

KELAS INSPIRASI BERBASIS MEDIA *REAL* MELALUI PENDEKATAN *LESSON STUDY*

Ramdhani Sucilestari dan Kurniawan Arizona

Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, Mataram, Indonesia

sucilestari@uinmataram.ac.id

Abstrak: Pengabdian masyarakat ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan mutu pendidikan di MI NW Gelogor Montong Tangi Kecamatan Sakra Timur Kabupaten Lombok Timur NTB. Jumlah peserta yang dilibatkan dalam pengabdian ini 20 orang guru dan 15 siswa kelas VI. Metode pengabdian masyarakat diawali dengan observasi awal, kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*), dan kegiatan workshop. Meninjau karakteristik peserta didik usia anak SD/MI yang senang bermain, dalam fase operasional konkret dan senang mencoba dalam kebersamaan, penerapan media pembelajaran khususnya media *real* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pendekatan *lesson study* tentunya menjadi sumber inspirasi pembelajaran bersama terhadap kekurangan dan kelebihan yang dilakukan oleh semua anggota *lesson study* mulai dari *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan) dan *see* (refleksi). Hasil pengabdian menunjukkan adanya antusiasme dan partisipasi aktif dari peserta mulai dari acara pembukaan, penyampaian materi workshop dan implementasi *lesson study* di dalam kelas. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat kelas inspirasi berbasis media *real* dengan pendekatan *lesson study* guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Pada akhirnya guru dapat mengimplementasikan rancangan pembelajaran berbasis media tersebut dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: *kelas inspirasi; media real; lesson study*

Abstract: *This community service is an effort to improve the quality of learning in the classroom so as to improve the quality of education in MI NW Gelogor Montong Tangi, Sakra Timur District, East Lombok Regency, NTB. The number of participants involved in this program were 20 teachers and 15 students of sixth-grade. The program began with initial observation, FGD (Focus Group Discussion), and workshop. Considering the characteristics of primary school students who are happy to play, in a concrete operational phase and like to work in a group, the application of learning media especially real media is one of the solutions to increase student motivation and learning outcomes. The lesson study approach is certainly a source of inspiration for joint learning which show the strengths and weaknesses of all members of the lesson study starting from the plan (planning), do (implementation) and see (reflection). The results show the enthusiasm and active participation of the participants starting from the opening ceremony, the presentations in the workshop, and the implementation of lesson study in the classrooms. Through community service-based inspirational activities based on real media with a lesson study approach, teachers can be more creative and innovative in making learning media. At last, the teachers can implement the design of media-based learning in the learning so that it can help improve the quality of learning in the classroom.*

Keywords: *inspirational class; real media; lesson study*

Pendahuluan

Perguruan tinggi sebagai pengemban amanah dalam menjawab tantangan zaman mempunyai kedudukan dan fungsi yang penting dalam perkembangan suatu masyarakat. Seiring dengan kemajuan IPTEK perguruan tinggi harus mengupayakan dan menjadikan dirinya sebagai pusat pengembangan dan penyebarluasan IPTEK serta mengupayakan penggunaannya

untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat. Proses perubahan sosial terjadi begitu cepat di masyarakat. Hal itu menuntut kedudukan dan fungsi perguruan tinggi diwujudkan dalam peran yang nyata. Melalui dharma pengabdian masyarakat, perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan pelayanan yang paripurna, sehingga mempercepat proses peningkatan kesejahteraan dan kemajuan masyarakat. Selain itu, perguruan tinggi juga akan memperoleh umpan balik dari masyarakat mengenai tingkat kemajuan dan relevansi ilmu yang dikembangkan.

