

PENINGKATAN *SOFT SKILL* MAHASISWA CALON GURU MATEMATIKA MELALUI *CRITICAL LESSON STUDY*

Ika Santia

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jalan K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri
Surel: santiaika@ymail.com

Abstrak

Lesson study merupakan salah satu model pembinaan profesi pendidik yang relevan dengan kebutuhan peningkatan keterampilan pendukung pembelajaran (*soft skill*) guru. Peningkatan *soft skill* dapat dikembangkan dengan pembelajaran *critical*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) peningkatan *soft skill* mahasiswa calon guru matematika melalui penerapan *lesson study*, dan (2) peningkatan kegiatan mahasiswa pada fase pembelajaran *criting* setelah penerapan *lesson study*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang menjelaskan peningkatan *soft skill* dan elemen *criting* FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*) pada fase pembelajaran *criting lesson study*. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Subjek penelitian adalah mahasiswa pendidikan matematika yang menempuh mata kuliah MKPBM 4. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi. Langkah-langkah penelitian diawali dengan kegiaian *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan) dan *see* (refleksi) antara dosen model (peneliti) dan observer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *lesson study* memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan *soft skill* mahasiswa mencapai rerata akhir 2,18 (pada taraf sedang) dan kemampuan berpikir kritis mencapai rerata 2,35 (pada taraf tinggi). Kontribusi tersebut mewujudkan keterbukaan dalam pembelajaran bagi semua pihak. Suatu kelas yang memiliki keterbukaan untuk semua orang akan memberikan dampak positif bagi dosen model, mahasiswa, dan observer.

Kata Kunci : *Lesson study, Soft skill, Berpikir Kritis*

Abstract

Lesson study is one model of professional guidance for educators that are relevant to the need for increased learning support skills (*soft skill*) teachers. The improvement of *soft skill* can be developed by learning *critical*. This research proposes to describe (1) improving *soft skill* of mathematics students through the implementation of *lesson study*, and (2) increasing the student activities in the learning phase *criting* after the application of *lesson study*. This research is a descriptive research, this research explains the increase in *soft skill* and elements of *criting* FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*) in the learning phase of *criting lesson study*. Sampling technique used is *purposive sampling*. The research subjects are the students of mathematics education who took the course MKPBM 4. The data was collected through observation. The research steps begin with *plan*, *do* and *see* between model (researcher) and the observer. The result of this study indicates that the *lesson study* provides positive contribution in learning process. It can be seen from the increase in *soft skill* of students who reach the final average of 2.18 (on a moderate), and critical thinking skill reaches an average of 2.35 (on a high level). The contribution creates an openness in learning for all sides. A class which has an openness to all people will have a positive impact for the model, students, and observer.

Keywords: *Lesson study, Soft skill, Critical Thinking*

PENDAHULUAN

Menurut Hix (2008) “*Lesson study is a Japanese model of professional development in which teachers collaboratively plan and study live lessons*”; artinya *lesson study* salah satu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan. Dalam kolaboratif termuat prinsip kolaborasi saling membantu untuk membangun komunitas belajar. *Lesson study* bukan sebuah proyek sesaat, tetapi merupakan kegiatan terus menerus yang tiada henti dan merupakan sebuah upaya untuk mengaplikasikan

prinsip-prinsip dalam *Total Quality Management*, yakni memperbaiki proses dan hasil pembelajaran siswa secara terus-menerus, berdasarkan data. *Lesson study* merupakan kegiatan yang dapat mendorong terbentuknya sebuah komunitas belajar (*learning society*) yang secara konsisten dan sistematis melakukan perbaikan diri, baik pada tataran individual maupun manajerial.

Lewis dan Hurd (2011) menyatakan bahwa *lesson study* memiliki tiga siklus kajian, yaitu *plan* (merencanakan), *do* (melaksanakan), dan *see* (merefleksi). Ketiga siklus kajian tersebut, yaitu (1) *plan*; secara kolaboratif dosen model merencanakan pembelajaran berpusat pada mahasiswa, (2) *do*; seorang dosen model melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, dan dosen model lain mengobservasi aktivitas belajar mahasiswa, dan (3) *see*; melalui prinsip kolaboratif merefleksikan keefektifan pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa *lesson study* relevan dengan kebutuhan guru (Krisnawati, 2009), dan *lesson study* berbasis MGMP berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru (Anggara dan Chotimah, 2012). Salah satu kompetensi profesional yang perlu dimiliki guru adalah keterampilan pendukung pembelajaran (*soft skill*).

