

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Pane dan Dasopang, 2017). Belajar juga dimaknai sebagai proses berpikir manusia untuk mencapai suatu perubahan, dimana perubahan itu terjadi berdasarkan pengalaman. Sehingga belajar diartikan sebagai usaha seseorang untuk merubah tingkah laku dengan adanya pengalaman atau peristiwa baru yang diperoleh dari lingkungan. Djamarah (dalam Rosa, 2015) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Nahar, 2016). Berikut beberapa teori belajar menurut para ahli yang terkait dengan penelitian:

##### **2.1.1.1 Teori Belajar Jean Piaget**

Piaget menyatakan bahwa pengetahuan itu akan bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa (Samsidar, 2019). Proses menemukan itulah yang mengakibatkan suatu tindakan eksperimen yang akan dilakukan oleh siswa. Sebagaimana model pembelajaran *inquiry* menurut Jean Piaget yaitu model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan

eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan siswa lain (Indraliani, 2018). Teori Jean Piaget sangat mendukung pelaksanaan model pembelajaran *inquiry learning*, karena dalam pembelajaran siswa mampu memanfaatkan potensi yang ada pada dirinya secara penuh melalui proses menemukan itu sendiri. Adanya proses penemuan ini dapat dilakukan pada langkah model pembelajaran *inquiry learning* yaitu merumuskan hipotesis. Dimana setiap proses merumuskan permasalahan akan menimbulkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa.

#### **2.1.1.2 Teori Belajar Bruner**

Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan (A'iniyah *et al.*, 2015). Hal tersebut dikuatkan Bruner (dalam Mandagi, 2017) yang menyarankan agar siswa hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Ada empat hal pokok yang berkaitan dengan teori belajar Bruner (dalam Jayanti dan Widjajanti, 2016). Pertama, individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan pikirannya. Kedua, dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. Ketiga, satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-

teknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan melakukan penemuan maka akan memperkuat retensi ingatan.

Berdasarkan uraian diatas hubungan teori Bruner dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada proses pembelajaran dengan melakukan penemuan. Proses penemuan tersebut terdapat dalam langkah merumuskan hipotesis pada langkah-langkah *inquiry learning*. Tahap ini lebih menekankan kepada penyelidikan yang dilakukan siswa secara mandiri. Selain itu, dalam langkah menguji hipotesis siswa juga harus menemukan data yang sesuai sebagai hasil akhir penyelesaian hipotesis tersebut.

### **2.1.1.3 Teori Belajar Behavioristik**

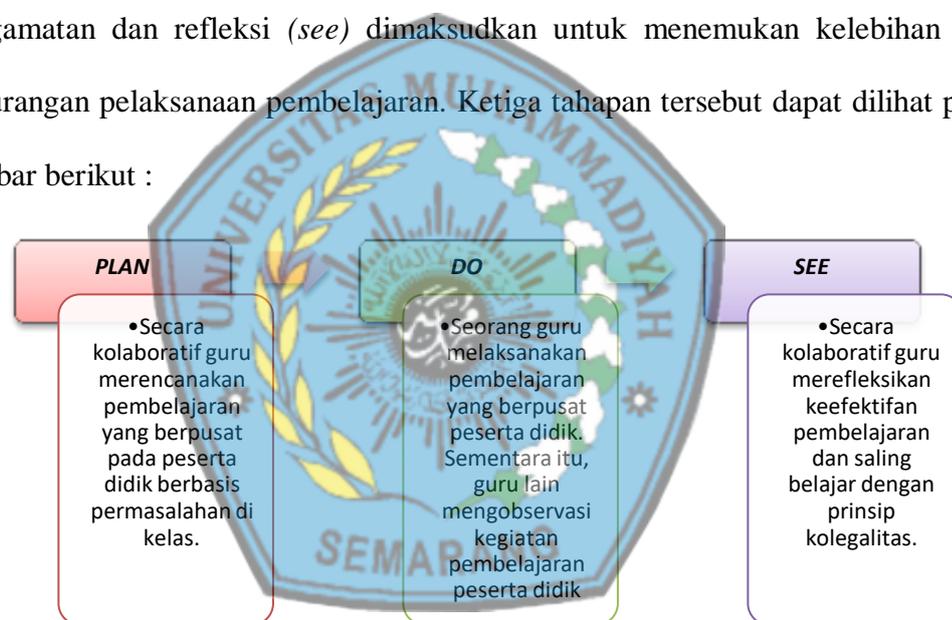
Teori belajar yang menekankan terhadap perubahan perilaku siswa adalah teori belajar behavioristik. Teori belajar behavioristik menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bisa diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksional (Ismail *et al.*, 2019). Menurut Sitorus (2016) pembentukan karakter dapat dilakukan dengan cara mempersiapkan stimulus-stimulus yang berasal dari faktor eksternal dan terlebih lagi stimulus pendidikan dengan pola atau setting lingkungan pembelajaran yang mendorong terbentuknya sebuah karakter pada anak. Berdasarkan hal tersebut teori ini sangat relevan dengan pendidikan karakter. Karena dengan stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru maka akan membentuk karakter kreativitas dan rasa ingin tahu siswa.

