

**PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS
*PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN HIGHER ORDER THINKING
SKILLS (HOTS) TEKS DRAMA KELAS VIII SMP***

(Skripsi)

Oleh

DESTI SETIA HERAWATI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEN.
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DAN *HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS)* TEKS DRAMA KELAS VIII SMP

**Oleh
DESTI SETIA HERAWATI**

Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan skenario pembelajaran pada teks drama kelas VIII SMP, bagaimana pengembangan skenario berbasis *problem base learning* (PBL), dan bagaimana pengembangan skenario berbasis *higher order thinking skills* (HOTS). Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan pengembangan skenario pembelajaran pada teks drama kelas VIII SMP, mendeskripsikan pengembangan skenario berbasis *problem base learning* (PBL), dan mendeskripsikan pengembangan skenario berbasis *higher order thinking skills* (HOTS).

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), dengan prosedur penelitian yaitu, tahap potensi dan masalah, pengumpulan data/mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan tahap revisi atau perbaikan desain. Skenario pembelajaran disusun menggunakan model PBL (*problem based learning*) berbasis HOTS (*higher order thinking skill*). Data penelitian ini ialah hasil wawancara guru SMPN 1 Tulang Bawang Udik dan hasil

validasi produk berupa skenario pembelajaran teks drama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara.

Hasil penelitian ini ialah terciptanya produk skenario pembelajaran pada teks drama kelas VIII SMP yang sudah divalidasi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli untuk menguji kelayakan produk. Adapun tahapan kegiatan dalam skenario pembelajaran ini berdasarkan sintaks PBL (*problem based learning*). Pertanyaan yang diajukan pada kegiatan orientasi merupakan pertanyaan yang berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Kata kunci : *pengembangan scenario pembelajaran, PBL, HOTS, teks drama*

**PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN *HIGHER ORDER THINKING
SKILLS (HOTS)* TEKS DRAMA KELAS VIII SMP**

Oleh

DESTI SETIA HERAWATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis
Problem Based Learning (PBL) dan *Higher Order
Thinking Skills* (HOTS) Teks Drama Kelas VIII SMP**

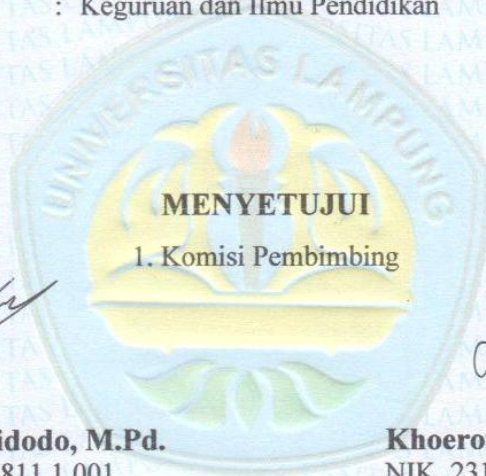
Nama Mahasiswa : **Desti Setia Herawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1513041006

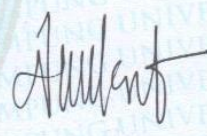
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001


Khoerotun Nisa L, M.Hum.
NIK 231804 900902 101

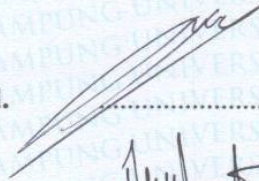
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

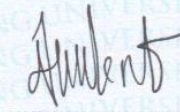
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

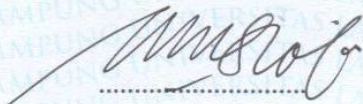
Ketua : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**



Sekretaris : **Khoerotun Nisa L, M.Hum.**



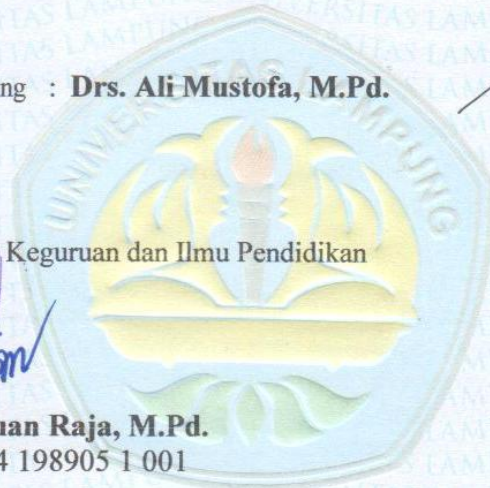
Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Ali Mustofa, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Desember 2019**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

nama : Desti Setia Herawati
NPM : 1513041006
judul skripsi : Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks
Drama Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)
dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Kelas
VIII SMP
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan tercantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak dalam karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung

Rondolampung, 13 Desember 2019



Desti Setia Herawati
1513041006

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Purbalingga pada 28 Desember 1997. Penulis adalah anak pertama dari Bapak Endro Mulyono dan Ibu Risdiati. Jenjang akademik penulis dimulai dengan mengenyam pendidikan di Taman Kanak-Kanak Miftahul Jannah, SDN 2 Waysido, SMPN 1 Tumijajar, dan SMAN 1 Tumijajar.

Pada 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur SNMPTN (seleksi nasional masuk perguruan tinggi negeri). Pada 2018, penulis melaksanakan KKN di Cukuh Balak, Tanggamus dan PPL di SMPN 1 Cukuh balak selama kurang lebih 45 hari.

