

## IMPLEMENTASI *LESSON STUDY FOR LEARNING COMMUNITY* MGMP MATEMATIKA SMP KECAMATAN SANDUBAYA MATARAM

Sripatmi\*, Ratih Ayu Apsari, Nourma Pramestie Wulandari,  
Ulfa Lu'luilmaknun, Nilza Humaira Salsabila  
Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Mataram  
\*Email: sripadmi@unram.ac.id

**Abstrak** - *Lesson Study for Learning Community* (LSLC) merupakan salah satu usaha pembinaan pada profesi pendidik, yang menekankan pentingnya pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkesinambungan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan Implementasi LSLC ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru Matematika SMP yang tergabung dalam MGMP pokja Cakranegara-Sandubaya Mataram berkaitan dengan: i) pengertian dan fungsi, serta praktik LSLC; ii) dalam merancang (*plan*), melaksanakan (*do*), refleksi (*see*), dan *re-design* pembelajaran; iii) membangun kolegialitas antar guru-guru matematika SMP dalam membelajarkan peserta didik melalui tukar pengalaman melalui Implementasi LSLC. Kegiatan ini menggunakan beberapa metode, yaitu: Ceramah, Tanya jawab, Simulasi, Diskusi, serta melakukan pendampingan saat guru-guru matematika melaksanakan tahapan LSLC secara luring dan daring dalam 2 siklus. Hasil dari kegiatan pengabdian dapat menambah pemahaman dan keterampilan peserta pada: i) pengertian dan fungsi, serta praktik LSLC; ii) membuat dan menggunakan aplikasi komunikasi digital dalam kegiatan pembelajaran daring dan memanfaatkan aplikasi komunikasi digital tersebut dalam Implementasi LSLC; iii) kegiatan *plan*, *do*, *see*, dan *re-design* pembelajaran seperti yang diatur di kurikulum tahun 2013 dan instruksi menteri Pendidikan dan Kebudayaan; iv) peningkatan kolegialitas antar guru-guru matematika SMP yang tergabung dalam pokja Cakranegara-Sandubaya Mataram dalam membelajarkan peserta didik melalui tukar pengalaman.

**Kata kunci:** *Lesson Study*, *Lesson Study for Learning Community*, Implementasi *Lesson Study*

### LATAR BELAKANG

Pembangunan sumber daya manusia merupakan inti dari upaya pembangunan nasional. Salah satu strategi agar pembangunan SDM berdaya guna dan berkualitas adalah melalui pendidikan formal. Pendidikan formal yang dimaksud meliputi jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP), pendidikan menengah (SMA dan/atau SMK), dan pendidikan tinggi. Berbagai faktor menentukan kualitas masing-masing jenjang pendidikan tersebut. Adapun salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah kemampuan pendidik (guru/dosen) yang meliputi: i) penguasaan materi ajar; ii) merancang perangkat pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran; iii) melaksanakan pembelajaran di kelas; iv) merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran merupakan proses dimana lingkungan seseorang yang secara sengaja dikelola sehingga memungkinkan peserta didik ikut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (AECT, 1986). Selain itu, proses pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu sistem, yang terdiri atas komponen sistem yaitu siswa, guru, bahan ajar, dan lingkungan belajar, dengan seluruh komponen yang ada berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (Dick, Carey, & Carey, 2009). Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari perencanaan pembelajaran dan harus dapat diukur atau dievaluasi keberhasilannya.

Soedijarto menyatakan bahwa kualitas pembelajaran di kelas adalah hal yang menentukan kualitas pendidikan (Soedijarto, 1993). Salah satu cara yang dapat membantu

guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penerapan model atau strategi pembelajaran yang tepat. Adapun keterampilan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat ditingkatkan dengan cara melaksanakan diskusi dengan teman sejawat, serta pendampingan dari tenaga yang berkompeten dalam bidangnya. Hal ini dapat dilaksanakan salah satunya melalui kegiatan *Lesson Study for Learning Community* (LSLC).

*Lesson Study* adalah suatu model pembinaan profesi guru melalui belajar mengajar (pengkajian pembelajaran) secara kolaboratif dengan sistem siklus dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun *learning community* (Subadi, 2013). Kegiatan *Lesson Study for Learning Community* (LSLC) merupakan penyempurnaan dari kegiatan *Lesson Study* (LS). Pada kegiatan LSLC terdapat aktivitas tambahan yaitu *re-design*. Aktivitas *re-design* dilakukan setelah aktivitas *see*, yaitu kegiatan memperbaiki *lesson plan* yang dirancang di awal siklus sesuai hasil refleksi yang dilaksanakan setelah kegiatan *do* (pelaksanaan pembelajaran). Kemudian, hasil *re-design* diimplementasikan pada pembelajaran konsep/prinsip yang sama di kelas paralel atau untuk penyusunan *lesson plan* selanjutnya.