Istilah *soft skill* seringkali diartikan dengan keterampilan ‘lunak’, atau keterampilan pendukung. Schulz (2008) menyatakan bahwa *soft skill* berkaitan dengan keterampilan interpersonal antara diri seseorang dengan orang lain, seperti berkomunikasi, interaksi sosial, dan empati. Permanasari (2011) mendefinisikan bahwa *soft skill* adalah sikap personal dan interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja seseorang. Contoh *soft skill*, antara lain kepercayaan diri, interaksi sosial, komunikasi lisan dan tertulis, presentasi, adaptasi, berinisiatif, serta bekerja sama dalam kelompok.

Keterkaitan dan pengaruh *soft skill* dalam kinerja seseorang dan hasil belajar sangat besar. Bartik’s (2011) menyatakan bahwa *soft skill* dapat memberikan dukungan yang kuat dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang, dan sangat pesat pengaruhnya pada anak usia dini. Thomas (2010) menyatakan kemampuan *soft skill* yang dimiliki seseorang dapat mengaitkan kemampuan individual dengan lingkungan sekitarnya. *Soft skill* merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan dan dicontohkan kepada orang lain.

Beberapa cara untuk mengembangkan *soft skill* seseorang, yaitu dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran seperti pembelajaran *contextual*, *problem based learning*, *learning cycle*, *inquiry*, pembelajaran berorientasi *critical learning* dan *problem solving*.

Pendekatan pembelajaran *critical learning* penting untuk mengembangkan *soft skill* mahasiswa melalui berpikir kritis di setiap keterampilan interpersonal yang dilakukan. Melalui berpikir kritis, mahasiswa akan dilatih untuk mengamati keadaan, memunculkan pertanyaan, merumuskan hipotesis, melakukan observasi dan mengumpulkan data, lalu memberikan kesimpulan. Berpikir kritis juga melatih siswa untuk berpikir logis dan tidak menerima sesuatu dengan mudah. Menurut *National Education Association* (NEA), (2010:8) kemampuan berpikir kritis penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan bakatnya, melatih konsentrasi dan memfokuskan permasalahan serta berpikir analitik. Sehingga, berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam berinteraksi sosial, berkomunikasi lisan dan tertulis, presentasi, beradaptasi, berinisiatif, dan bekerja sama dalam tim. Sehingga *critical thinking* (*critihing*) menjadi suatu aspek fundamental dalam pembentukan *soft skill* mahasiswa.

Adapun menurut Hafriani (2007) pembelajaran *criting* memiliki lima fase pembelajaran, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, membangun komunitas, penemuan konsep dan diskusi, refleksi, dan evaluasi. Pada fase membangun komunitas terdapat interaksi antar mahasiswa. Pada fase penemuan konsep dapat dikembangkan suatu kemampuan berpikir kritis melalui teknik analisis teks, diskusi Socrates ataupun berpikir dengan kebaruan (*think out of the box*) yang didalamnya menuntut adanya keterampilan bertanya dan mengklarifikasi teknik analisis yang dipilih. Sedangkan pada fase refleksi dan evaluasi akan bermuara pada terbentuknya suatu *schemata* yang baru pada keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) peningkatan *soft skill* mahasiswa calon guru matematika melalui penerapan *lesson study*, dan (2) peningkatan kegiatan mahasiswa dari fase pembelajaran *criting* pada penerapan *lesson study*. *Soft skill* ini dibatasi pada tiga bagian, yaitu kemampuan komunikasi, presentasi dan bekerja dalam tim;

sedangkan kegiatan mahasiswa pada fase pembelajaran *criting* difokuskan pada indikator FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*).

Lesson Study

Bill Cerbin & Bryan Kopp mengemukakan bahwa *Lesson study* memiliki 4 (empat) tujuan utama, yaitu untuk : (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar; (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh para guru lainnya, di luar peserta *Lesson study*; (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri kolaboratif. (4) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, dimana seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya.