MOTO

Surat Al-Mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat-Nya pada setiap makhluk, dengan kerendahan hati, penulis persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. kedua orang tuaku tercinta, Bapak Endro Mulyono dan Ibu Risdiati yang telah merawat, membesarkan, mendidik, mendukung, memberi semangat dan mendoakan setiap langkahku sehingga segala prosesku selalu diberi kemudahan. Terima kasih untuk semua kasih sayang, serta perjuangan untuk membahagiakanku. Semoga penulis selalu bisa membuat Bapak dan Ibu merasa bahagia;
2. kedua adikku tersayang Nugroho Dwi Setianto dan Tri Fiona Zea Lashira, terima kasih sudah selalu memberi dukungan, semangat, dan doa;
3. bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah mendidik serta membimbing selama proses pembelajaran; dan
4. almameterku Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi “Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Drama Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Kelas VIII SMP”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, masukan, dukungan, doa dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal itu, sebagai wujud rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah bersedia memberi petunjuk, saran, arahan, nasihat dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih Bapak atas ilmu yang telah diberikan selama ini, semoga Bapak selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah subhanahu wa ta'ala.
2. Khoerotun Nisa Liswati, M.Hum., selaku pembimbing II yang telah bersedia memberi arahan, nasihat, bimbingan, dan semangat kepada penulis sehingga

skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih Ibu atas ilmu yang telah diberikan selama ini, semoga Ibu selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah subhanahu wa ta'ala.

3. Drs. Ali Mustofa, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan kritik, saran, motivasi, dan nasihat kepada penulis. Terima kasih Bapak atas ilmu yang telah diberikan selama ini, semoga Bapak selalu dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Allah subhanahu wa ta'ala.
4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
6. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama menempuh studi di Universitas Lampung
7. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah bersedia memberikan masukan dan membantu selama kegiatan penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi penulis berbagai ilmu yang bermanfaat.
9. Bapak dan Ibu Staf Administrasi Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung yang membantu dan melayani urusan administrasi perkuliahan.
10. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa memberiku semangat, doa, dan dukungan di setiap langkahku.
11. Kedua adikku tersayang Nugroho Dwi Setianto dan Tri Fiona Zea Lashira, yang selalu memberiku semangat dan doa.

12. Sahabatku tersayang Ocha Holida, Lady Pramesti Handoko, dan Putri Shima Arifani yang telah menemani, membantu, memberi semangat dan berbagi keluh kesah dalam proses ini.
13. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2015 terkhusus kelas keren 15B. Terima kasih atas segala dukungan, persahabatan, serta kebersamaan yang kalian berikan selama ini.
14. 10 teman seperjuanganku selama 45 hari mengabdikan di desa Pekondoh.
15. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Bandarlampung, 13 Desember 2019

Desti Setia Herawati
NPM. 1513041006

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR SKEMA	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup	7
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran	8
2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia	9
2.3 Komponen Pembelajaran	10
2.3.1 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia	10
2.3.2 Model Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	10
2.3.3 Sintak dalam PBL (<i>Problem Based Learning</i>).....	15
2.4 Skenario Pembelajaran.....	18
2.4.1 Hakikat Perencanaan	21
2.4.2 Pengembangan Pengalaman Belajar	23
2.4.3 Tahap Pengembangan Pengalaman Belajar	24
2.5 <i>Higher Order Thinking Skills</i> (HOTS).....	28
2.6 <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	33

2.6.1 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	34
2.6.2 Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	35
2.6.3 Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	37
2.7 Drama.....	38
2.7.1 Karakteristik Drama	38
2.7.2 Unsur Intrinsik Drama.....	40
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	44
3.2 Prosedur Penelitian.....	44
3.3 Data dan Sumber Data	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5 Instrumen Penelitian.....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	53
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	55
4.2 Pembahasan.....	55
4.2.1 Pengembangan Skenario Pembelajaran	56
4.2.1.1 Potensi dan Masalah.....	56
4.2.1.2 Pengumpulan Data/Mengumpulkan Informasi	59
4.2.1.3 Desain Produk	59
4.2.1.4 Validasi Desain	83
4.2.1.5 Revisi/Perbaikan Desain	88
4.2.2 Kajian Produk Akhir	90
4.2.2.1 Kelebihan Skenario Pembelajaran yang Dikembangkan	91
4.2.2.2 Kekurangan Skenario Pembelajaran yang Dikembangkan	91
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Sintak PBL dan perilaku guru yang relevan	16
2. Istilah yang digunakan oleh Haladyna, Webb, Gagne, dan Bloom	31
3. Lembar wawancara guru	49
4. Angket validasi aspek pembelajaran.....	51
5. Angket validasi aspek isi (materi).....	52
4. Hasil wawancara guru	56
5. Validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran.....	85
6. Validasi ahli materi terhadap aspek isi (materi).....	87

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Siklus Perencanaan.....	22
2. Tahap Pengembangan Pengalaman Belajar	25
3. Perbedaan HOT dan HOTS.....	30
5. Perbaikan kalimat pernyataan agar siswa dapat fokus.....	89

DAFTAR SKEMA

Halaman

1. Langkah-langkah penggunaan metode <i>R&D</i>	45
2. Grafik skala likeart.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Produk skenario pembelajaran	99
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran	140
3. Surat permohonan validator ahli materi	170
4. Angket validasi ahli materi	171
5. Analisis data hasil validasi ahli materi	175

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan maka seseorang dapat memiliki wawasan pengetahuan, akhlak mulia, kepribadian dan keterampilan yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Secara umum lembaga pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Jalur pendidikan formal mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pada pendidikan tinggi. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang di dalamnya berlangsung proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Karwono dan Mularsih (2017:18), pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari suatu kecakapan tertentu. Pada kegiatan pembelajaran formal yang terdapat di sekolah, siswa akan diberikan berbagai materi ajar yang dibutuhkan untuk menambah wawasan pengetahuan. Siswa dapat melakukan segala jenis kegiatan pembelajaran, seperti menanya, mengamati, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material,

fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009: 57). Pembelajaran yang baik dapat memadukan komponen-komponen di atas sesuai dengan kebutuhan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang wajib dipelajari oleh peserta didik di sekolah, baik jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), bahkan pada perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Terdapat berbagai teks yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII kurikulum 2013. Teks drama merupakan salah satu dari berbagai materi yang diajarkan yang harus dikuasai oleh siswa.