LSLC merupakan salah satu upaya yang dilaksanakan oleh Dit. Pembinaan SMP, untuk mempercepat akselerasi capaian sekolah bermutu berbasis zonasi. Beberapa SMP di kecamatan Sandubaya Mataram merupakan SMP di kota Mataram yang berada di wilayah yang padat penduduk dan sangat diminati oleh penduduk disekitarnya untuk menyekolahkan putra-putrinya. Untuk mewujudkan tercapainya sekolah bermutu berbasis zonasi, salah satunya dengan meningkatkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan LSLC MGMP bermitra

dengan LPTK terdekat, yaitu FKIP Universitas Mataram.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil diskusi dengan kepala dengan kepala SMPN 14 Mataram, selaku pembina Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) matematika dan pengawas mata pelajaran (mapel) matematika kecamatan Sandubaya, diperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran matematika. Informasi yang diperoleh antara lain: i) sebagian besar siswa di SMP sekecamatan Sandubaya Mataram kurang terlibat dalam pembelajaran matematika dikarenakan mapel Matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa, ii) sebagian guru matematika masih kesulitan dalam merencanakan dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, dan iii) sebagian besar guru matematika masih merasa kesulitan merancang skenario pembelajaran satu halaman. Masalah-masalah tersebut perlu diatasi melalui kegiatan LSLC. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram (FKIP-Unram) merupakan LPTK terdekat dengan SMP sekecamatan Sandubaya Mataram dipandang perlu mendampingi pelaksanaan LSLC MGMP Matematika.

Implementasi LSLC di SMP kecamatan Sandubaya Mataram dirancang dalam dua siklus yang dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2020-2021. Kegiatan LSLC ini juga menerapkan kegiatan belajar secara daring atau online dikarenakan pandemi covid-19 yang terjadi pada awal bulan Maret 2020. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran KEMENDIKBUD Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19) yang menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan dari rumah berupa pembelajaran dalam jaringan atau daring. Selain itu, Walikota Mataram juga mengeluarkan Surat Edaran Nomor:

422.3/302/disdik.A/III/2020 yang menghimbau sekolah-sekolah di Kota Mataram untuk melakukan pembelajaran daring menggunakan media komunikasi digital.

Pembelajaran daring menggunakan media komunikasi digital dapat memanfaatkan berbagai teknologi seperti laptop, handphone, tablet dan komputer yang bisa didukung oleh jaringan internet. Informasi dalam media komunikasi digital juga dapat dikemas menjadi lebih menarik melalui berbagai bentuk seperti audio, gambar, dan video (Anwar & Rusmana, 2017). Berbagai aplikasi komunikasi digital berupa video conference dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring, antara lain *Google Meeting*, *Zoom*, *Webex*, dan lain-lain. *Zoom* merupakan salah satu aplikasi yang cocok diterapkan pada pembelajaran matematika SMP (Kusuma & Hamidah, 2020). Pada kegiatan implementasi LSLC ini hanya menggunakan dua jenis media komunikasi digital *Google Meeting* (GM) dan *Google Classroom* (GC). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan sarana, selain itu kedua media ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Demi lancarnya penggunaan media komunikasi digital pada pembelajaran daring LSLC, tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan komunikasi digital bagi para guru peserta. Dengan peningkatan penggunaan media komunikasi digital pada pembelajaran, kemampuan penggunaan media komunikasi digital guru dan siswa juga perlu ditingkatkan. Hal ini penting agar guru dan siswa dapat mengaplikasikan media tersebut secara benar, bertanggung jawab, dan efisien (Spires, Pau, & Kerkhoff, 2018).

Lebih lanjut, beberapa hasil penelitian juga menunjukkan berbagai manfaat dari kegiatan LSLC. Melalui implementasi LSLC kemampuan guru mengalami peningkatan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Setyaningsih, 2017;

Tadanugi, 2015; Vitantri & Astriningsih, 2016). Para guru juga dapat membangun komunitas belajar yang bermanfaat untuk berbagi pengalaman (Astuti & Fitriyani, 2018). Selain itu implementasi LSLC dapat: berkontribusi kemampuan komunikasi matematis siswa maupun meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Arthaningsih & Diputra, 2019; Suhaedi & Harahap, 2018; Tuerah, 2014).