### 2.1.2 Lesson Study

*Lesson study* pertama kalinya muncul dan berkembang di Jepang. *Lesson study* yang dalam bahasa jepangnya *jogyokenkyu*, adalah proses pengembangan profesi inti yang dipraktikkan guru-guru di Jepang agar secara berkelanjutan mereka dapat memperbaiki mutu pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran (Iqbal, 2017). Beberapa Negara di dunia telah mengembangkan *lesson study*, salah satunya di Indonesia (Fajar *et al.*, 2017). *Lesson study* merupakan suatu kegiatan dimana sekelompok guru berkolaborasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penjelasan Sudrajat bahwa *lesson study* adalah salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru (Anggara dan Chotimah, 2012). Sehingga dengan meningkatnya proses pembelajaran guru dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Pantiwati (2015) pembelajaran melalui *lesson study* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman pembelajaran guru, siswa, dan pengelola pembelajaran.

Kegiatan *lesson study* dapat menerapkan berbagai strategi dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan keadaan serta permasalahan yang dihadapi guru pada proses pembelajaran. Tujuan utama *lesson study* menurut Bill Cerbin dan Bryan Kopp yaitu: (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mahasiswa belajar dan guru mengajar, (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang bermanfaat bagi para guru lainnya dalam melaksanakan pembelajaran, (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri

kolaboratif, (4) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, dimana seorang dosen dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya (Purnomo, 2017). *Lesson study* terdiri dari 3 tahapan yaitu *Plan*, *Do*, dan *See*. Tahap perencanaan (*plan*) bertujuan menghasilkan rancangan pembelajaran yang diyakini mampu membelajarkan peserta didik secara efektif dan membangkitkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Tahap pelaksanaan (*do*), dimaksudkan untuk menerapkan rancangan pembelajaran yang sudah direncanakan. Tahap pengamatan dan refleksi (*see*) dimaksudkan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 2.1. Siklus Pengkajian Pembelajaran *Lesson Study* pada penelitian ini diadaptasi dari Herawati *et al.* (dalam Chandrasari *et al.*, 2015).**

Berbeda dengan pemikiran Mulyana (dalam Fitriani, 2018) dan konsep *Plan-Do-Check-Act* (PDCA), dibawah ini dijelaskan terdapat empat tahap dalam melakukan *lesson study* yakni sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Tahap ini guru yang tergabung dalam *lesson study* berkolaborasi untuk menyusun RPP yang mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

b. Tahap Pelaksanaan (*Do*)

Tahap kedua terdapat dua kegiatan utama yaitu: (1) kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh salah seorang guru yang disepakati atau atas permintaan sendiri untuk mempraktikkan RPP yang telah disusun bersama, (2) kegiatan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh anggota atau komunitas *lesson study* yang lainnya.

c. Tahapan Refleksi (*Check*)

Tahapan ketiga merupakan tahapan yang sangat penting karena upaya perbaikan proses pembelajaran selanjutnya akan bergantung dari ketajaman analisis para peserta berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilakukan dengan bentuk diskusi yang diikuti seluruh 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 yang dilakukannya, misalnya mengenai kesulitan yang dirasakan dalam menjalankan RPP yang telah disusun.

d. Tahap Tindak Lanjut (*Act*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam *lesson study* sebagai bentuk untuk menindaklanjuti hasil refleksi terhadap kegiatan *lesson study*. Tindak lanjut ini sebagai upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan kedua pendapat ahli yang menyatakan beberapa tahapan *lesson study* tersebut, peneliti mengambil tiga tahapan utama yang digunakan dalam penelitian yaitu:

### **Tahap perencanaan (*Plan*)**

Tahap perencanaan bertujuan untuk menghasilkan rancangan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan diyakini mampu membelajarkan siswa secara efektif serta membangkitkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Perencanaan ini dilakukan secara berkolaborasi oleh beberapa mahasiswa. Setiap kelompok *lesson study* terdiri dari 6 orang mahasiswa. Biasanya dalam kelompok dipilih salah satu sebagai pengajar, yang bertugas mengajar siswa dan menyusun RPP. Harapannya mampu menghasilkan bahan ajar, kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Perencanaan berawal dari analisis permasalahan yang dihadapi siswa seperti rendahnya kreativitas dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran. Permasalahan yang didapatkan akan menentukan model yang tepat dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah *inquiry learning*.

### **Tahap Pelaksanaan (*Do*)**

Tahap pelaksanaan dimaksudkan untuk menerapkan rencana pembelajaran yang telah dibuat pada taha *plan*. Salah satu anggota kelompok yang bertugas mengajar akan melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat, dan anggota kelompok yang lain bertugas sebagai pengamat dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pengamatan adalah mengamati setiap proses pembelajaran yang berlangsung dengan fokus utama pengamatan adalah kegiatan belajar siswa.