Hasnuddin (1996:7) mengemukakan bahwa drama merupakan suatu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog-dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan. Teks drama merupakan suatu teks berisi cerita yang dapat dipentaskan di atas panggung atau yang biasa disebut teater. Hubungan antara teks dan kemampuan berpikir dapat dilihat dari hasil studi dari beberapa organisasi dunia yang menggambarkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia hanya mampu memecahkan masalah yang bersifat hafalan (95%) dibandingkan dengan jumlah memecahkan masalah yang memerlukan pemikiran (5%) (Mahsun, 2014: 97).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih teks drama karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui pembelajaran teks drama siswa dapat melakukan pembelajaran dengan melakukan praktik pengamatan secara langsung.

Pembelajaran teks drama di sekolah terhadap siswa tentu membutuhkan berbagai persiapan. Persiapan yang dilakukan salah satunya dengan membuat sebuah skenario pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terdiri atas tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Perencanaan pembelajaran dengan membuat sebuah skenario diperlukan agar seorang pendidik dapat mengelola kelas secara maksimal.

Sebuah skenario pembelajaran perlu dirancang dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran berpengaruh terhadap suasana belajar di dalam kelas, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar suasana belajar menjadi menyenangkan bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *problem based learning* terdiri atas lima tahap pembelajaran, yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual atau kelompok, mengembangkan dan penyajian hasil karya/tugas serta, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada implementasi kurikulum 2013, guru diharapkan dapat menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis HOTS (*higher order thinking skills*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) mencakup kemampuan kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Selaras dengan hal tersebut, penggunaan model pembelajaran *problem based learning* pada skenario pembelajaran berbasis HOTS dapat mengajak siswa

berpikir kritis dalam membuat keputusan untuk dapat mengidentifikasi unsur-unsur drama yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan menginterpretasikan drama. Pada tahap ini, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan dan rumusan masalah dari materi yang akan dijadikan sebagai bahan diskusi oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan 4.15 Menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar. Kompetensi ini merupakan komponen yang penting dalam penelitian karena merupakan dasar bagi peneliti untuk mengembangkan skenario pembelajaran.

Peneliti telah melakukan wawancara guna mendapatkan informasi perihal kendala yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran teks drama. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tulang Bawang Udik, Budiono, S.Pd., peneliti menemukan data bahwa guru mengalami kendala saat melakukan kegiatan pembelajaran teks drama pada siswa. Kendala yang dialami guru ialah alokasi waktu dan keterbatasan alat bantu media di sekolah. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks drama, guru tidak membuat skenario pembelajaran dan hanya menggunakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai salah satu persiapan pembelajaran. Hal tersebut dapat berakibat pada penggunaan alokasi waktu yang seharusnya sudah dirumuskan terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan skenario pembelajaran agar dapat mengurangi kendala yang terjadi saat kegiatan

pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Drama Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Kelas VIII SMP”.

Penelitian yang berkaitan dengan teks drama sebelumnya telah dilakukan oleh Widyasni Amanda, mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung, dengan judul “*Unsur-unsur Intrinsik Naskah Drama Aeng Karya Putu Wijaya dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur intrinsik naskah drama Aeng karya Putu Wijaya dan implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ialah deskriptif kualitatif, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tersebut ialah teknik baca-catat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan skenario pembelajaran dalam teks drama pada kompetensi dasar 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah, dan 4.15 Menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar?
2. Bagaimana pengembangan skenario berbasis *problem base learning* (PBL)?

3. Bagaimana pengembangan skenario berbasis *higher order thinking skills* (HOTS)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan skenario pembelajaran dalam teks drama pada kompetensi dasar 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah, dan 4.15 Menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar.
2. Mendeskripsikan pengembangan skenario berbasis *problem base learning* (PBL).
3. Mendeskripsikan pengembangan skenario berbasis *higher order thinking skills* (HOTS).

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat untuk menambah kajian pada pembelajaran bahasa Indonesia dan kajian tentang pengembangan skenario pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi pendidik agar penelitian ini dapat memberikan masukan untuk merancang skenario pembelajaran.
- b. Manfaat bagi peneliti lain agar dapat menjadi referensi bagi pengembangan skenario pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup sebagai berikut.

1. Proses pengembangan produk skenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Higher Order Thinking Skills* pada materi teks drama di SMP kelas VIII.
2. Materi yang disajikan dalam skenario ialah materi mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.
3. Uji kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi Dosen ahli.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Hamalik (2009: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Ruhimat, dkk (2012: 182) menyatakan bahwa pembelajaran adalah hubungan aktivitas secara interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan pembelajaran lainnya untuk menuju ke arah perubahan perilaku yang diharapkan.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Degeng dalam Uno (2009: 2) menyatakan bahwa secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.

2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 adalah sebuah kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan bahasa kepada siswa sesuai dengan Kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan.

Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 dipandang sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan, maksudnya adalah dengan mempelajari Bahasa Indonesia siswa akan dapat memiliki keterampilan berbahasa yang akan menunjang dalam penguasaan terhadap ilmu pengetahuan lainnya. Bahasa Indonesia sebagai sebuah mata pelajaran memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada siswa yang meliputi keterampilan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak.

2.3 Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya komponen-komponen yang mendukung pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen tersebut sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran. Komponen-komponen itu meliputi, strategi, media, model, teknik, dan sebagainya.