Memperhatikan uraian di atas, dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat di MGMP SMP di kecamatan Sandubaya dan kegiatan direncanakan dipusatkan di SMPN 14 Mataram dengan topik "Implementasi *Lesson Study for Learning Community* (LSLC) MGMP Matematika SMP Kecamatan Sandubaya Mataram".

## **METODE PELAKSANAAN**

Subyek pada kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru matematika SMP Kecamatan Sandubaya Mataram yang berjumlah 10 orang. Tempat dan lokasi pengabdian di SMP Negeri 14 Mataram di Kecamatan Sandubaya Mataram. Beberapa metode digunakan kegiatan pengabdian ini agar tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat tercapai. Adapun beberapa metode yang digunakan yaitu: 1) Ceramah, 2) Tanya jawab, 3) Simulasi, 4) Diskusi, dan 5) Pendampingan. Metode ini digunakan saat guru-guru matematika melaksanakan tahapan LSLC secara luring dan daring dalam 2 siklus.

### **1) Metode ceramah**

Metode ceramah digunakan saat menyajikan materi terkait dengan LSLC. Materi berisi: i) pengertian, fungsi, dan tahapan *Lesson Study*; ii) apa dan bagaimana cara memanfaatkan beberapa aplikasi media komunikasi digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring.

### **2) Metode tanya jawab**

Metode tanya jawab dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta pengabdian terkait dengan materi yang telah disampaikan serta permasalahan lain yang dihadapi guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran daring.

3) Metode Simulasi

Metode simulasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada guru model pada kegiatan LSLC untuk mempraktekan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media komunikasi digital.

4) Metode diskusi

Metode diskusi digunakan saat melaksanakan kegiatan *plan* dan *see* pada saat implementasi LSLC.

5) Metode pendampingan

Metode pendampingan digunakan tim pengabdian saat merancang (*plan*), melaksanakan (*do*), refleksi (*see*), dan *re-design* pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan implementasi LSLC MGMP Matematika SMP di kecamatan Sandubaya Mataram terlaksana dalam dua siklus. Aktivitas untuk tiap siklus adalah merancang (*plan*), melaksanakan (*do*), refleksi (*see*), dan *re-*

*design* pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan LSLC dilakukan dengan beberapa penyesuaian diakibatkan pandemi covid-19. Sebelum melaksanakan kegiatan implementasi LSLC, peserta guru mendapatkan pelatihan komunikasi digital. Pada pelatihan komunikasi digital peserta kegiatan diajak untuk terlibat dari awal perencanaan hingga evaluasi kegiatan.

Kegiatan pelatihan komunikasi digital dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 7 Agustus 2020, diisi dengan penjelasan langkah-langkah membuat ruang *Google Meeting* (GM) dan *Google Classroom* (GC), serta penggunaannya. Pertemuan kedua pada hari Kamis tanggal 13 Agustus 2020, pelatihan pertemuan kedua diisi dengan kegiatan simulasi pembuatan dan penggunaan ruang GM oleh salah seorang peserta pengabdian yang akan bertindak sebagai guru model di siklus 1 implementasi LSLC melalui daring. Kegiatan simulasi ini sekaligus merupakan aktivitas *plan* siklus 1 implementasi LSLC. Pelatihan komunikasi digital dihadiri oleh semua guru matematika SMP Negeri 14 Mataram dan beberapa guru Matematika yang tergabung pada pokja Cakranegara dan Sandubaya.



Gambar 1. Pelatihan Komunikasi Digital

Kegiatan simulasi diawali dengan pembuatan ruang GM oleh guru model. Kemudian guru model mengirim link ruang GM yang telah dibuat kepada seluruh peserta dan tim pengabdian masyarakat. Setelah seluruh peserta dan tim pengabdian bergabung

di ruang GM, guru model melakukan simulasi presentasi. Guru model menayangkan beberapa file perangkat pembelajaran yang akan digunakan saat aktivitas *do* atau pembelajaran secara daring. Pada kegiatan pelatihan ini guru model dapat mempresentasikan perangkat

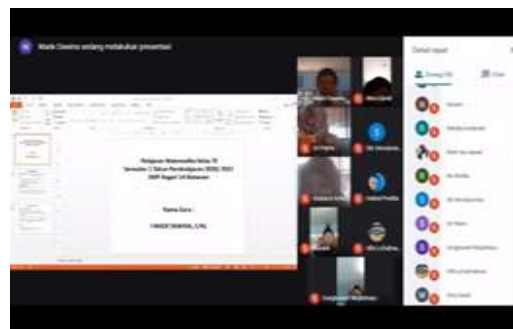
pembelajarannya dengan baik, kemudian peserta dan tim pengabdian secara bergiliran memberikan saran dan tanggapan melalui ruang meeting (GM).