### **Tahap Refleksi (*See*)**

Tahap refleksi bertujuan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahapan refleksi dipimpin oleh

mahasiswa yang bertugas sebagai pengajar. Pengajar menyampaikan kesannya mengenai pembelajaran yang dilakukan. Kemudian anggota lain yang bertugas sebagai pengamat juga mengemukakan apa hasil pengamatan yang telah diperoleh. Kritik dan saran dapat disampaikan dari semua pihak dalam satu kelompok dari apa yang telah diamati. Berdasarkan semua masukan dapat dirancang untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih baik lagi.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Inquiry Learning***

Bruner (dalam Fajar dan Supardi, 2013) menyatakan bahwa model pembelajaran yang menekankan perlunya siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan suatu keyakinan bahwa pembelajaran yang sebenarnya akan terjadi melalui penemuan pribadi ialah model pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*). Melalui pembelajaran *inquiry* siswa dapat mengelola permasalahan melalui tahapan penyelidikan untuk menemukan sendiri solusi dari permasalahan tersebut. Hal tersebut sejalan dengan Gulo (dalam Andiasari, 2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis dan analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Selain itu, model pembelajaran *inquiry* dapat membuat siswa menemukan dan menggunakan bermacam-macam informasi dan ide untuk meningkatkan pengetahuannya terhadap suatu masalah atau persoalan (Widiastuti dan Santosa, 2014).

Sasaran utama kegiatan *inquiry learning* menurut Trianto (dalam A'iniyah *et al.*, 2015) yaitu: keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran, mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan pada proses *inquiry*. Sasaran lain yang ingin dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* adalah proses dalam mencapai penguasaan pengetahuan dan juga keterampilan yang dapat memberikan bekal bagi siswa dalam menghadapi kehidupannya (Andiasari, 2015). Adapun beberapa tahapan pembelajarn *inquiry learning* adalah menurut Majid (dalam Wahyuni, 2019) yaitu:

1. Orientasi

Orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah

2. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah melibatkan peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka-teki tersebut karena masalah tersebut pasti ada jawabannya sehingga peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat.

3. Mengajukan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.

4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data merupakan aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

5. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis merupakan proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

6. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis sehingga dapat mencapai kesimpulan yang akurat.

Berikut beberapa keunggulan model pembelajaran *inquiry learning* menurut Widyastuti *et al.* (2018) yaitu: siswa belajar bagaimana belajar melalui proses penemuan, pengetahuan yang diperoleh melalui penemuan sangat kokoh, model penemuan membangkitkan gairah siswa dalam belajar, model penemuan memungkinkan siswa bergerak untuk maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, model ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia merasa lebih terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar, model ini berpusat pada anak, guru sebagai teman belajar atau fasilitator.

Penjelasan diatas diperkuat oleh Wibowo (2015) bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* sangat tepat diterapkan pada pembelajaran matematika, karena pada strategi ini siswa di tuntut untuk belajar aktif dan siswa juga di latih untuk belajar dengan penyelidikan sehingga siswa banyak terlibat dalam belajar dan juga dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas berikut langkah-langkah model pembelajaran *inquiry learning* yang diambil dalam penelitian ini adalah:

a. Tahap Orientasi

Tahap ini guru menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan mampu dicapai oleh setiap siswa. Kemudian diberikan permasalahan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

b. Tahap Merumuskan Masalah

Guru mengkondisikan siswa untuk mencari dan menemukan jawaban yang tepat dari permasalahan yang dirumuskan.

c. Tahap Merumuskan Hipotesis

Tahap ini siswa membuat suatu hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan. Siswa membuat hipotesis dengan beberapa pertanyaan dari guru yang penyelesaiannya mengarah pada hipotesis siswa.

d. Tahap Mengumpulkan Data

Tahap ini siswa mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Seluruh potensi berfikir siswa sangat diperlukan untuk memilih informasi yang tepat.

e. Tahap Menguji Hipotesis

Siswa mencari solusi dari hipotesis yang diberikan dengan cara menguji dan menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan membandingkan beberapa data-data yang telah diperoleh dari proses mengumpulkan data.

f. Tahap Merumuskan Kesimpulan

Siswa dan guru secara bersama-sama merumuskan suatu kesimpulan dengan cara mempresentasikan didepan kelas sebagai hasil dari proses mendeskripsikan hipotesis yang diperoleh dari tahapan menguji hipotesis.

#### **2.1.4 Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan gerakan nasional untuk menciptakan sekolah yang membina generasi muda yang beretika, bertanggung jawab dan peduli (Wulandari dan Kristiawan, 2017). Sedangkan Abidin (dalam Anugraheni, 2018) berpendapat pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik (siswa) sehingga mereka memiliki nilai-nilai dan karakter yang ada sebagai karakter, menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, anggota warga Negara yang nasional, produktif, religius dan kreatif.