2.3.1 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia

Model dapat diartikan sebagai gambaran mental yang membantu mencerminkan dan menjelaskan pola pikir dan pola tindakan atas sesuatu hal. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam rangka menciptakan suasana yang kondusif bagi peserta didik. Model pembelajaran pada Kurikulum 2013 diklasifikasikan menjadi tiga model pembelajaran yaitu model berbasis masalah (*problem based learning*), model berbasis proyek (*project based learning*), dan model penemuan (*discovery learning*). Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model berbasis masalah (*problem based learning*).

2.3.2 Model Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*). Priyatni (2014: 113) menyatakan bahwa prinsip utama pembelajaran berbasis masalah adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan pengetahuan. Masalah nyata merupakan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari bermanfaat langsung apabila diselesaikan. Penggunaan masalah nyata dapat mendorong minat dan keingintahuan peserta didik karena mereka mengetahui manfaat yang mereka pelajari.

Berdasarkan pendapat Arends, pada esensinya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data dan mengorganisasikan masalah, menyusun fakta, menganalisis data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, kemudian memecahkan masalah, baik secara individual maupun dalam kelompok untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains. Dalam hubungan ini Arends mengutip hasil penelitian para ahli antara lain Vanderbilt, Krajcik & Czerniak, Slavin dan lain-lain menyimpulkan ada lima gambaran yang umum menjadi identifikasi pembelajaran berbasis masalah yang akan dipaparkan sebagai berikut.

- a. Dikembangkan dari pertanyaan atau masalah. Daripada mengorganisasikan pelajaran di seputar prinsip-prinsip atau kecakapan akademik tertentu, PBL mengorganisasikan pengajaran pada sejumlah pertanyaan atau masalah yang penting, baik secara sosial maupun personal bermakna bagi siswa. Pendekatan ini mengaitkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata.

- b. Fokusnya antar disiplin. Walau PBL dapat diterapkan memusat untuk membahas subjek tertentu (sains, matematika, sejarah atau lainnya), tetapi lebih dipilih pembahasan masalah aktual yang dapat diinvestigasi dari berbagai sudut disiplin ilmu. Contohnya masalah pencemaran lingkungan yang timbul di Laut Timor akibat pencemaran oleh perusahaan pengeboran minyak milik Australia dapat diinvestigasi dan dijelaskan dari aspek ekonomi, biologi, sosiologi, kimia, hubungan antarnegara, dan sebagainya.
- c. Penyelidikan otentik. Istilah otentik selalu dikaitkan dengan masalah yang timbul di kehidupan nyata, yang langsung dapat diamati. Oleh karena itu, masalah yang timbul juga harus dicariikan penyelesaian secara nyata. Para siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, bila perlu melaksanakan eksperimen, membuat inferensi dan menarik simpulan. Metode investigasinya tentu saja bergantung pada sifat-sifat masalah yang dikaji.
- d. Menghasilkan artefak, baik berupa laporan, makalah, model fisik, sebuah video, suatu program komputer, naskah drama dan lain-lain.
- e. Ada kolaborasi. Implementasi PBL ditandai oleh adanya kerja sama antarsiswa satu sama lain, biasanya dalam pasangan siswa atau kelompok kecil siswa. Bekerja sama akan memberikan motivasi untuk terlibat secara berkelanjutan dalam tugas-tugas yang kompleks, meningkatkan kesempatan untuk saling bertukar pikiran dan mengembangkan inkuiri, serta melakukan dialog untuk mengembangkan kecakapan sosial (dikembangkan dari Arends, 2009: 387).

PBI atau PBL baru dapat berkembang jika terbangun suatu situasi kelas yang efektif. Combs (1976) seperti yang diungkap oleh North Central Regional Educational Library (2006) menyatakan bahwa minimal ada tiga karakteristik yang harus dipenuhi agar terbangun situasi kelas yang efektif dalam PBL, yaitu sebagai berikut.

- a. Atmosfer kelas harus dapat memfasilitasi suatu eksplorasi makna. Para pebelajar harus merasa aman dan diterima. Mereka memerlukan pemahaman baik tentang risiko maupun pengharapan yang akan diperolehnya dari pencarian pengetahuan dan pemahaman. Situasi kelas harus mampu menyediakan kesempatan bagi mereka untuk terlibat, saling berinteraksi, dan sosialisasi.
- b. Peserta didik harus sering diberi kesempatan untuk mengonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya selama proses pencarian makna. Namun kesempatan semacam itu janganlah timbul dari dominasi guru selama pembelajaran, tetapi harus timbul dari banyaknya kesempatan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan baru berdasarkan pengalaman masa lalunya.
- c. Makna baru tersebut harus diperoleh melalui proses penemuan secara personal.

Berkaitan dengan filosofi seperti di atas berkembanglah apa yang disebut *problem-based learning*. *Problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah) atau sering disebut dengan PBI (*Problem Based Instruction*) merupakan suatu tipe pengelolaan kelas yang diperlukan untuk mendukung pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran dan belajar.

Dalam sumber yang sama, Savoie dan Hughes (1994) menjelaskan perlunya suatu proses yang dapat digunakan untuk mendesain pengalaman pembelajaran berbasis masalah bagi siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut di bawah ini diperlukan untuk menunjang proses tersebut, yaitu sebagai berikut.

- a. Identifikasi suatu masalah yang cocok bagi para siswa.
- b. Kaitkan masalah tersebut dengan konteks dunia siswa sehingga mereka dapat menghadirkan suatu kesempatan otentik.
- c. Organisasikan pokok bahasan di sekitar masalah, jangan berlandaskan bidang studi.
- d. Berilah para siswa tanggung jawab untuk dapat mendefinisikan sendiri pengalaman belajar mereka serta membuat perencanaan dalam menyelesaikan masalah.
- e. Dorong timbulnya kolaborasi dengan membentuk kelompok pembelajaran.
- f. Berikan dukungan kepada semua siswa untuk mendemonstrasikan hasil-hasil pembelajaran mereka misalnya dalam bentuk suatu karya atau kinerja tertentu.