Problem yang terjadi di masyarakat khususnya di madrasah-madrasah se-Desa Sakra Timur adalah perencanaan dan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara umum masih dilandasi metode transfer informasi, yaitu memindahkan secara utuh pengetahuan guru ke pikiran siswa. Guru mencoba memfokuskan pada upaya menuangkan segala pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru hanya mengejar materi dan takut kalau ada materi yang disampaikan tidak selesai. Hal ini berdampak pada kurangnya pengalaman langsung siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar mereka kurang bisa ditingkatkan. Kondisi semacam ini dapat menyebabkan kegiatan belajar siswa menjadi kurang bermakna. Hal yang hampir sama juga terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Wathan Gelogor Montong Tangi Kecamatan Sakra Timur Kabupaten Lombok Timur NTB.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di MI NW Gelogor Montong Tangi selama ini dapat digambarkan sebagai berikut: a) Pendekatan pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, b) Keberadaan sarana pembelajaran seperti media dan alat praktikum belum memadai, c) Penggunaan alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran jarang dilakukan oleh guru karena sangat terbatas (seperti alat peraga dan LCD proyektor), c) Tidak semua guru dapat menyambungkan PC (laptop) ke perangkat LCD proyektor dan audio, d) Guru belum berusaha maksimal untuk membuat media sendiri khususnya media *real*, e) Guru hanya menyampaikan materi sedangkan siswa harus menghafal materi tersebut untuk menguasainya, f) Kegiatan pembelajaran lebih didominasi dengan metode ceramah, hanya sesekali diskusi kelompok¹.

Kegiatan pembelajaran tersebut berimplikasi terhadap: a) Banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mengikuti pelajaran, b) Siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar, terlebih lagi ketika jam-jam terakhir, siswa kurang fokus dan mengantuk, c) Siswa jarang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, d) Dalam satu kelas maksimal hanya ada satu atau dua orang siswa yang mengemukakan pertanyaan, e) Siswa belum mampu berkomunikasi lisan dan tulisan dengan baik, terlihat dari cara mereka mengemukakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru, f) Nilai ulangan harian dan ujian semester masih jauh dari harapan, g) Nilai siswa pada hampir semua mata pelajaran masih di bawah KKM².

Banyak faktor yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghasilkan hasil belajar siswa yang tinggi. Salah satunya adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam mengamati, mengoperasikan

¹ Hasil wawancara dengan guru MI NW Gelogor Montong Tangi

² Hasil observasi ketika proses pembelajaran dan dokumentasi dari guru kelas

alat, atau berlatih menggunakan objek konkret sebagai bagian dari pelajaran. Oleh karena itu diperlukan langkah-langkah mendasar, konsisten, dan sistematis dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Daryanto, 2010).

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara guru dengan siswa atau sebaliknya dan antara siswa dengan siswa, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Muhson, 2010). Keberadaan media dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Kusumawati dan Priantari, 2016).

Kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi atau pokok bahasan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar dalam diri mereka, interaksi antara peserta didik dan lingkungannya memungkinkan mereka untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Sanjaya, 2011). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (Widyasari, 2007).

Jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran di antaranya adalah media dua dimensi, media tiga dimensi (*media real*), media proyeksi, media audio, dan lingkungan sebagai media pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2011). *Media real* merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual. *Media real* ini dapat berupa benda asli baik benda hidup maupun mati serta dapat pula menyerupai tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto, 2010). Moedjiono (1981) mengatakan bahwa kelebihan dari *media real* yaitu: media yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, penyajian materi secara konkret dan menghindari verbalisme. *Media real* juga dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. *Media real* dapat memperlihatkan struktur organisasi dengan jelas, serta dapat mewujudkan alur dari suatu proses atau kejadian (Daryanto, 2010).

Penggunaan media pembelajaran baik secara individu maupun kelompok akan memberi peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak bisa dibuat menjadi lebih konkret (Sanjaya, 2010). Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA dengan materi gunung api dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keberadaan media tiga dimensi dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif. Aktivitas belajar siswa juga semakin bervariasi mulai dari mengamati media sampai pada tahap mencoba menggunakan media. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang semakin aktif dan menyenangkan (Jonkenedi, 2017).

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Siam *et al.*, 2015). Media yang ingin ditekankan pada pengabdian ini adalah media *real*. Media *real* merupakan media sesungguhnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera yang mempunyai peranan penting untuk memberikan pengalaman secara nyata, memperlancar proses belajar dan mengoptimalkan panca indra siswa terhadap suatu obyek atau kajian tertentu.