Lickona (dalam Suhilmiati, 2017) mengemukakan adanya tujuh alasan perlunya pendidikan karakter, yaitu sebagai berikut: 1) Cara terbaik untuk

menjamin siswa memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya. 2) Cara untuk meningkatkan prestasi akademik. 3) Sebagian siswa tidak dapat membentuk karakter yang kuat bagi dirinya di tempat lain. 4) Persiapan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragam. 5) Berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan problem moral sosial, seperti ketidaksopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual, dan etos kerja (belajar) yang rendah. 6) Persiapan terbaik untuk menyongsong perilaku di tempat kerja. 7) Pembelajaran nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari kerja peradaban.

Begitu pentingnya pembentukan karakter siswa, maka Kemendiknas (dalam Kurniawan, 2015) menjelaskan bahwa pendidikan karakter memiliki beberapa nilai-nilai yang dikembangkan dari empat sumber yaitu: Agama, Pancasila, Budaya dan Tujuan Pendidikan Nasional. Nilai - nilai pendidikan karakter tersebut adalah:

1. Religius

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan

5. Kerja keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru berdasarkan apa yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokrasi

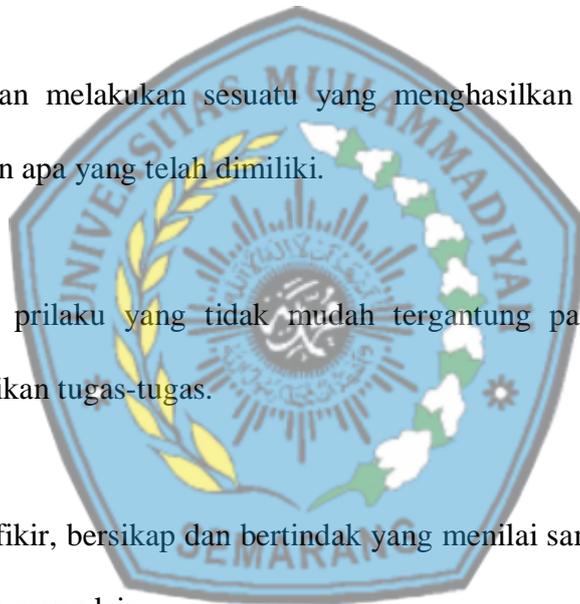
Secara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.



11. Cinta tanah air

Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

12. Menghargai prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.

14. Cinta damai

Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15. Senang membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli social

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.



#### 17. Peduli lingkungan

Sikap dan tindakanyang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

#### 18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.

Berdasarkan beberapa nilai karakter yang harus dimiliki setiap siswa, peneliti mengambil dua karakter utama yaitu :

##### **2.1.4.1 Kreatif**

Kreatif menurut Supriadi (dalam Fatmasari, 2016) merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Berikut indikator – indikator kreatif menurut Hamzah (dalam Muslimah, 2014):

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- d. Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
- e. Dapat bekerja sendiri.
- f. Senang mencoba hal-hal baru.

Menurut Sund (dalam Makmur, 2015) menyatakan bahwa indikator individu dengan potensi kreatif adalah:

- a. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah difikirkan matang–matang terlebih dahulu.
- b. Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran.
- c. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- d. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.

Adapun indikator kreativitas yang dijelaskan Slameto (Fajriah, 2018) menyatakan bahwa siswa dikatakan kreatif dapat diketahui melalui pengamatan sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- c. Panjang akal atau pantang menyerah.
- d. Keinginan untuk menemukan.
- e. Bersikap teliti.
- f. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- g. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- h. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- i. Berpikir fleksibel dan taat serta patuh.
- j. Menanggapi pertanyaan yang diajukan dan cenderung mencari jawaban yang lebih banyak.
- k. Kemampuan membuat analisis dan kesimpulan.

- l. Memiliki semangat bertanya.
- m. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik atau mengaitkan dengan berbagai sumber.
- n. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Dilihat dari ketiga pendapat yang menjelaskan tentang indikator-indikator kreatif, maka peneliti memilih beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- b. Senang dengan hal-hal baru.
- c. Percaya diri.
- d. Bersifat imajinatif.
- e. Kemampuan membuat analisis dan kesimpulan.
- f. Bersikap teliti.

#### **2.1.4.2 Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu menurut Daryanto (dalam Saputri, 2016) merupakan suatu tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan luas dari suatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Indikator yang paling menonjol untuk mengukur individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi menurut Raharja *et al.* (2018) adalah:

- a. Keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi.
- b. Kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi.
- c. Berpetualangan dengan informasi.
- d. Berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Beberapa indikator rasa ingin tahu juga dijelaskan oleh Indriastuti (2016)

yaitu :

- a. Antusias mencari jawaban.
- b. Perhatian pada objek yang diamati.
- c. Antusias pada proses pembelajaran.
- d. Bertanya pada setiap langkah pembelajaran.
- e. Membaca sumber diluar buku teks.