Sumber lain mengungkapkan bahwa kewajiban guru dalam penerapan PBL/PBI, yaitu sebagai berikut.

- a. Mendefinisikan, merancang dan mempresentasikan masalah di hadapan seluruh siswa.
- b. Membantu siswa memahami masalah serta menentukan bersama siswa bagaimana seharusnya masalah semacam itu diamati dan dicermati.
- c. Membantu siswa memaknai masalah, cara-cara mereka dalam memecahkan masalah dan membantu menentukan argumen apa yang melandasi pemecahan masalah tersebut.

- d. Bersama para siswa menyekapati bentuk-bentuk pengorganisasian laporan.
- e. Mengakomodasikan kegiatan presentasi oleh siswa.
- f. Melakukan penilaian proses (penilaian otentik) maupun penilain terhadap produk laporan.

2.3.3 Sintak dalam PBL (*Problem Based Learning*)

Biasanya sintaks dalam PBL/PBI meliputi hal-hal berikut.

- a. Orientasi siswa kepada masalah.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menguraikan kebutuhan logistik (bahan dan alat) yang diperlukan bagi pemecahan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang telah dipilih siswa bersama guru, maupun yang dipilih sendiri oleh siswa.
- b. Mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas siswa dalam belajar memecahkan masalah, menentukan tema, jadwal, tugas dan lain-lain.
- c. Memandu investigasi mandiri maupun investigasi kelompok. Guru memotivasi siswa untuk membuat hipotesis, mengumpulkan informasi, data yang relevan dengan tugas pemecahan masalah, melakukan eksperimen untuk mendapatkan informasi dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan mempresentasikan karya.

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang relevan, misalnya membuat laporan, membantu berbagi tugas dengan teman-

teman dikelompoknya dan lain-lain, kemudian siswa mempresentasikan karya sebagai bukti pemecahan masalah.

e. Refleksi dan penilaian.

Guru memandu siswa untuk melakukan refleksi, memahami kekuatan dan kelemahan laporan mereka, mencatat dalam ingatan butir-butir atau konsep penting terkait pemecahan masalah, menganalisis dan menilai proses-proses dan hasil akhir dari investigasi masalah. Selanjutnya, mempersiapkan penyelidikan lebih lanjut terkait hasil pemecahan masalah (Warsono dan Hariyanto, 2012: 401).

Dalam hubungan ini, Arends (2009: 401) telah mengemukakan sintaks yang lain serta perilaku guru yang relevan seperti di bawah ini.

Tabel 2.1. Sintaks PBL dan perilaku guru yang relevan.

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Fase 1: Melakukan orientasi masalah kepada siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan dan alat) apa yang diperlukan bagi penyelesaian masalah serta memberikan motivasi kepada siswa agar menaruh perhatian terhadap aktivitas penyelesaian masalah.
2.	Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian masalah.
3.	Fase 3: mendukung	Guru mendorong siswa untuk mencari

	kelompok investigasi.	informasi yang sesuai, melakukan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalahnya.
4.	Fase 4: mengembangkan dan menyajikan artefak dan memamerkannya.	Guru membantu siswa dalam perencanaan dan perwujudan artefak yang sesuai dengan tugas yang diberikan seperti: laporan, video, dan model-model, serta membantu mereka saling berbagi satu sama lain terkait hasil karyanya.
5.	Fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya serta proses-proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sumber: Arends (2009)

Secara umum dapat dikemukakan bahwa kekuatan dari penerapan metode PBL/PBI ini antara lain:

- a. siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*);
- b. memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya;
- c. makin mengakrabkan guru dengan siswa; dan

- d. ada kemungkinan suatu masalah yang harus diselesaikan siswa melalui eksperimen, hal ini juga akan membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen.

Sementara itu kelemahan dari penerapan metode ini antara lain:

- a. tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah;
- b. sering kali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang; dan
- c. aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.

2.4 Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran adalah perencanaan langkah-langkah yang akan ditempuh guru saat proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Skenario pembelajaran penting dipersiapkan oleh guru agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan. Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk mengecek perilaku awal siswa, membangkitkan motivasi, dan memfokuskan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan kegiatan belajar mengajar atau pemahaman materi untuk mencapai KD. Kegiatan penutup pembelajaran ialah kegiatan akhir yang dilakukan dengan refleksi, umpan balik, penilaian, pengumpulan tugas, dan tindak lanjut (Meriyati, 2018). Berikut ini langkah-langkah pembelajaran menurut Priyatni (2014: 176-177).

a. Kegiatan Pendahuluan

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pendahuluan, yaitu:

1. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
2. memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
3. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
4. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik; dan
5. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas. Disarankan pembelajaran mencakup 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/menganalisis, mengomunikasikan).

1. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati ini, guru memberikan kesempatan secara aktif kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. Menanya

Dalam kegiatan menanya ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang sudah dilihat dan diamati. Dalam kegiatan ini, guru perlu membimbing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek materi yang konkret dan pertanyaan yang bersifat fakta. Saat guru bertanya, guru secara tidak langsung membimbing peserta didik belajar mengajukan pertanyaan dengan baik dan benar. Tiba giliran guru menjawab pertanyaan dari muridnya, saat itulah guru mendorong peserta didiknya untuk menjadi pendengar jawaban yang baik dan benar.