Penggunaan media *real* dalam pembelajaran merupakan cara efektif dalam memberikan informasi yang lebih akurat mengenai suatu materi. Media *real* lebih mudah diingat dibandingkan dengan media pembelajaran (buku). Media *real* memiliki jenis yang beragam, sehingga guru dapat menggunakan media *real* yang variatif dan tidak membosankan. Misalnya dalam pelajaran IPA materi anatomi tubuh manusia, siswa dapat menunjukkan satu bagian anggota tubuh manusia dengan melihat model anatomi yang digunakan guru sebagai media dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran berbasis media *real* pada pelaksanaannya dibarengi dengan pendekatan *lesson study*. *Lesson study* adalah suatu pendekatan peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara kolaboratif. Langkah-langkah yang diterapkan yaitu merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, melaksanakan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, dan melakukan refleksi untuk mendiskusikan pembelajaran yang telah dilakukan sebagai bahan penyempurnaan dalam rencana pembelajaran berikutnya. Dalam kegiatan ini yang menjadi fokus utama pelaksanaan *lesson study* adalah aktivitas siswa di dalam kelas. Aktivitas siswa tersebut terkait dengan aktivitas guru selama mengajar menggunakan media *real*.

Menurut Putra (2010) *lesson study* ditopang oleh tiga tahapan kegiatan yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan) dan *see* (merefleksikan). *Plan* bertujuan untuk merancang pembelajaran yang dapat membelajarkan siswa dan berpusat pada siswa. Dalam proses *do*, keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru model adalah suatu keharusan. Selanjutnya pada proses *see*, dapat diketahui kekurangan dan kelebihan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya jika ada siswa yang kurang dalam memahami materi pembelajaran bisa diberikan perhatian yang lebih.

Pada penyelenggaraan *lesson study*, Mulyana (2007) membaginya ke dalam dua tipe yaitu *lesson study* berbasis sekolah dan *lesson study* berbasis MGMP (Musyawarah Guru mata Pelajaran). *Lesson study* berbasis sekolah dilaksanakan oleh semua guru dari berbagai bidang studi dengan kepala sekolah yang bersangkutan. Tujuan *lesson study* berbasis sekolah ini adalah agar kualitas proses dan hasil pembelajaran dari semua mata pelajaran di suatu sekolah dapat lebih ditingkatkan. Sedangkan *lesson study* berbasis MGMP merupakan pengkajian tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh kelompok guru pada suatu mata pelajaran tertentu, dengan pendalaman kajian tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. *Lesson study* berbasis MGMP dapat dilaksanakan pada tingkat wilayah tertentu seperti kabupaten/kota atau bisa lebih diperluas lagi.

Penerapan *lesson study* berbasis sekolah didasarkan pada proses dan usaha yang berkesinambungan. Proses pembelajaran berlangsung secara alami dan nyata. Kondisi natural seperti ini membuat siswa tidak cepat lupa dengan ilmu yang diperoleh. Guru harus merubah metode transfer ilmunya, dari yang bersifat klasikal (penyampaian materi) menjadi eksploratif (pemahaman arti suatu ilmu). Keaktifan siswa dalam bereksplorasi tidak terganggu dengan keberadaan observer yang hadir guna mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. Keberadaan pengamat sangat penting untuk mengamati jalannya proses pembelajaran.

Adanya kelas inspirasi berbasis media *real* melalui pendekatan *lesson study* merupakan inspirasi dalam proses pembelajaran di madrasah khususnya di MI NW Gelogor Montong Tangi Kecamatan Sakra Timur Lombok Timur NTB. Pelaksanaan pengabdian masyarakat program madrasah binaan bertujuan membawa dampak yang positif bagi peningkatan kualitas pendidikan terutama lembaga pendidikan islam agar tidak tertinggal dengan lembaga pendidikan yang lain.

