelompok lainnya, jika mendapat soal namun tidak bisa di jawab tidak mendapatkan pengurangan poin, namun jika menjawab tetapi jawaban ternyata salah maka akan mendapatkan pengurangan poin.

Selanjutnya setelah melaksanakan model pembelajaran *teams games tournament* siswa kembali keposisi duduk semula, kemudian guru memberikan LKPD yang berisi pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan diberi waktu 15- 20 menit untuk menjawab, lalu dikumpulkan. Penutup: Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Siswa membaca doa sebelum pulang, Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Hasil pada tahap *see* (refleksi) Berdasarkan lembar observasi guru rata-rata kategori mendapatkan poin 5 dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan lembar observasi siswa saat menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan hasil dari pengamatan observer secara langsung dapat dilihat perbedaan aktivitas siswa dari saat pertama melakukan observasi hingga akhir kegiatan. Diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ini siswa menjadi lebih aktif dan tidak malu-malu dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan. Skor hasil belajar siswa aspek afektif kegiatan II per indikator hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana pada kegiatan I, II siswa sangat senang dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* apalagi ketika kegiatan games dimulai, siswa tampak lebih bersemangat dan aktif.



Berdasarkan data penilaian afektif dan psikomotor yang telah diolah diperoleh hasil skor rata-rata sebesar 94,67% dan skor rata-rata psikomotor siswa sebesar 83,11%. Pada kegiatan I, indikator aspek psikomotor yaitu kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan, dan kemampuan siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam diskusi belum mencapai kriteria indikator keberhasilan yaitu 75%. Skor rata-rata penilaian afektif pada kegiatan I adalah 80,44% dan untuk psikomotor sebesar 72%. Data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari aspek kognitif dan psikomotor. Selain itu di peroleh data pada penilaian afektif dan psikomotor siswa juga mengalami peningkatan. Pada kegiatan I presentase penilaian afektif siswa sebesar 91,99% dan meningkat kembali menjadi 94,66% pada kegiatan II, sedangkan skor rata-rata aspek psikomotor siswa pada kegiatan I sebesar 67,11% dan meningkat menjadi 83,11% pada kegiatan II.

Data tersebut telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *lesson study* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 032 Tarakan maka hipotesis tindakan

dinyatakan telah terjawab. Instrumen tes pada kegiatan I dan kegiatan II dari segi konstruksi soal sudah menunjukkan kesetaraan yang seimbang antara kelompok pengetahuan (CI), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa penerapan model *teams games tournament* berbasis *lesson study* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 032 Tarakan. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan *lesson study* yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Megawati, 2011) yang berjudul meningkatkan kualitas pembelajaran tematik melalui *lesson study* pada kelas II SD Negeri Deles 01 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Penelitian yang dilakukan oleh (Sahal, 2019) yang berjudul *lesson study* sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Global Surya Bandar Lampung. (Muthi'ah, 2017) yang berjudul penerapan pembelajaran model *lesson study* di SDN- 1 Tumbang Tahai Palangkaraya.

PENUTUP

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *lesson study* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 032 Tarakan Tahun Ajaran 2020/2021 yang di buktikan dengan perolehan presentase hasil belajar siswa pada lembar kerja peserta didik kegiatan I sebesar 46,66% dan meningkat menjadi 100% pada lembar kerja peserta didik kegiatan II. Selain itu diperoleh data pada penilaian afektif dan psikomotor peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada kegiatan I rata-rata penilaian afektif peserta didik sebesar 80,44% dan meningkat kembali menjadi 94,67% pada kegiatan II, sedangkan skor rata-rata aspek psikomotor peserta didik pada kegiatan I sebesar 72% dan meningkat menjadi 83,11% pada kegiatan II.

REFERENSI

- Anggis, E. V. (2016). Penerapan model kooperatif Jigsaw berbasis lesson study untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif dan hasil belajar kognitif. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 493–497.
- Asiah, A., Zainuddin, & Sabri, T. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas II. *Core.Ac.Uk*, 2(April), 1–11.
- Aqib, Z. (2018). Model - Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOFATIV). 144.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 105–114.
- Cleary, M. (2019). Modul Teori Belajar dan Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dasar, J. P. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Lesson Study Pada Penjumlahan Pecahan Di Kelas Iv Sdn Lamsayeun. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 3(4), 12–21.
- Djoko Santoso, S. W. (2010). 1 Upaya Peningkatan Penguasaan Konsep dan Psikomotorik Mata Kuliah Alat Ukur dan Pengukuran Berbasis Lesson Study Mahasiswa Jurdik Teknik Elektronika. *FT UNY*. 1–16.
- Fadli, A. M. P. (n.d.). *Lesson Study model Pembinaan Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(ISSN 2338- 2996), 34–44.
- Gayatri, Y. (2019). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8, 59–67.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdullah*.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, P. S. (2016). *Belajar & Pembelajaran*. Iryana, & Kawasati, R. (2011). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. 4(1), 2015.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86.
- Maulana, M. S. R. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Megawati. (2011). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tematik Melalui Lesson Study Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Deles 01 Kecamatan Bawang.
- Muthi'ah, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Model Lesson Study Di Sdn-1 Tumbang Tahai Palangka Raya.
- Nafisah, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas

- Iv Sekolah Dasar Negeri 146/Ix Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi. Skripsi, 5(1), 43–54.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *British Journal of Haematology*, 1(3), 305–309.
- Nugrahani, D. F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa (Vol. 1, Issue 1).
- Nurlailly, S. (2020). Penelitian Tindakan (action research) dalam PLS. *Action Research*.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. Universitas Udayana, 4.
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Putri, I., Atmazaki, & Syahrul R. (2013). Pelaksanaan Lesson Study Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII.5 MTs N Lubuk Buaya Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran*, 1(1), 108–117.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In Antasari Press.
- Ratieh Widhiastuti, F. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 9(1), 48–56.
- Safitri, W. (2017). Model Pembelajaran Teams games Tournamen tuntuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Kelas Xi Ipa Sma N 1 Karangdowo Klaten. 11(1), 92–105.
- Sahal, M. I. N. (2019). Lesson Study Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SD Global Surya Bandar Lampung. Skripsi.
- Setyawan, D. A. (2013). Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metodologi Penelitian*, 1–36.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Uny , Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. Vi No. 1 – Tahun 2008*.
- Sumani. (2011). Lesson Study Sebagai Salah Satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa. 5–6.
- Sumiati, S., Andayani, Y., & Al-Idrus, S. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Mol terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 12.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd. 1(2).
- Wamala, A. C. (2016). Implementasi Lesson Study Berbasis Sekolah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 Smk Ypkk 1 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi, 16(5), 1–30.
- Widodo, L. W. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35.
- Www.Wawasan-Edukasi.Web.Id. (2017). Pengertian dan Definisi Hasil Belajar Menurut Para Ahli. *Www.Wawasan-Edukasi.Web.Id*, 1–6. diakses pada tanggal 18 Februari 2021 pukul 7:54:16