Adapun indikator rasa ingin tahu yang dijelaskan Latifah dan Widjanti, (2017) adalah:

- a. Keinginan untuk belajar.
- b. Keinginan untuk menyelidiki.
- c. Keinginan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan yang baru.
- d. Keinginan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan paparan di atas indikator rasa ingin tahu yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Keinginan untuk menyelidiki.
- b. Keinginan untuk belajar.
- c. Keinginan untuk memecahkan permasalahan.
- d. Keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi .
- e. Perhatian pada objek yang diamati.
- f. Bertanya pada setiap langkah pembelajaran.

### 2.1.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Ahern, 2016). Hamalik (dalam Permata *et al*, 2017) menjelaskan jika pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Berdasarkan hal tersebut Kemp dan Dayton (dalam Nurkhalik dan Syaichudin, 2015) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
2. Pembelajaran lebih dapat menarik.
3. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
5. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Keberadaan media dalam suatu pembelajaran memang tidak dapat dipungkiri. Media sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang tergolong rumit dan kompleks. Arsyad (dalam Prasetyanto *et al.*, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai Hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio,televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, LKPD, komputer, laptop, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu.

Melihat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar peneliti menggunakan media LKPD dan *Power Point* untuk mempermudah peneliti dalam menyampaikan materi.

## 2.1.6 Sintak *Lesson Study* dengan Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

### Terintegrasi Pendidikan Karakter

Tabel 2.1 Sintak *Lesson Study* Dengan Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

#### Terintegrasi Pendidikan Karakter

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Indikator
<b>Fase 1.</b> <b>Orientasi</b> Menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi apersepsi dan menumbuhkan motivasi.	Guru mengucapkan salam untuk membuka pelajaran.	Semua siswa menjawab salam dari guru.	
	Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa untuk mengawali pembelajaran	Siswa berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran	
	Guru menyampaikan topik / materi pembelajaran yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan melalui Power point.	Siswa menyimak guru dalam menyampaikan topik / materi pembelajaran yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan model pembelajaran.	K2, K6, R2 & R6
<b>Fase 2.</b> <b>Merumuskan Masalah</b> Pemberian masalah turunan bersifat kontekstual.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 3-5 orang siswa	Siswa berkumpul sesuai kelompok yang telah ditentukan.	
	Guru menayangkan video dan membagikan LKPD kepada setiap kelompok terkait permasalahan materi turunan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa mengamati video yang ditayangkan dan LKPD yang telah diterima kemudian siswa dapat mengeluarkan pendapatnya tentang apa yang perlu ditanyakan.	K1, K6, R5 & R6
	Guru mengkondisikan siswa dalam	Siswa didorong mencari dan menemukan jawaban yang tepat dari	K4, K6 & R1

	kelompok untuk menemukan rumusan masalah melalui pengamatan video.	permasalahan yang dirumuskan.	
<b>Fase 3. Merumuskan Hipotesis</b>	Guru memberikan beberapa pertanyaan tentang permasalahan yang mengarah ke hipotesis siswa.	Siswa membuat hipotesis dengan beberapa pertanyaan dari guru.	K5 & K6
<b>Fase 4. Mengumpulkan Data</b>	Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi sebanyak banyaknya.	Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang diperlukan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat.	K6 & R4
<b>Fase 5. Menguji Hipotesis</b>	Guru mengarahkan siswa untuk menguji hipotesisnya dan mencari penyelesaian yang tepat dari data yang didapatkan.	Siswa berdiskusi mencari solusi dari hipotesis yang diberikan dengan cara menguji dan menentukan jawaban yang dianggap sesuai dengan membandingkan beberapa data-data yang telah diperoleh dari proses mengumpulkan data.	R3 & R6
<b>Fase 6. Merumuskan Kesimpulan</b>	Guru memilih beberapa kelompok untuk mempresentasikan penyelesaiannya di depan tema-teman.	Siswa dari kelompok yang terpilih mempresentasikan hasil dari diskusinya di depan teman – teman	K3
<b>Mempresentasikan hasil penyelesaian dan menyimpulkannya</b>	Guru mempersilahkan kelompok lain untuk bertanya terkait hasil presentasi.	Siswa menanyakan hasil presentasi yang menurut mereka belum dipahami.	R6
	Guru meminta semua kelompok untuk menarik kesimpulan materi secara bersama-sama.	Siswa menyimpulkan materi bersama guru	K5
<b>Fase 7.</b>	Guru	Siswa kembali ke bangku	

**Penutup** mempersilahkan masing-masing dan siswa untuk kembali menjawab salam dari guru. ketempatnya masing-masing dan menutup pembelajaran dengan salam.