Kelas inspirasi berbasis media *real* melalui pendekatan *lesson study* masih dikategorikan baru dan diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama di lembaga pendidikan islam. Selain itu sebagai pertimbangan yaitu, para guru Madrasah Ibtidaiyyah NW Gelogor Montong Tangi antusias dengan rencana diadakan pelatihan penggunaan media *real* yang disinergikan dengan pendekatan *lesson study* yang diadakan oleh pihak Pelaksana Madrasah Binaan UIN Mataram.

Setelah diadakan kelas inspirasi berbasis media *real* melalui pendekatan *lesson study* diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif membuat media pembelajaran dan mampu mengimplementasikannya dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mereka.

Metode

Pengabdian ini dilakukan di MI NW Gelogor Desa Montong Tangi, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, NTB. Guru yang mengikuti pendampingan berjumlah 20 orang pendidik dan tenaga kependidikan serta 15 orang siswa kelas 6 MI NW Gelogor³. Model kegiatan yang digunakan dalam pengabdian adalah kegiatan *workshop*. Kegiatan *workshop* terbagi ke dalam dua tahapan yaitu penyampaian materi dan praktek. Materi yang disampaikan marasumber meliputi materi media *real* dan pembelajaran berbasis *lesson study*. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kegiatan praktek bertujuan untuk mengimplementasikan materi yang sudah didapatkan. Pada sesi praktek salah satu peserta menjadi guru model untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis media *real* melalui pendekatan *lesson study*. Setelah pelaksanaan *workshop* berakhir dilanjutkan dengan refleksi kegiatan *workshop*.

³ Dokumentasi; Profil MI NW Gelogor Montong Tangi 2017

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini dilakukan di MI NW Gelogor Desa Montong Tangi, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur, NTB. Guru yang mengikuti pendampingan berjumlah 20 orang pendidik dan tenaga kependidikan serta 15 orang siswa kelas 6 MI NW Gelogor. Fokus pengabdian adalah pemberian pemahaman dan pelatihan kepada guru di madrasah tersebut mengenai penggunaan media *real* melalui pendekatan *lesson study*. Kegiatan yang dilakukan telah sesuai dengan rencana awal yang telah ditetapkan. Ada tiga tahapan utama yang telah dilakukan yaitu observasi awal lokasi dan koordinasi dengan kepala madrasah bersama dengan guru, kegiatan *workshop* dan refleksi kegiatan.

Observasi atau survei awal dan koordinasi dengan kepala madrasah bersama guru dilakukan dengan metode kunjungan dan FGD (*Focus Group Discussion*). Tim pengabdian melakukan kunjungan ke madrasah untuk menjelaskan rencana pengabdian. FGD dilakukan dengan kepala madrasah dan beberapa guru mata pelajaran untuk menganalisis kebutuhan mengenai pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk penggunaan media *real* melalui pendekatan *lesson study*. Kegiatan kunjungan dan FGD menghasilkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada umumnya guru masih jarang membuat dan menggunakan media pembelajaran khususnya media *real* saat mengajar di kelas. Hal ini tentunya membutuhkan pelatihan dalam pembuatan dan penerapan media sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.
2. Kepala madrasah dan guru masih awam mengenai pendekatan *lesson study* sehingga memerlukan bimbingan khusus untuk melaksanakan hal tersebut sebagai salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di MI NW Gelogor.
3. Penentuan guru model
4. Membawa semua perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis media *real* menggunakan pendekatan *lesson study*.

Kegiatan *workshop* dilakukan setelah melakukan koordinasi dan kesepakatan dengan pihak sekolah terkait tanggal dan tempat pelaksanaan. Peserta *workshop* adalah seluruh guru Madrasah Ibtidaiyyah NW Gelogor. *Workshop* dilakukan selama sehari dengan metode presentasi materi 50% dan penerapan (implementasi) dalam ruang kelas 50%. Pelaksanaan *workshop* mengacu pada jadwal yang disusun.