Berkenaan dengan tahapan-tahapan dalam *Lesson study*, Mulyana (2007) mengemukakan tiga tahapan dalam *Lesson study*, yaitu : (1) Perencanaan (*Plan*); (2) Pelaksanaan (*Do*) dan (3) Refleksi (*See*). Berdasarkan tiga tahapan dalam *Lesson study* di atas, disesuaikan dengan subjek pada penelitian ini, yaitu mahasiswa calon guru matematika. Adapun tahap-tahapannya adalah:

1. Tahapan Perencanaan (*Plan*)

Dalam tahap perencanaan, dosen model dan observer yang tergabung dalam *Lesson study* berkolaborasi untuk menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*). Perencanaan diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dapat ketahui berbagai kondisi nyata yang akan digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Selanjutnya, secara bersama-sama dicarikan solusi untuk memecahkan segala permasalahan ditemukan. Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan dan permasalahan menjadi bagian yang harus dipertimbangkan dalam penyusunan RPP, sehingga RPP menjadi sebuah perencanaan yang benar-benar sangat matang, yang didalamnya sanggup mengantisipasi segala kemungkinan yang akan terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

2. Tahapan Pelaksanaan (*Do*)

Pada tahapan yang kedua, terdapat dua kegiatan utama yaitu: (1) kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh salah seorang dosen model yang

disepakati atau atas permintaan sendiri untuk mempraktikkan RPP yang telah disusun bersama, dan (2) kegiatan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh anggota atau komunitas *Lesson study* yang lainnya yaitu dosen lain yang bertindak sebagai pengamat atau observer.

3. 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 dalam bentuk diskusi yang diikuti seluruh peserta *Lesson study* yang dipandu salah satu dosen. Diskusi dimulai dari penyampaian kesan-kesan dosen model yang telah mempraktikkan pembelajaran, dengan menyampaikan komentar atau kesan atas proses pembelajaran yang dilakukannya, yaitu mengenai kesulitan dan permasalahan yang dirasakan dalam menjalankan RPP yang telah disusun.

Pembelajaran *Criting*

Berpikir Kritis (*Criting-Critical Thinking*) adalah menjelaskan apa yang dipikirkan (Novitasari dan Iskandar, 2015). Baker (1991) menjelaskan berpikir kritis digunakan seseorang dalam proses kegiatan mental seperti mengidentifikasi pusat masalah dan asumsi dalam sebuah argumen, membuat simpulan yang benar dari data, membuat simpulan dari informasi atau data yang diberikan, menafsirkan apakah kesimpulan dijamin berdasarkan data yang diberikan, dan mengevaluasi bukti atau otoritas. Sebagaimana menurut Ennis (2011) bahwa berpikir kritis merupakan berpikir logis atau masuk akal yang berfokus pada pengambilan keputusan tentang yang dipercaya dan dilakukan seseorang.

Untuk mewujudkan berpikir kritis dapat didukung melalui pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran (*Criting-Critical Thinking*) adalah salah satu pembelajaran yang mengkonsentrasikan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman, melalui diskusi mendalam dalam menganalisis permasalahan dan merumuskan solusinya dengan berpikir kritis. Untuk penerapan pembelajaran *criting* terdapat beberapa fase pada Tabel 1.

Tabel 1. Fase-Fase Pembelajaran *Criting*

Fase Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Fase 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran	Dosen model mengajak berdoa, menyampaikan tujuan perkuliahan, menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
Fase 2: Membangun Komunitas	Dosen model memberikan simulasi senam otak (<i>game education</i>) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
Fase 3: Kegiatan inti penemuan konsep dengan diskusi	Diskusi Socrates →Dosen Model mengajukan pertanyaan kompleks terkait materi yang dibelajarkan untuk mendorong mahasiswa membuat definisi, selanjutnya mendorong mereka untuk memahami, mengidentifikasi, mengklarifikasi, menganalisis, memecahkan masalah, menghasilkan jawaban(desain baru) untuk kemudian dipresentasikan.
Fase 4 : Refleksi	Dosen model memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyampaikan ide, perasaan, pengalaman dan temuannya.
Fase 5 : Evaluasi	Dosen model melakukan evaluasi, menyimpulkan hasil belajar bersama mahasiswa.