Berikut adalah beberapa saran dan tanggapan dari seluruh peserta dan tim pengabdian pada aktivitas *plan* siklus 1:

- Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi *do* siklus 1, yaitu siswa dapat menemukan sifat operasi bilangan bulat.
- Kegiatan pembelajaran pada GM yaitu: 1) Pendahuluan/Kegiatan Awal, berisi tujuan pembelajaran, apersepsi, motivasi, langkah-langkah belajar; 2) Kegiatan Inti, guru model menginstruksikan siswa untuk mengerjakan tabel di PPT; dan 3) Kegiatan Penutup.
- Guru model menyiapkan langkah-langkah rinci pada pembelajaran daring atau aktivitas *do* siklus 1.
- Guru model menyiapkan media pembelajaran PPT interaktif agar siswa menemukan sifat operasi bilangan bulat secara aktif. Pada PPT interaktif guru model dapat membuat tabel terkait sifat operasi bilangan bulat, kemudian siswa membuat kesimpulan berdasarkan tabel tersebut.
- Penjelasan tentang sifat operasi bilangan bulat diberikan pada kesimpulan.
- Setelah siswa menemukan sifat, siswa diberikan latihan soal. Soal bisa menggunakan soal cerita. Siswa menggunakan sifat-sifat untuk menyelesaikan masalah.



Setelah kegiatan simulasi yang sekaligus kegiatan *plan* siklus 1, dilanjutkan kegiatan *do* dan *see* siklus 1. Guru model di siklus 1 adalah guru kelas VII dan saat kegiatan *do* bertepatan pembelajaran topik “Bilangan Bulat” sub materi “Sifat-sifat operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat”. Kegiatan *do* siklus 1 pada hari Kamis tanggal 19 Agustus 2020 pukul 09.30–10.30 dan pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi GM dan GC. Akan tetapi sampai pukul 10.15 baru 4 peserta didik (siswa) yang bergabung di ruang GM dan pada pukul 10.25 tambah 1 satu peserta yang bergabung. Oleh karenanya pembelajaran dilaksanakan pukul 10.30– 11.30 dan hanya diikuti oleh 5 orang dari 15 orang siswa yang sudah tergabung dalam grup WhatsApp kelas. Sebagian besar siswa yang tergabung dalam grup WhatsApp (WA) tidak bergabung ke ruang GM. Hal ini dikarenakan handphone yang dipergunakan bukan miliknya dan sedang dipergunakan sendiri oleh yang punya atau siswa belum menginstal aplikasi GM pada handphonenya. Ini merupakan salah satu kendala yang dialami oleh sebagian besar peserta didik di SMP Negeri 14 dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Pada Aktivitas pembelajaran (*do*), guru model mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran daring melalui media PPT interaktif. Terlihat salah satu peserta didik sangat aktif menjawab dengan tepat semua pertanyaan yang dipaparkan guru.



**Gambar 2.** Kegiatan *Do* Siklus 1



Setelah kegiatan pembelajaran dilanjutkan, selanjutnya dilakukan kegiatan *see* yang dilaksanakan secara offline dengan tetap mematuhi protokol covid-19. Kegiatan *see* dimulai dengan guru model menyampaikan perasaan dan pengalamannya sebagai guru model. Guru model merasa agak kecewa karena sebagian besar peserta didik tidak dapat

bergabung di ruang GM, tetapi sedikit terhibur karena peserta didik yang bergabung di GM aktif merespon pertanyaan yang disampaikan. Selanjutnya, observer menyampaikan hasil pengamatannya dan menyampaikan beberapa saran untuk melakukan *re-design* kegiatan pembelajaran materi yang sama di kelas paralel selanjutnya.



Gambar 3. Kegiatan *See* Siklus 1

Berikut adalah beberapa saran dan tanggapan dari seluruh peserta dan tim pengabdian pada aktivitas *do* dan *see* siklus 1:

- Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan GM dan latihan soal di GC.
- Terdapat salah satu siswa yang sangat aktif merespon.
- Terdapat beberapa kesimpulan yang belum tepat terkait sifat bilangan bulat.
- Perlu adanya uji coba penggunaan GM pada pembelajaran selanjutnya.