Kegiatan *workshop* ini bertujuan menambah wawasan dan pengetahuan mereka terkait dengan materi media *real* dalam pembelajaran dan pendekatan *lesson study*. Kegiatan penyampaian materi menggunakan metode ceramah, diskusi yang diperbantukan dengan *slide-slide* yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Di samping itu narasumber menampilkan beberapa contoh media *real* yang dapat menggugah peserta untuk membuat dan mengembangkan media tersebut sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di sekolah. Narasumber memberi masukan agar peserta melombakan media pembelajaran yang dibuat di tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional seperti yang telah dilakukan oleh kedua narasumber. Setelah materi selesai disampaikan oleh para narasumber dilanjutkan dengan sesi

tanya jawab. Sesi tanya jawab bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta *workshop* untuk menanyakan materi-materi yang belum dipahami dan bagaimana penerapan media dalam proses pembelajaran.

Implementasi media *real* dan pendekatan *lesson study* dalam pembelajaran dilakukan melalui kegiatan praktek. Praktek penggunaan media *real* dan pendekatan *lesson study* melibatkan seluruh peserta *workshop* untuk mensimulasikan materi yang telah didapatkan. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas. Sampel siswa MI NW Gelogor yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah siswa kelas VI berjumlah 15 orang siswa. *Setting* kelas diusahakan berjalan secara alamiah agar siswa tidak berada di bawah tekanan. Salah satu dari peserta *workshop* ditunjuk menjadi guru model. Pada kesempatan ini diperankan oleh Pak Patoni yang merupakan seorang Guru Matapelajaran Bahasa Indonesia. Sementara peserta workshop yang lain menjadi rekan sejawat atau observer dalam melakukan kegiatan *lesson study*.

Sebelum kegiatan praktek mengajar, narasumber dan fasilitator mengarahkan guru model untuk mempresentasikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat di depan kelas. Sedangkan peserta lainnya menyimak dan memberikan masukan terhadap item-item RPP yang perlu diubah dan diperbaiki. Setelah itu guru model mengajarkan materi pembelajaran di depan siswa sesuai dengan RPP sedangkan peserta yang lain menjadi observer. Pada saat pembelajaran kelas berakhir, guru model bersama peserta yang lain merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berikut ini tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis media *real* menggunakan pendekatan *lesson study* yaitu *plan, do* dan *see*.

a. Tahapan Perencanaan (*Plan*)

Langkah pertama kegiatan *lesson study* diawali dengan perencanaan (*plan*). Guru model dan anggota *lesson study* melakukan kegiatan perencanaan dibantu oleh narasumber dan fasilitator kegiatan pengabdian. RPP yang telah disusun oleh guru model dikoreksi bersama. Semua anggota yang merupakan peserta *workshop* memberikan masukan saat melakukan *plan* (perencanaan). Ada beberapa catatan dari kegiatan *Plan* yang dilakukan yaitu: a) guru model belum membuat sintaks (langkah-langkah) pembelajaran yang jelas sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan b) belum terlihat jelas media dan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, c) alokasi waktu pada kegiatan pembelajaran tidak ditulis secara rinci pada setiap tahapan pembelajaran, d) pada RPP yang disusun, kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa tidak tergambar dengan jelas, hanya ditampilkan kegiatan guru saja. Ini tentunya memberi kesan pembelajaran lebih bersifat *teacher centered learning*. Tentunya hal ini menjadi masukan yang sangat berarti baik untuk guru model dan anggota *lesson study* dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran yang baik.

b. Tahapan Pelaksanaan (*do*)

Pada saat pelaksanaan (*do*) pembelajaran di kelas. Guru model mencoba untuk menjalankan perencanaan yang telah disepakati bersama oleh semua anggota *lesson study*. Sementara anggota lainnya berperan sebagai observer untuk melihat sejauh mana kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan RPP yang telah disusun. Observer dalam hal ini tentunya