3. Mengeksplorasi

Dalam kegiatan mengeksplorasi ini, peserta didik secara aktif diarahkan untuk menjelajah sekitar kehidupannya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik melakukan observasi untuk memperoleh pengetahuan dan siswa dapat berpikir dengan nalar yang baik sesuai dengan fakta yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

4. Mengasosiasikan

Dalam kegiatan mengasosiasikan ini, peserta didik diarahkan untuk membaca buku dan menemukan fakta yang berkaitan langsung dengan

materi dan memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti serta menyimpulkan informasi tersebut.

5. Mengomunikasikan

Dalam kegiatan mengomunikasikan ini, guru mampu mengarahkan peserta didik agar mampu menyampaikan hasil pengamatan, fenomena, dan informasi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.

c. Kegiatan Penutup

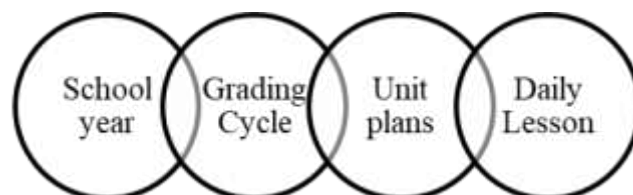
Pada tahap penutup peserta didik antara lain menerima tugas penguatan, pengayaan, atau remedial. Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Priyatni, 2014: 177).

2.4.1 Hakikat Perencanaan

Seperti yang telah dikemukakan di muka, perencanaan pembelajaran merupakan proses penerjemahan kurikulum yang berlaku menjadi program-program pembelajaran yang selanjutnya dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Mengapa kurikulum perlu diterjemahkan?

Sebab kurikulum yang disusun oleh para pengembang pada dasarnya hanya berupa rambu-rambu secara umum. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) misalnya, di dalamnya hanya berisi tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi setiap mata pelajaran yang terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Selanjutnya, cara untuk mencapai kompetensi dasar, strategi apa yang harus dilakukan, media apa yang dapat dimanfaatkan, berapa jam alokasi waktu untuk mencapai setiap kompetensi termasuk bagaimana cara menentukan kriteria keberhasilan serta bagaimana cara mengukurnya, semuanya diserahkan kepada guru. Dengan demikian, kurikulum sebagai alat pendidikan tidak hanya sebagai dokumen yang siap pakai, akan tetapi bagaimana dokumen tersebut dikembangkan pada program perencanaan dan diimplementasikan dalam kegiatan yang lebih praktis oleh guru (Sanjaya, 2008: 21).

Robert Yinger dalam Sanjaya (2008: 21). menjelaskan ada empat bentuk perencanaan yang masing-masing membentuk sebuah siklus (*cycles*), yakni perencanaan tahunan (*school year*), perencanaan term (*term/grading cycle*), perencanaan unit (*unit plan development*), dan perencanaan harian (*daily lessons*). Selanjutnya keempat siklus perencanaan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Siklus Perencanaan

Siklus pertama, menurut Yinger adalah program tahunan (*school year*). Program tahunan merupakan acuan dalam menyusun program-program selanjutnya, misalnya program semesteran dan program mingguan bahkan program harian. Pada program tahunan disusun waktu pembelajaran efektif, hari-hari libur termasuk perencanaan unit-unit materi dan buku-buku pelajaran. Siklus yang kedua, meliputi *grading cycle*. Pada siklus ini ditentukan set pelajaran beserta aktivitas siswa sebagai tujuan terminal atau tujuan antara. Siklus ketiga adalah pengembangan perencanaan unit pelajaran. Perencanaan unit pelajaran didasarkan kepada tujuan umum yang harus ditempuh seperti yang dirumuskan dalam program tahunan. Banyaknya unit pelajaran yang dibutuhkan, sangat tergantung kepada unit organisasi kegiatan pembelajaran dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Siklus keempat adalah perencanaan pembelajaran untuk kegiatan harian. Pada perencanaan harian kegiatan belajar beserta tujuan pembelajaran disusun secara spesifik, sehingga keberhasilan pembelajaran dapat dilihat seketika. Setiap siklus yang telah diuraikan, maka tampak bahwa siklus-siklus di atas pada dasarnya membentuk rentang waktu perencanaan program. Menurut Santrock (2007), selain empat bentuk program, juga terdapat program mingguan sebagai program penjabaran dari perencanaan unit.

2.4.2 Pengembangan Pengalaman Belajar

Merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting baik dalam perencanaan maupun desain pembelajaran. Merancang pengalaman belajar pada hakikatnya adalah menyusun skenario pembelajaran sebagai pedoman untuk guru dan siswa dalam melaksanakan proses

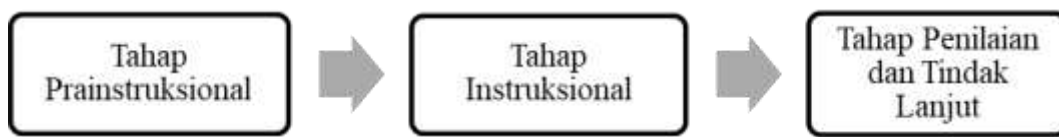
pembelajaran. Dalam proses pembelajaran mandiri, skenario pembelajaran dituangkan dalam prosedur pembelajaran yang harus ditempuh oleh setiap siswa dalam mempelajari materi pelajaran (Sanjaya, 2008: 159).

Hal ini berarti tugas guru lebih banyak sebagai perancang sekaligus sebagai penyusun program pembelajaran; sedangkan manakala proses pembelajaran dalam bentuk klasikal, yang menuntut peran guru sebagai pelaksana atau manajer proses pembelajaran, maka skenario pembelajaran dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam mengatur jalannya proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam pengembangan pengalaman belajar perlu menggambarkan kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2008: 159).