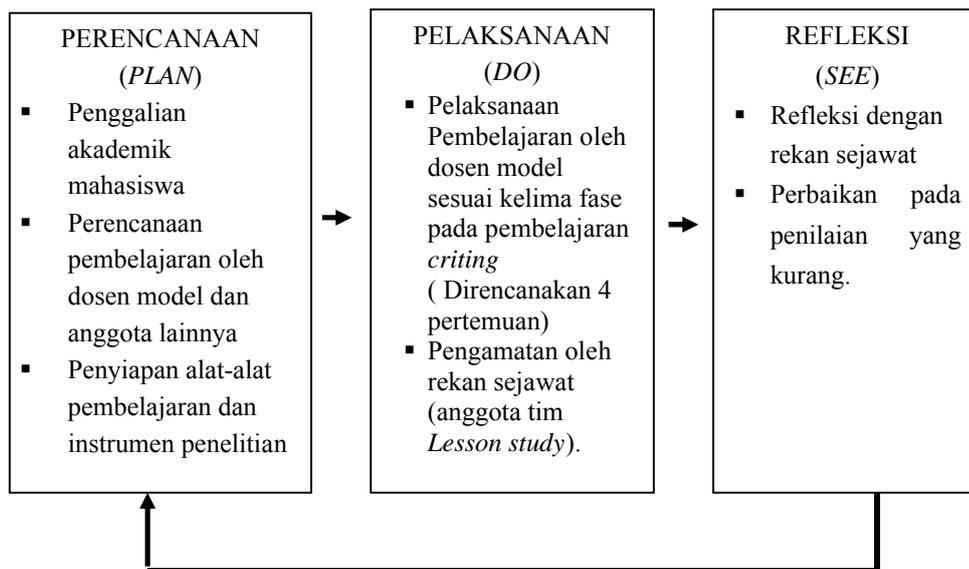
Berdasarkan fase-fase pembelajaran Tabel 1, pada penelitian ini analisis pembelajaran *criting* difokuskan pada enam elemen dasar berpikir kritis yang dikenal dengan FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*) (Ennis, 1996), yaitu:

- 1) Indikator *focus* yang dimaksudkan adalah mahasiswa mampu menentukan konsep yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Indikator *reason* adalah mahasiswa mampu memberikan alasan tentang jawaban yang diberikan.
- 3) Indikator *inference* adalah mahasiswa mampu membuat kesimpulan dari informasi yang tersedia dengan cara membuat langkah-langkah penyelesaian
- 4) Indikator *situation* adalah mahasiswa mampu menjawab soal sesuai konteks permasalahan, dapat mengungkapkan peristiwa atau permasalahan dengan bahasa matematika serta dapat menyelesaikan soal aplikasi matematika
- 5) Indikator *clarity* adalah mahasiswa dapat memberikan kejelasan lebih lanjut baik dari segi definisi maupun keterkaitan konsep
- 6) Indikator *overview* adalah siswa mampu mengecek apa yang telah ditemukan, diputuskan, dipertimbangkan, dipelajari dan disimpulkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang menjelaskan peningkatan *soft skill* dan elemen *criting* pada fase pembelajaran *criting* mahasiswa melalui penerapan *lesson study*. Pada penelitian ini sampel penelitiannya adalah mahasiswa pendidikan matematika yang menempuh mata kuliah MKPBM 4 (Mata Kuliah Proses Belajar dan mengajar). Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi (pengamatan), yang dilakukan oleh 3 observer. Observasi dilakukan sebanyak 4 kali (tatap muka perkuliahan). Langkah-langkah penelitian diawali dengan kegiaian *plan* (perencanaan) antara model (peneliti) dan observer, *do* (pelaksanaan) oleh dosen model yang diamati oleh tim observer, dan diakhiri dengan *see* (refleksi) oleh dosen model dan tim observer. Kegiatan observasi oleh tim observer menggunakan lembar observasi yang sebelumnya divalidasi oleh ahli.