bukan semata-mata mencari kesalahan dari guru model, namun diharapkan mampu memetik pelajaran dari kelebihan dan kekurangan yang ditampilkan oleh guru model. Selama kegiatan ini guru model terlihat antusias mengajarkan ke para siswa tentang materi "cerita pendek" (cerpen) pada matapelajaran bahasa Indonesia. Siswa-siswa pun berusaha untuk mengikuti pelajaran dengan baik walaupun hari mulai siang. Metode dan teknik yang diterapkan oleh guru model sudah cukup tepat didukung oleh intonasi penyampaian yang tidak monoton. Siswa dikondisikan dapat menjalani proses pembelajaran dalam *setting* yang wajar dan natural, tidak dalam keadaan tertekan walaupun banyak pengamat di dalam kelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat tidak diperbolehkan mengganggu jalannya pembelajaran dan mengganggu konsentrasi guru maupun siswa. Pengamat melakukan pengamatan secara teliti terhadap interaksi siswa-siswa, siswa-bahan ajar, siswa-guru, siswa-lingkungan lainnya, dengan menggunakan instrumen pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya dan disusun bersama. Pengamat mencatat perilaku belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dan sesekali mengambil foto untuk keperluan dokumentasi dan bahan analisis lebih lanjut.

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru model masih belum optimal. Media yang digunakan, penerapannya lebih didominasi oleh guru. Hal ini tentunya menjadi catatan penting tidak hanya bagi guru model namun semua anggota *lesson study* (peserta *workshop*). Penggunaan media pembelajaran untuk anak usia SD/MI hendaknya melibatkan semua siswa. Perlu adanya pembagian kelompok kecil agar mereka merasakan dan ikut terlibat dalam menerapkan media tersebut. Sehingga pembelajaran yang mereka lalui akan jauh lebih bermakna. Implikasinya pengetahuan yang mereka dapatkan akan susah untuk mereka lupakan. Jadi penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Siam *et al.* (2015) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa SD khususnya kelas VI pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan media nyata sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 55% dari siklus I ke siklus II. Kusumawati dan Priantari (2016) juga menyebutkan bahwa metode demonstrasi dengan media pembelajaran 3 dimensi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yakni 87,88 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (62,71). Hal ini berarti penggunaan media tiga dimensi lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dalam pengabdian ini ditekankan pada penggunaan media *real* yaitu media tiga dimensi.

c. Tahapan Refleksi (*See*)

Kegiatan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan guru model dilaksanakan melalui arahan narasumber dan fasilitator. Guru model dipersilahkan terlebih dahulu mengungkapkan kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran di kelas. Guru model juga diberikan kesempatan untuk memaparkan kesan dan kesan selama mengajar pada kelas inspirasi berbasis media *real* menggunakan pendekatan *lesson study*.

Pada kesempatan ini guru model menyadari pentingnya meninjau kembali batasan alokasi waktu yang telah ditetapkan pada setiap langkah pelajaran. Hal ini dimaksudkan agar durasi waktu pada saat mengajar sesuai dengan ritme dan pembelajaran berakhir tepat pada waktunya tanpa ada langkah pembelajaran yang dilewati. Guru model juga menyadari akan keterbatasan kuantitas media *real* yang dibuat tidak meninjau dari sisi jumlah siswa atau jumlah kelompok yang dibentuk. Hal ini berakibat, media pembelajaran yang ditampilkan menjadi kurang bermakna. Masalah ini pun disampaikan oleh beberapa observer.

Beberapa hal lain yang menjadi masukan observer dalam kegiatan pelaksanaan adalah hendaknya guru model dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Misalkan dengan memberikan tugas tambahan dalam lembar kerja siswa (LKS) dan memfasilitasi mereka dalam mempresentasikan hasil. Dengan demikian tidak hanya dalam ranah kemampuan kognitif (pengetahuan) siswa yang dibina, namun kecakapan sosial seperti keterampilan berkomunikasi lisan maupun tulisan serta berkerjasama. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan *lesson study* yang telah dilakukan oleh guru model tidak hanya memberi dampak positif untuk perbaikan bagi guru model semata namun juga memberikan inspirasi bagi peserta lainnya.

Melalui pembelajaran *lesson study* hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Pembelajaran *lesson study* berperan penting dalam memperbaiki praktek pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan kreativitas serta memberikan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran *lesson study* difokuskan pada siswa, baik dalam pengamatan belajar, suasana belajar, motivasi belajar maupun dalam pemilihan strategi pembelajaran. Kreativitas guru yang meningkat dikarenakan beberapa faktor yaitu perencanaan pembelajaran yang baik, media pembelajaran yang menarik, kerja sama guru mata pelajaran dan pengamatan observer yang menyeluruh (Putri *et al.*, 2013).