Implementasi LSLC siklus 2 dilaksanakan di kelas VIII, materi pokok “Sistem Koordinat Kartesius” pada sub materi “Posisi titik  $(x, y)$  terhadap titik asal  $(0,0)$  dan posisi titik  $(x, y)$  terhadap sembarang titik  $(a, b)$ .”

*Plan* siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 03 September 2020, dilaksanakan secara offline. Kegiatan *plan* diawali dengan guru model menyampaikan rancangan perangkat pembelajarannya. Dilanjutkan dengan beberapa masukan dari peserta *plan* untuk perbaikan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru model.

Seluruh peserta dan tim pengabdian memberikan saran dan tanggapan terkait dengan media pembelajaran PPT interaktif yang dirancang oleh guru model. Beberapa saran dan tanggapan antara lain slide materi ditambahkan dengan gambar bukan hanya kata-kata, agar siswa lebih mudah mengerti. Kemudian kesimpulan pada PPT diperbaiki.



Gambar 4. Kegiatan *Plan* Siklus 2

Pada hari Kamis tanggal 10 September 2020 dilaksanakan *do* dan *see* siklus 2. Berdasarkan pengalaman *do* siklus 1 yang hanya diikuti oleh 5 orang siswa dari 15 siswa yang tergabung di grup WA kelas masuk ke ruang GM, maka guru model siklus 2 membuat grup WA baru yang beranggotakan peserta didik seluruh kelas VIII yang berminat pada mata pelajaran matematika yang beranggotakan 35 orang siswa. Kegiatan *do* dilaksanakan secara online dengan menggunakan aplikasi GM dan GC, pada pukul 09.00–10.00 (sesuai jadwal) diikuti oleh 23 orang siswa, 12 pengamat (observer) yang terdiri atas guru matematika dan tim PKM. Pembelajaran online terlaksana dengan baik, sebagian besar siswa terlibat aktif merespon pertanyaan guru.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan LSLC dapat

membuat siswa menjadi lebih aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Situmorang, Putri, dan Lelyana mengungkapkan bahwa melalui sistem LSLC pembelajaran menjadi lebih bermutu dan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Situmorang, Kustanti, Putri, & Lelyana, 2020). Setyaningsih juga menemukan bahwa kemampuan guru dan keaktifan siswa meningkat dalam kegiatan LSLC (Setyaningsih, 2018). Tentunya hal ini dapat mendukung standar proses pembelajaran yang tertuang dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yaitu pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Kemendikbud, 2018).



**Gambar 5.** Kegiatan *Do* Siklus 2

Setelah pembelajaran, dilanjutkan kegiatan *see* yang dilaksanakan secara offline. *See* diawali dengan guru model menyampaikan pengalamannya menjadi guru yang melaksanakan pembelajaran diobservasi oleh beberapa koleganya. Guru model menyampaikan perasaannya, awalnya sedikit grogi tetapi menjadi tegar setelah melihat siswanya begitu antusias mengikuti pembelajaran. Kegiatan *see* dilanjutkan dengan paparan hasil pengamatan observer.

Berikut adalah beberapa saran dan tanggapan dari seluruh peserta dan tim pengabdian pada aktivitas *do* dan *see* siklus 2:

- Siswa antusias mengikuti kegiatan *do* siklus 2 via GM.

- Banyak siswa yang menanggapi pertanyaan guru. Siswa selalu mengaktifkan audio, sehingga suara menjadi gaduh.
- Semua siswa tidak terlihat/tidak semua mengaktifkan video saat *do*, sehingga observer tidak bisa memantau secara maksimal.
- Ada siswa yang terlihat bermain ketika pembelajaran berlangsung.
- Guru model sebaiknya mengarahkan siswa untuk bertanya terkait materi.
- Guru model sebaiknya membahas kesalahan yang dilakukan siswa ketika menjawab soal.