Adapun alur prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur prosedur penelitian: Fase *Lesson study* yang Berorientasi pada pendekatan pembelajaran *Criting*

Data penelitian dianalisis dengan teknik statistika deskriptif, dan hasil analisisnya diklasifikasikan menurut tiga kategori, yaitu: (1) rendah: $0 \leq$ rata-rata skor $< 1,75$, (2) sedang $1,75 \leq$ rata-rata skor $< 2,25$ dan (3) tinggi $2,25 \leq$ rata-rata skor < 3 . Ketentuan skor adalah skor 0 jika peserta mahasiswa tidak melakukan kegiatan apa-pun dan skor 3 jika peserta atau kelompok melakukan kegiatan penuh dari unsur *soft skill* atau fase pembelajaran *criting*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dipaparkan atas dua bagian, yaitu (1) hasil observasi *soft skill* (komunikasi, presentasi, dan bekerja dalam tim) setiap pertemuan, dan (2) hasil observasi kegiatan mahasiswa dari fase pembelajaran *criting* pada setiap pertemuan. Paparan hasil penelitian ini ditunjukkan oleh rerata skor setiap unsur *soft skill* dan fase pembelajaran *criting*.

Tabel 2. Rerata Skor *Soft skill* Mahasiswa Setiap Pertemuan

No	Unsur <i>Soft skill</i>	Pertemuan ke-				Rerata Skor
		1	2	3	4	
1	Komunikasi	1,80	2,15	2,30	2,40	2,16
2	Presentasi	2,00	2,00	2,30	2,35	2,16
3	Bekerja dalam tim	2,00	2,25	2,25	2,40	2,23
	Rerata Skor	1,93	2,14	2,28	2,38	2,18

Tabel 2 menunjukkan peningkatan rerata skor *soft skill* mahasiswa terjadi peningkatan setiap pertemuan. Rerata skor *soft skill* tertinggi terdapat pada komunikasi dan skornya sama pada presentasi dan komunikasi. Rerata skor *soft skill* tertinggi terjadi pada pertemuan ke-4, dan terendah pada pertemuan ke-1. Secara keseluruhan, rerata skor *soft skill* mahasiswa termasuk kategori sedang, yaitu 2,18.

Tabel 3. Rerata Skor Kegiatan Mahasiswa dari Fase Pembelajaran *Criting* Setiap Pertemuan

No	Elemen dalam Pembelajaran <i>Criting</i>	Pertemuan ke-				Rerata Skor
		1	2	3	4	
1	<i>Focus</i>	2,60	2,70	2,70	2,80	2,70
2	<i>Reason</i>	1,80	2,00	2,10	2,20	2,03
3	<i>Inference</i>	2,00	2,10	2,20	2,30	2,15
4	<i>Situation</i>	2,50	2,65	2,70	2,70	2,64
5	<i>Clarity</i>	1,80	2,00	2,10	2,15	2,01
6	<i>Overview</i>	2,40	2,50	2,60	2,70	2,55
	Rerata Skor	2,18	2,33	2,40	2,48	2,35

Tabel 3 menunjukkan bahwa rerata skor kegiatan mahasiswa tertinggi terjadi pada fase *focus*, dan terendah pada fase *clarity*. Rerata skor kegiatan mahasiswa dari fase *criting* tertinggi pada pertemuan ke-4, dan terendah pada pertemuan ke-1. Secara keseluruhan, rerata skor kegiatan mahasiswa dari fase pembelajaran *criting* adalah tinggi, yaitu 2,35. dampak yang positif pada peningkatan *soft skill*.

Hasil penelitian ini, jika dikaitkan dengan *lesson study* maka terdapat keterkaitan dengan tahapan kegiatan *lesson study* itu sendiri. *Lesson study* sebagai program pembinaan profesional guru memiliki tiga tahapan kajian, yaitu *plan*, *do*, dan *see*. Tiap tahapan tersebut akan diulang kembali untuk siklus belajar berikutnya sebagai perbaikan pembelajaran untuk siklus selanjutnya. Pada setiap tahapan itu, baik *plan*, *do*, maupun *see* selalu dibicarakan bersama antara dosen model dan observer. Oleh karena itu, tahap *lesson study* menyebabkan meningkatnya rerata skor unsur *soft skill* dan kegiatan mahasiswa pada fase pembelajaran *criting*. Hal ini sejalan dengan penelitian Santoso dan Waluyanti (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *lesson study* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan psikomotorik mahasiswa, dan 80% mahasiswa memberikan respon positif terhadap penerapan *lesson study*.