Guru juga dapat menerapkan pendekatan *lesson study* dalam proses pembelajaran. *Lesson study* merupakan suatu pendekatan yang efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal itu benar, karena: a) *Lesson study* dikembangkan berdasarkan hasil *sharing* pengetahuan profesional yang berlandaskan pada praktek dan hasil pengajaran yang dilaksanakan oleh guru. b) *Lesson study* menekankan pada kualitas siswa dalam pembelajaran. c) Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, tujuan pelajaran dijadikan fokus dan titik perhatian yang utama. d) *Lesson study* mampu menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran, berdasarkan pengalaman nyata. e) *Lesson study* menempatkan peran guru sebagai peneliti dalam pembelajaran (Lewis, 2004).

Bill Cerbin & Bryan Kopp (2009) mengemukakan bahwa *lesson study* memiliki empat tujuan utama, yaitu untuk: a) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang proses pembelajaran; b) memperoleh hasil-hasil tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh guru yang lain (selain peserta *lesson study*); c) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri kolaboratif dan d) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, yaitu seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru yang lain.

Dalam kegiatan *lesson study*, guru suatu mata pelajaran dapat bekerja sama dengan guru yang lain dalam memecahkan persoalan pembelajaran dan mencari solusi terhadap masalah

yang dihadapi di kelas sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan pada proses pembelajaran berikutnya. Pembelajaran *lesson study* dapat berjalan dengan baik jika semua komponen seperti guru model, siswa, fasilitator dan observer bisa bekerja sama memperbaiki proses pembelajaran melalui pemilihan metode, strategi dan media dalam pembelajaran.

Dalam tahap perencanaan, guru yang tergabung dalam *lesson study* berkolaborasi untuk menyusun RPP yang mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Perencanaan diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, meliputi: kompetensi dasar yang ingin dicapai, metode yang digunakan, mensiasati kekurangan fasilitas dan sarana belajar dan lain-lain. Dengan demikian dapat diketahui berbagai kondisi nyata untuk kepentingan pembelajaran. Selanjutnya, secara bersama-sama pula dicarikan solusi guna memecahkan segala permasalahan yang ditemukan. Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan dan permasalahan menjadi bagian yang penting dalam penyusunan RPP. RPP yang digunakan sudah direncanakan dengan matang, dan sanggup mengantisipasi segala kemungkinan yang akan terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, baik pada tahap awal, tahap inti sampai pada tahap akhir proses pembelajaran (Mulyana, 2007).

Pada tahap refleksi dilakukan upaya perbaikan proses pembelajaran yang bergantung pada hasil analisis para peserta berdasarkan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilakukan dalam bentuk diskusi yang diikuti seluruh peserta *lesson study*. Kegiatan refleksi dipandu oleh narasumber dan fasilitator. Diskusi dimulai dari penyampaian kesan atau komentar oleh guru model atas proses pembelajaran yang sudah dilakukannya, misalnya mengenai kesulitan dan permasalahan yang dirasakan dalam menjalankan RPP yang telah disusun bersama. Selanjutnya, semua observer menyampaikan tanggapan atau saran secara bijak terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penyampaian saran dan tanggapan oleh pengamat harus didukung oleh bukti-bukti yang diperoleh selama observasi, bukan berdasarkan opini. Hasil diskusi pada saat refleksi bisa dijadikan umpan balik bagi seluruh peserta untuk perbaikan kualitas pembelajaran.