**Keterangan:**

**Tabel 2.2 Indikator Kreatif dan Rasa Ingin Tahu**

No	Indikator Kreatif (K)	Indikator Rasa Ingin Tahu (R)
1.	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.	Keinginan untuk menyelidiki.
2.	Senang dengan hal-hal baru.	Keinginan untuk belajar.
3.	Percaya diri.	Keinginan untuk memecahkan permasalahan.
4.	Bersifat imajinatif.	Keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi.
5.	Kemampuan membuat analisis dan kesimpulan	Perhatian pada objek yang diamati.
6.	Bersikap teliti	Bertanya pada setiap langkah pembelajaran.

**2.1.7 Materi Turunan**

Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran matematika kelas XI semester genap dengan pokok bahasan turunan. Hal ini didasarkan pada kompetensi yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Inti</b>
1. Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
2. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara

mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar	4.8.1 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep turunan
	4.8.2 Menentukan turunan suatu fungsi dengan menggunakan aturan-aturan turunan.

### 2.1.8 Hasil Belajar

Suprijono (dalam Harjoko, 2014) menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasar pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Harisandy, 2015). Hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar, maka hasil belajar tidak terpisahkan dari proses belajar itu sendiri. Sehingga hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Selain itu, Dimiyati dan Mudjiono (dalam Arista, 2016) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Merujuk pemikiran Gagne (Badriyah, 2017), hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar sangat berkaitan dengan nilai, dimana penilaian dilakukan oleh guru. Penilaian hasil belajar harus bersifat menyeluruh, menurut Benjamin Bloom dalam Sudjana (dalam Sutrimo, 2015) menggolongkan tipe hasil belajar yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

## **2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian Kusumawati (2019) yang berjudul penerapan pembelajaran *inquiry* terintegrasi *collaborative learning* berbasis *lesson study for learning community* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kelas VIII E MTsN 5 Jember.

Adapun rata-rata indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *originility*, dan *flexibility* berturut-turut 18,67, 6,0 dan 12,38. Adapun persentase jumlah siswa dengan kemampuan berpikir kurang kreatif, cukup kreatif, kreatif dan sangat kreatif pada kelas VIII E MTsN 5 Jember berturut 0%, 0%, 12,5% dan 82,5%. Pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan pembelajaran *Inquiry* Terintegrasi *Collaborative Learning* Berbasis *Lesson Study for Learning Community* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu siswa yang berpikir kurang kreatif menjadi cukup kreatif, siswa yang cukup kreatif menjadi kreatif, dan siswa yang kreatif menjadi sangat kreatif.

Penelitian Latifani *et al.* (2016) dengan judul penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa kelas X MIPA 2 Sma Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tiap aspek rasa ingin tahu siswa meningkat mencapai target 52 % dari presentase awal pratindakan. Ketercapaian presentase rasa ingin tahu siswa yang memiliki capaian tertinggi adalah *Perceptual Curiosity* (keingintahuan terhadap objek baru melalui pengamatan dengan indera).

Penelitian Suparwadi (2015) berjudul peningkatan kualitas pembelajaran kalkulus integral melalui kegiatan *lesson study* di program studi pendidikan matematika menyatakan bahwa hasil evaluasi belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan baik dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 70,28 menjadi 74,44 pada siklus II. Demikian juga jumlah persentasi mahasiswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  pada siklus I yaitu 55,6% menjadi 66,7% pada siklus II. Hasil untuk siklus III sedikit mengalami peningkatan nilai, dari

siklus II yaitu 74,44 menjadi 75,44 pada siklus III. Demikian juga jumlah persentasi mahasiswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  pada siklus I yaitu 66,7% menjadi 72,2% pada siklus III. Untuk hasil evaluasi siklus culup mengalami peningkatan dengan baik, dari siklus III yaitu 75,44 menjadi 86,31 pada siklus IV, dan juga jumlah persentasi mahasiswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  pada siklus III yaitu 72,2% menjadi 87,5% pada siklus IV.

Hasil penelitian Anwar dan Rahmawati (2014) yang berjudul implementasi *lesson study* seagai upaya peningkatan kompetensi dan karakter guru matematika kota metro diperoleh dari penelitian bahwa dengan penerapan *lesson study* dapat meningkatkan kompetensi dan karakter guru matematika di SMA N 2 Metro. Kompetensi yang dimiliki oleh guru matematika di SMA N 2 Metro rata-rata baik. Hal tersebut berdasarkan indikator pengamatan, empat kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru telah di miliki oleh semua guru matematika di SMA N 2 Metro. Dengan dua siklus yang dilaksanakan, kegiatan *lesson study* dapat memberikan dampak terhadap peningkatan kompetensi dan karakter guru matematika.