Gambar 6. Kegiatan *See* Siklus 2

Berbagai kendala yang dihadapi ketika melaksanakan aktivitas siklus LSLC merupakan hal yang dapat dijadikan pelajaran oleh guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika. Beberapa penelitian terkait penerapan pada pembelajaran matematika juga telah dilakukan (Herlina, 2018; Kurniawan, Putri, & Sunaryati, 2020; Octriana, Putri, & Nurjannah 2019; Rohaeti & Hendriana, 2016). Kendala yang terjadi dapat dilihat dari faktor guru dan siswa. Setyaningsih mengungkapkan bahwa beberapa kendala yang dihadapi ketika melaksanakan kegiatan *do* antara lain guru model kurang mampu memancing pertanyaan ke siswa dan guru model kurang mampu memberi rangsangan ke siswa untuk dapat mengkonstruksi konsep (Setyaningsih, 2018). Kendala-kendala yang terjadi harus dapat diatasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya, agar pembelajaran matematika yang dilaksanakan semakin baik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang dipaparkan di atas, disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk implementasi *Lesson Study for Learning Community* MGMP Matematika SMP Kecamatan Sandubaya Mataram dapat menambah pemahaman dan keterampilan peserta pada: i) pengertian dan fungsi, serta praktik LSLC; ii) membuat dan menggunakan aplikasi komunikasi digital dalam kegiatan pembelajaran daring dan memanfaatkan aplikasi komunikasi digital

tersebut dalam Implementasi LSLC; iii) kegiatan merancang (*plan*), melaksanakan (*do*), refleksi (*see*), dan *re-design* pembelajaran seperti yang diatur di kurikulum tahun 2013 dan instruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan; iv) peningkatan kolegialitas antar guru-guru matematika SMP yang tergabung dalam pokja Cakranegara-Sandubaya Mataram dalam membelajarkan peserta didik melalui tukar pengalaman.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih atas dukungan pendanaan PNPB tahun 2020 dari FKIP Universitas Mataram dengan nomor kontrak: 1978/UN18/LPPM/2020.

### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1986). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Terjemahan Yusufhadi, dkk. Jakarta: IPTPI dan LPTK.
- Arthaningsih, N.K.J. & Diputra, K.S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* melalui *Lesson Study* terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4).
- Astuti, D. & Fitriyani, H. (2018). Pendampingan *Lesson Study* untuk Menciptakan *Learning Community* bagi Guru Matematika di SMP Muhammadiyah Kabupaten Bantul. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).



- Anwar, R.K. & Rusmana, A. (2017). Komunikasi Digital berbentuk Media Sosial dalam Meningkatkan Kompetensi bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan (Studi Kasus pada Sekolah/Madrasah di Desa Kayu Ambon, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat). *Dhamrkarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 6(3).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2009). *The Systematic Design of Instruction (Seventh Edition)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Herlina, R. (2018). *Pengembangan Profesional Guru Matematika SMA Melalui Sistem LSLC pada Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI di Indonesia*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, R., Putri, R.I.I., & Sunaryati. (2020). Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Menggunakan PMRI melalui LSLC pada Materi Gradien. *Jurnal Elemen*, 6(2).
- Kusuma, J.W. & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1).
- Octriana, I., Putri, R.I.I., & Nurjannah. (2019). Penalaran Matematis Siswa dalam Pembelajaran Pola Bilangan menggunakan PMRI Dan LSLC. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2).
- Rohaeti, E. & Hendriana, H. (2016). Penguasaan Guru Matematika Sekolah Menengah terhadap Pembelajaran Inovatif Berbasis Penelitian melalui Kegiatan *Lesson Study*. *Edusentris*, 3(3).
- Setyaningsih, L. (2018). Pelaksanaan *Lesson Study for Learning Community* di MGMP Matematika SMP Kota Malang Tahun 2017. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(2).
- Situmorang, Kustanti, Putri, R.I.I., & Lelyana, C.K. (2020). Analisis HOTS Siswa pada Materi Pola Bilangan menggunakan Pendekatan PMRI melalui Sistem LSLC. *Jurnal Elemen*, 6(2).
- Soedijarto. (1993). *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.
- Spires, H.A., Pau, C.M., & Kerkhoff, S.N. (2018). *Digital Literacy for The 21st Century in Encyclopedia of Information Science and Technology (Fourth Edition)*. Khosrow-Pour, M. (Eds). Hershey, PA: IGI Global.
- Subadi, T. (2013). *Lesson Study sebagai Inovasi Pendidikan*. Solo: Kafilah Publishing.
- Suhaedi, D. & Harahap, E. (2018). Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa melalui *Lesson Study*: Sebuah Perspektif. *Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 17(1).
- Tadanugi, F.A. (2015). Efektivitas *Lesson Study* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2).
- Tuerah, P.E.A. (2014). Dampak *Lesson Study* terhadap Mata Pelajaran Matematika SMP Sulawesi Utara. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 18(2).
- Vitantri, C.A., & Asriningsih, T.M. (2016). Efektivitas *Lesson Study* pada Peningkatan Kompetensi Calon Guru Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1).