Manfaat dari pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan *lesson study* ini adalah berbagai temuan dan masukan berharga yang disampaikan pada saat diskusi dalam tahap refleksi tentu menjadi modal bagi para guru, baik yang bertindak sebagai guru model maupun observer untuk mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Keterlibatan langsung kepala sekolah sebagai peserta *lesson study* dapat memberi masukan yang berharga bagi kepentingan pengembangan manajemen pendidikan di MI NW Gelogor. Selain itu kepala sekolah juga akan lebih peka dalam memahami apa yang sesungguhnya dialami oleh guru dan siswanya selama proses pembelajaran, sehingga diharapkan kepala sekolah dapat semakin lebih fokus lagi untuk mewujudkan dirinya sebagai pemimpin pendidikan di sekolah.

Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Rejeki *et al.* (2018) yang menyatakan bahwa kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan *lesson study* adalah dapat memberikan pengalaman berharga dalam pengelolaan pembelajaran yang melaksanakan *open lesson*. Pengelolaan pembelajaran menjadi terbuka, guru menjadi terbuka

terhadap kritik dan membuka diri dalam pengelolaan kelasnya mulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Yang paling penting adalah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *lesson study* telah memberikan pengalaman berharga dalam pengelolaan sumberdaya dalam peningkatan kualitasnya.

Berbagai hal yang telah dijabarkan di atas tentunya tidak cukup dengan hanya pemberian pelatihan kepada guru di madrasah tersebut. Pemahaman yang baik tentang media *real* dalam proses pembelajaran tidak menjamin seseorang atau sekelompok orang akan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dengan benar. Agar dapat menjamin pelaksanaan atau implementasi penggunaan media *real*/tersebut dapat terimplementasikan dengan baik, penting dilakukan pendampingan sebagai wujud pembinaan dengan pendekatan *lesson study*. Sehingga diharapkan dengan simulasi pembelajaran menggunakan pendekatan *lesson study* ini semua peserta terinspirasi dan belajar dari perencanaan dan pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan guru model.

Kesimpulan

Media *real* merupakan alat bantu berupa benda atau obyek yang sebenarnya yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *real* sangat cocok untuk diterapkan di MI NW Gelogor Montong Tangi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perbaikan pembelajaran di kelas tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tersedia. Faktor guru, metode atau strategi pembelajaran tentunya memiliki peranan yang tidak kalah penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan kegiatan *lesson study* untuk bersama-sama mencari masalah dan menemukan solusinya. Karena pada setiap tahapannya *lesson study* mewadahi hal tersebut mulai dari melakukan *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), *see* (refleksi/evaluasi). Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kelas inspirasi berbasis media *real* melalui pendekatan *lesson study* diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif membuat media pembelajaran dan mampu mengimplementasikannya dengan baik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Referensi

- Bill Cerbin & Bryan Kopp. (2009). *A Brief Introduction to College Lesson Study*. Lesson Study Project. Diakses di <http://www.uwlax.edu/sotl/lsp/index2.htm>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media.
- Jonkenedi. (2017). Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 590-598.
- Kusumawati, F.D., dan Priantari, I. (2016). Metode Demonstrasi dengan Media Tiga dan Dua Dimensi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 93-104
- Lewis, Catherine. (2004). Does *Lesson Study* Have a Future in the United States?. Online: http://www.sowi-online.de/journal/2004-1/lesson_lewis.htm
- Moedjiono. (1981). *Media pendidikan III: Cara Pembukaan Media Pendidikan*. Jakarta: P3G. Depdikbud.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Mulyana, S. (2007). *Lesson Study* (Makalah). Kuningan: LPMP-Jawa Barat.
- Putra, Yukon. (2010). *Belajar dari Pembelajaran: Best Practice Implementasi Lesson Study*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Dirjen PMPTK Kementerian Pendidikan Nasional.
- Putri, I. Atmazaki, & Sahrul R. (2013). Pelaksanaan Lesson Study dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII.5 MTsN Lubuk Buaya Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(1), 108-117.
- Rejeki, S., Humaira, Maryani, S., dan Nizar. (2018). Lesson Study For Learning Community (LSLC): Pengalaman Berharga Dalam Pengelolaan Pembelajaran Secara Terbuka. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 54-60.
- Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siam, KN., Ason, Y., & Tirsa, A. (2015). Penggunaan Media Nyata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 166-174.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Widyasari. (2007). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar IPA Tepadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 193-206.