Pengalaman belajar (*learning experiences*) adalah sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan seperti apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir pengalaman belajar yang bagaimana yang harus didesain agar tujuan dan kompetensinya itu dapat diperoleh setiap siswa. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya (Sanjaya, 2008: 159).

2.4.3 Tahap Pengembangan Pengalaman Belajar

Proses memberikan pengalaman belajar pada siswa, secara umum terdiri atas tiga tahap, yakni tahap permulaan (prainstruksional), tahap pengajaran (instruksional), dan tahap penilaian/tindak lanjut.



Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Pengalaman Belajar

Ketiga tahapan ini harus ditempuh pada setiap saat melaksanakan pengajaran. Jika, satu tahapan tersebut ditinggalkan, maka pengalaman belajar siswa tidak akan sempurna.

1. Tahap Pra Instruksional

Menurut Sanjaya (2008: 175), tahap painstruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat memulai proses belajar dan mengajar. Berapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau oleh siswa pada tahapan berikut.

- a. Guru menanyakan kehadiran siswa, dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kehadiran siswa dalam pengajaran, dapat dijadikan salah satu tolak ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidakhadiran siswa, disebabkan oleh kondisi siswa yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lain-lain), tetapi bisa juga terjadi karena pengajaran dan guru tidak menyenangkan, sikapnya tidak disukai oleh siswa, atau karena tindakan guru pada waktu mengajar sebelumnya dianggap merugikan siswa (penilaian tidak adil, memberi hukuman yang menyebabkan frustrasi, rendah diri, dan lain-lain).
- b. Bertanya kepada siswa, sampai di mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Dengan demikian, guru mengetahui ada tidaknya kebiasaan belajar siswa di rumahnya sendiri. Setidak-tidaknya kesiapan siswa menghadapi pelajaran hari itu.

- c. Mengajukan pertanyaan kepada siswa di kelas, atau siswa tertentu bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai di mana pemahaman materi yang telah diberikan.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
- e. Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat tapi mencakup semua bahan aspek yang telah dibahas sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai dasar bagi pelajaran yang akan dibahas hari berikutnya nanti, dan sebagai usaha dalam menciptakan kondisi belajar siswa.

Tujuan tahapan ini, pada hakikatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan yang telah diterimanya, dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Tahapan prainstruksional dalam strategi mengajar mirip dengan kegiatan pemanasan dalam olahraga. Kegiatan ini akan memengaruhi keberhasilan siswa.

2. Tahap Instruksional

Menurut Sanjaya (2008: 176), tahap kedua ialah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahapan memberikan pengalaman belajar pada siswa. Tahap instruksional akan sangat tergantung pada strategi pembelajaran yang akan diterapkan, misalnya strategi ekspositori, inkuiri, *cooperative learning* dan lain sebagainya. Manakala tujuan dan bahan pelajaran yang harus dicapai bukan merupakan tujuan yang kompleks ditambah dengan jumlah siswa yang

besar sehingga dalam tahapan instruksional guru memandang pengalaman belajar dirancang agar siswa menyimak materi pelajaran secara utuh, maka secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Menjelaskan pada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa.
- b. Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu.
- c. Membahas pokok materi yang telah dituliskan tadi, yakni: pertama, pembahasan dimulai dari gambaran umum materi pengajaran menuju kepada topik secara lebih khusus. Cara kedua dimulai dari topik khusus menuju topik umum.
- d. Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh-contoh konkret. Demikian pula siswa harus diberikan pertanyaan atau tugas, untuk mengetahui tingkat pemahaman dari setiap pokok materi yang telah dibahas.
- e. Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
- f. Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi. Kesimpulan ini dibuat oleh guru dan sebaiknya pokok-pokoknya ditulis dipapan tulis untuk dicatat siswa. Kesimpulan dapat pula dibuat guru bersama-sama siswa, bahkan kalau mungkin diserahkan sepenuhnya kepada siswa.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Menurut Sanjaya (2008: 27), tahap yang ketiga atau yang terakhir dari strategi menggunakan model mengajar adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahap ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan kedua (instruksional). Ketiga tahap yang

telah dibahas di atas, merupakan satu rangkaian kegiatan terpadu, tidak terpisahkan satu sama lain.

Guru dituntut untuk mampu dan dapat mengatur waktu dan kegiatan secara fleksibel, sehingga ketiga rangkaian tersebut diterima oleh siswa secara utuh. Di sinilah letak keterampilan profesional dari seorang guru dalam memberikan pengalaman belajar. Kemampuan mengajar seperti digambarkan dalam uraian di atas secara teoretis mudah dikuasai, namun dalam praktiknya tidak semudah seperti digambarkan. Hanya dengan latihan dan kebiasaan yang terencana, kemampuan itu dapat diperoleh.

2.5 *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) mencakup kemampuan kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. *Higher order thinking skills* (HOTS) akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaan yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/dilema. Menurut Lewis dan Smith (dalam Sani 2019:2), berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh jawaban/solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan.