Penelitian Novitasari (2016) yang berjudul penerapan model pembelajarn inkuiri terbimbing untuk meningkatakan kemampuan siswa dalam sikap rasa ingin tahu, tekun dan teliti, kreatif dalam pembelajaran tematik terpadu menyatakan bahwa Peningkatan sikap rasa ingin tahu, tekun dan teliti, kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran tematik terpadu menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari hasil observasi rata-rata sikap rasa ingin tahu siswa pada siklus I mencapai 3,13 apabila

dipersentasekan yaitu 78% (Baik), sedangkan pada siklus II rata-rata sikap rasa ingin tahu mencapai 3,73 apabila dipersentasekan yaitu 93% (Sangat Baik). Sikap tekun dan teliti pada siklus I yaitu mendapatkan rata-rata 2,84 apabila dipersentasekan 71% (Baik), sedangkan pada siklus II rata-rata sikap tekun dan teliti mencapai 3,51 apabila dipersentasekan 88% (Sangat Baik). Sikap kreatif pada siklus I yaitu mendapatkan rata-rata 2,78 apabila dipersentasekan 69% (Cukup) dan pada siklus II rata-rata sikap tekun dan teliti mencapai 3,64 apabila dipersentasekan 91% (Sangat Baik). Hal ini sudah menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran tematik terpadu terjadi peningkatan dalam sikap rasa ingin tahu, tekun dan teliti, kreatif siswa pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah pada penelitian terdahulu sebagian besar hanya menggabungkan antara *lesson study* dengan model pembelajaran, model pembelajaran dengan pendidikan karakter dan *lesson study* dengan pendidikan karakter. Melalui penelitian ini peneliti menggabungkan antara tiga unsur tersebut yaitu *lesson study*, model pembelajaran dan pendidikan karakter dengan fokus karakter kreatif dan rasa ingin tahu. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis TBLA berupa video dan audio yang kemudian ditranskrip dalam bentuk tulisan. Dimana dengan harapan peneliti ingin membuktikan bahwa *lesson study* dengan model pembelajaran *inquiry learning* mampu memunculkan karakter kreatif dan rasa ingin tahu pada setiap individunya.

### 2.3 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut adalah penelitian yang datanya disampaikan dalam bentuk verbal, dimana lebih menekankan pada persoalan nyata dan tidak terikat dengan perhitungan angka-angka, ukuran yang bersifat empiris (Chotimah *et al.*, 2016). Sedangkan Kriyantono (dalam Akhmad, 2015) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya. Data dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, foto, video, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya.

Menurut Wahyuni (2017) terdapat 3 tahap analisis data kualitatif yaitu: 1) *data reduction* merupakan tahap merangkul dan memfokuskan data hasil analisis penelitian serta menghilangkan data yang tidak terpola, kemudian data-data dikumpulkan dan dipilih sesuai dengan tujuan penelitian; 2) *data display*, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami baik secara keseluruhan maupun bagian-bagiannya; dan 3) *conclusion drawing/ verivication*, kesimpulan diambil berdasarkan hasil analisis dari semua data yang telah diperoleh.

Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis yaitu *transcript based lesson analysis* (TBLA). Tahapan kegiatan dalam melakukan analisis terhadap transcript pembelajaran menurut Matsubara (dalam Supriatna, 2018) adalah