Temuan lain dari hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi antara peningkatan rerata skor unsur *soft skill* dan rerata skor elemen *criting*. Konsistensi ini menunjukkan adanya kaitan antara unsur *soft skill* dan elemen *criting*. Keterkaitan tersebut adalah (1) fase membangun komunitas berkaitan dengan *soft skill* bekerja dalam tim, di dalamnya terdapat elemen *fokus*, *reason*, *inference* (2) fase bertanya dalam diskusi berkaitan dengan *soft skill* komunikasi, di dalamnya terdapat elemen *reason* dan (3) fase klarifikasi dan penemuan konsep serta refleksi berkaitan dengan *soft skill* presentasi di dalamnya terdapat elemen *clarity* dan *overview*. Keterkaitan antara interaksi dan bekerja dalam tim dapat dilihat pada saat perkuliahan. Penerapan interaksi pada pembelajaran *criting* telah memaksa mahasiswa untuk saling bekerja sama dalam tim. Saat pembelajaran mahasiswa dikelompokkan, dan setiap kelompok mendapatkan beberapa tugas. Saat tugas diselesaikan secara kelompok maka akan terjadi interaksi. Interaksi yang terjadi adalah interaksi antar mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan lingkungan belajar. Kerjasama dalam tim akan baik jika interaksi yang terjadi tidak hanya antar mahasiswa, tapi juga antara mahasiswa dan lingkungan belajar. Hasil penelitian Fernanda (2012) menyatakan seorang siswa yang mampu interaksi sosial yang baik akan mengembangkan potensinya.

Unsur komunikasi pada *soft skill* juga didukung kegiatan mahasiswa pada fase bertanya dalam komunitas. Karena ketika mahasiswa mengajukan

bertanya maka pada dirinya telah kegiatan kognitif, yaitu komunikasi dalam pikirannya. Seorang tidak mungkin dapat bertanya dengan baik jika tidak ada komunikasi yang baik dalam pikirannya, dan demikian sebaliknya. Komunikasi yang sudah terjadi di dalam pikirannya akan diwujudkan dengan komunikasi lisan. Hal ini sesuai dengan pendapat Miska (2013) yaitu bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam suatu proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Unsur presentasi pada *soft skill* didukung kegiatan mahasiswa pada fase klarifikasi dan desain. Ketika mahasiswa melakukan klarifikasi dan desain untuk menyelesaikan tugas maka mahasiswa akan berusaha untuk mengecek kemampuan dirinya untuk menyusun cara menyelesaikan suatu masalah. Jika mahasiswa tidak mampu maka mahasiswa akan bertanya pada temannya secara berulang-ulang.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa *lesson study* memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Kontribusi ini adalah mewujudkan keterbukaan dalam pembelajaran untuk semua pihak. Suatu kelas yang memiliki keterbukaan untuk semua orang akan memberikan dampak positif bagi dosen model, mahasiswa, dan observer. Dampak positif bagi dosen model adalah ia akan belajar dari kekurangan mahasiswa dalam belajar yang direfleksikan untuk perbaikan dirinya. Bagi mahasiswa, mahasiswa juga akan mendapatkan dampak positif dirinya dari perbaikan yang akan dilakukan oleh dosen. Bagi observer akan mendapatkan dampak positif dari apa yang dialami bahwa ternyata mengelola kelas itu memerlukan keterampilan khusus.

Dampak lainnya, selain keterbukaan terwujud juga kemitraan dan kesetaraan antara dosen model dan observer. Kemitraan yang dimaksud adalah adanya kesadaran dari semua pihak, baik dosen model, mahasiswa, dan observer tentang perlunya kerja-sama untuk mencapai tujuan belajar. Kesetaraan yang dimaksud adalah adanya kesadaran bahwa dalam pembelajaran tidak ada orang yang merasa lebih hebat dari orang lain, atau sebaliknya.

Temuan lainnya adalah terwujudnya kesadaran untuk mau selalu memperbaiki diri dosen model dan observer dalam pembelajaran. Bagi dosen, ia akan terbiasa mendapatkan saran perbaikan dari observer, dan demikian juga observer akan memiliki kesadaran yang sama bahwa suatu saat ini juga akan

diberikan saran dari observer lain ketika ia menjadi dosen model. Terbangun kesadaran untuk selalu memperbaiki diri juga diperlukan bagi dosen atau pendidik lain agar tujuan belajar tercapai.

SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian ini adalah penerapan *lesson study* dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa, dan aktivitas mahasiswa dalam *criting learning*. Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa temuan, yaitu (1) adanya konsistensi antara peningkatan *soft skill* mahasiswa dan fase *criting*, (2) munculnya sifat terbuka, kemitraan, kesetaraan antara dosen model, mahasiswa, dan observer, serta kesadaran dosen model dan observer untuk memperbaiki diri dalam pembelajaran.

SARAN

Saran yang dapat dipertimbangkan adalah dosen model yang hendak menerapkan *lesson study* hendaknya lebih banyak lagi memperhatikan aktivitas mahasiswa lebih detail. Karena semakin detail aktivitas mahasiswa yang diamati maka hambatan mahasiswa dalam belajar lebih mudah diatasi. *Soft skill* mahasiswa yang ingin ditingkatkan hendaknya ditindaklanjuti dengan *microteaching* agar peningkatan *soft skill* bertahan lama pada diri mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Rian dan Chotimah, Umi. 2012. *Penerapan Lesson study Berbasis Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Terhadap Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Pkn SMP Se-Kabupaten Ogan Ilir*. Jurnal Forum Sosial, V (2): 188-197.
- Baker, M. 1991. *Relationships Between Critical and Creative Thinking*. Texas Tech University. Press
- Fernanda, Mistio Mesa. 2012. *Hubungan antara Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan Hasil Belajar*. [Online]. Jurnal Ilmiah Konseling, Volume 1 Nomor 1, Tersedia: file:///C:/Users/Acer/Downloads/698-1543-1-PB.pdf [28 April 2016].
- Hafriani,Novi. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Deep Dialogue/Critical Thinking*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak dipublikasikan, 2013). h.24

- Heick, Terry. 2013. *Phases Of InquiryBased Learning: A Guide For Tea-chers*. [Online]. Tersedia: <http://www.teachthought.com/learning/4-phases-inquiry-based-learning-guide-teachers/> [28 April 2016].
- Hix, Sherry. 2008. *Learning In Lesson study: A Professional Development Model for Middle School Mathematics Teachers. A Dissertation in The University of Georgia*. [Online]. Ter-sedia: http://jwilson.coe.uga.edu/pers/hix_sherry_1_200808_phd.pdf. [28 April 2016].
- Hornby, A.S. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press
- Krisnawati, Anita. 2009. *Evaluasi Kegiatan Lesson study dalam Program SISTTEMS*. untuk Peningkatan Profesionalisme Guru. Tesis. Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY. [Online.] Ter-sedia: <http://eprints.uny.ac.id/4533/1/JURNAL.pdf> [2 Nopember 2013]. 14 Jurnal Pendidikan MIPA, Volume 15, Nomor 1, April 2014
- Miska, Julia. 2013. *Keterampilan Bertanya*. [Online]. Tersedia : <http://juliamiska.blogspot.com/2016/04/Keterampilan-bertanya.html>. [28 April 2016]
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Permanasari, Anna. 2011. *Pembelajaran Sains: Wahana Potensial untuk Membelajarkan Soft skill dan Karakter*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA. Universitas Lampung, Bandar Lampung, 26 November 2011.
- R. H. Ennis, *Critical Thinking An Introduction*. United States of America: Prentice-Hall Inc, 1996
- Santoso, Djoko dan Waluyanti, Sri. 2010. *Upaya Peningkatan Penguasaan Konsep dan Psikomotorik Mata Kuliah Alat Ukur dan Pengukuran Berbasis Lesson study* Mahasiswa Teknik Elektronika FT UNY. [Online]. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131405904/PENELITIAN%20%20LESSON%20STUY.pdf>. [28 April 2016].
- Schulz, Bernd. 2008. *The Importance of Soft skills: Education Beyond Academic Knowledge*. Journal of Language and Communication, June 2008.
- Thomas. 2010. *Soft skills in Higher Education: Importance and Improvement Ratings as a Function of Individual Differences and Academic Performance Educational Psy-chology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*, Volume 30, Issue 2.