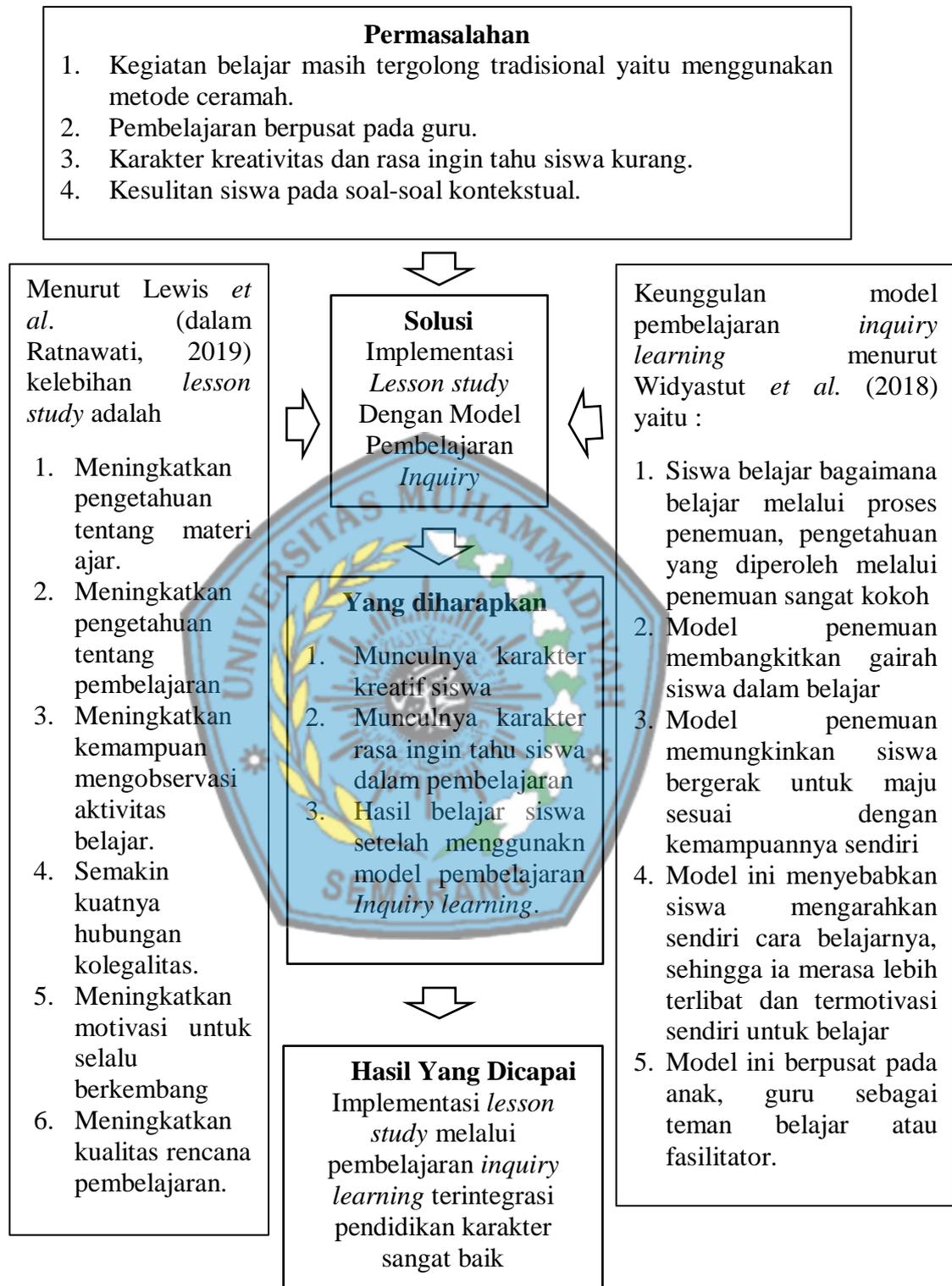
Perekaman, Transkrip, Protokol kata, artulukalsi protocol kata, dan hubungan artikulasi.

## 2.4 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang terjadi di MAN 1 Kota Semarang yaitu siswa merasa kesulitan jika diberikan soal turunan yang bersifat kontekstual. Siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya dan terkesan malu-malu apalagi saat siswa disuruh maju kedepan kelas. Siswa kurang memperhatikan guru menjelaskan saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya rasa ingin tahu dengan materi yang diajarkan. Cara pengajaran guru tergolong tradisional yaitu menggunakan metode ceramah, dimana pembelajaran masih bepusat pada guru sehingga mengakibatkan kurang termotivasinya siswa. Siswa tidak berupaya mencari sumber belajar lain untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Siswa kurang berinisiatif mencari penyelesaian soal, siswa hanya mengikuti apa yang diajarkan guru.

Selain itu siswa masih kebingungan dalam mengubah  $u$  ke  $u'$  dan  $v$  ke  $v'$  serta perhitungan-perhitungan akhir untuk mencari penyelesaiannya. Permasalahan tersebut memunculkan inovasi peneliti untuk menerapkan *lesson study* dengan model pembelajaran *inquiry learning*. Penerapan *lesson study* berkolaborasi dengan beberapa mahasiswa dan guru mata pelajaran matematika untuk membahas permasalahan dan mencari penyelesaian permasalahan tersebut. Penerapan *lesson study* dengan model pembelajaran *inquiry learning* dibuat pembelajaran dengan kelompok kecil yang terdiri dari 7 siswa. Setelah melaksanakan penerapan, maka akan dilaksanakan tahap refleksi yang dilakukan oleh beberapa tim *lesson study*.

Model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah model pembelajaran *inquiry learning*. Siswa dihadapkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari terkait materi turunan. Setelah itu, siswa menentukan hipotesis sementara dari permasalahan tersebut. Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi terkait permasalahan turunan yang dirumuskan. Rasa ingin tahu siswa untuk melakukan eksplorasi informasi diluar informasi sangat diperlukan. Tahap selanjutnya siswa mengkaji hipotesis dari data yang diperoleh untuk menentukan penyelesaian yang tepat. Pada tahap ini siswa diharapkan memunculkan kreativitas dalam mencari penyelesaian permasalahan tanpa tergantung dengan siswa lain. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi. Proses pembelajaran yang berlangsung akan direkam menggunakan kamera. Kreativitas diperoleh dari pengamatan yang dilakukan pengamat terhadap hasil video pembelajaran yang telah dilakukan peneliti. Rasa ingin tahu siswa melalui pengisian kuesioner yang diberikan kepada setiap siswa. Pengamatan dilakukan oleh mahasiswa lain dengan objek pengamatan yaitu siswa. Berikut skema berpikir yang digunakan peneliti:



**Gambar 2.2. Skema Kerangka Berpikir**