Menurut Tomel dalam Sani (2019:3), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide. Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisa, mensintesa atau menggabungkan fakta dan ide, mengeneralisasi, menjelaskan, atau sampai pada

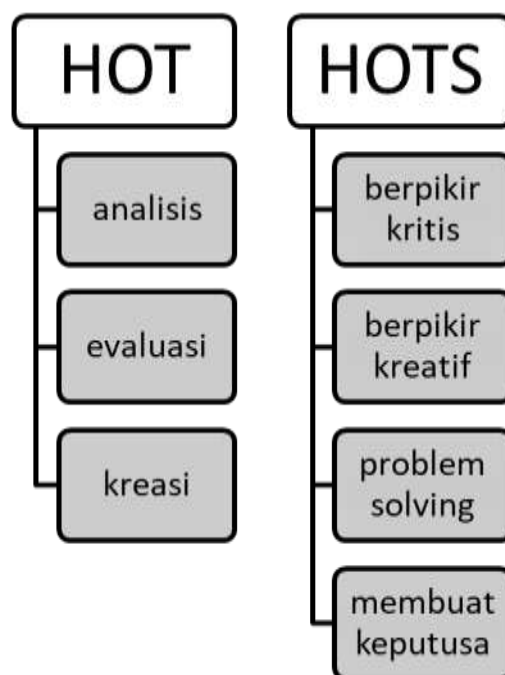
suatu kesimpulan atau interpretasi. Manipulasi informasi dan ide-ide melalui proses tersebut akan memungkinkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan, memperoleh pemahaman, dan menemukan makna baru (Tomei dalam Sani 2019:3). HOTS juga disebut kemampuan berpikir strategis yang merupakan kemampuan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, menganalisa argumen, negoisasi isu, atau membuat prediksi (Underbakke dkk dalam Sani 2019: 3).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, *problem solving*, dan membuat keputusan. Menurut Petres dalam Sani (2019:3), ketika sedang menerapkan HOTS, seseorang perlu memeriksa asumsi dan nilai-nilai, mengevaluasi fakta, dan menilai kesimpulan. John Dewey dalam (Sani 2019:3) menjelaskan tentang proses berpikir sebagai rantai proses produktif yang bergerak dari refleksi ke inkuiri (*inquiry*), kemudian proses berpikir kritis, yang akhirnya menuntun pada penarikan kesimpulan yang diperbuat oleh keyakinan orang yang berpikir.

Perlu diperhatikan bahwa ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) berbeda dengan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*). Jika mengacu pada taksonomi Bloom yang direvisi, berpikir tingkat tinggi (HOT) berkaitan dengan kemampuan kognitif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Selain itu, keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Pada umumnya, kemampuan analisis kompleks dan analisis sistem

merupakan bagian dari *problem solving* sehingga juga dinyatakan secara tersendiri dalam elemen utama HOTS.

Demikian juga, kemampuan berpikir logis dan evaluasi merupakan bagian dari berpikir kritis, sehingga elemen utama dari HOTS dapat dibuat lebih sederhana. Pada dasarnya, keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi. Misalnya, untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan, siswa harus mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternatif solusi, menerapkan strategi penyelesaian masalah, serta mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan (Sani 2019:3).



Gambar 2.3 Perbedaan HOT dan HOTS

Telah didiskusikan bahwa dalam HOTS terdapat komponen HOT, misalnya untuk dapat melakukan penyelesaian masalah (*problem solving*), siswa harus dapat

melakukan analisis dan evaluasi. Demikian juga, untuk dapat berpikir kritis atau membuat suatu keputusan, siswa harus dapat menalar, mempertimbangkan, menganalisis, dan melakukan evaluasi. Hal tersebut menyebabkan beberapa peneliti membuat kesetaraan dengan membandingkan berbagai taksonomi dan istilah yang terkait dengan HOTS dan HOT. Berikut ini diberikan kesetaraan antara istilah yang digunakan oleh Haladyna, Webb, Gagne, dan Bloom. Istilah dalam taksonomi Bloom yang digunakan dalam revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl.

Tabel 2.2 Istilah yang digunakan oleh Haladyna, Webb, Gagne, dan Bloom.

Haladyna	Webb	Gagne	Bloom (revisi)
Fakta	Mengingat	Infomasi	Mengingat
Konsep	Tidak ada kesetaraan	Konsep	Memahami
Prinsip, prosedur	Aplikasi dasar dari keahlian/konsep	Aturan	Mengaplikasikan
Berpikir kritis	Berpikir strategis	<i>Problem solving</i>	Menganalisis dan mengevaluasi
Kreativitas	Berpikir lanjut	Tidak ada kesetaraan	Berkreasi

Haladyna dalam Sani (2019: 5), menyatakan kompleksitas berpikir dan dimensi belajar dalam empat tingkatan proses mental, yakni: memahami, menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas; yang dapat diaplikasikan pada empat jenis konten, yakni: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Pada taksonomi Webb,

berpikir strategis terkait dengan kemampuan siswa menggunakan penalaran dan mengembangkan rencana atau langkah-langkah proses yang kompleks. Selain itu, berpikir lanjut terkait dengan kemampuan siswa melakukan penyelidikan, memerlukan waktu untuk berpikir dan memproses kondisi atau masalah atau tugas ganda.

Berpikir kritis adalah pola berpikir konvergen, sedangkan berpikir kreatif adalah pola berpikir divergen. Berpikir konvergen merupakan proses mengelolah suatu informasi dari berbagai sudut pandang untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Berpikir divergen merupakan pengembangan pikiran dari suatu informasi menjadi berbagai ide atau sudut pandang. Individu yang mampu berpikir kritis dan berpikir kreatif tersebut dibutuhkan oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks (Sani 2019:5).

Permasalahan atau soal yang dapat memicu keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah permasalahan kompleks yang tidak diselesaikan dengan ingatan sederhana, namun membutuhkan penerapan strategi dan proses tertentu. Contoh permasalahan seperti itu adalah permasalahan yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Permasalahan dalam PBL merupakan permasalahan autentik yang tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured problem*). Beberapa informasi perlu dicari dalam upaya menyelesaikan permasalahan seperti itu, sehingga dibutuhkan strategi dan kemampuan berpikir produktif. Kemampuan berpikir produktif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang mencakup bernalar, mengkombinasi berbagai pengalaman yang saling terpisah, menggunakan bukti baru, menambah informasi untuk mengisi

celah dalam logika, melakukan ekstrapolasi, dan membuat penafsiran (Sani 2019:5-6).

2.6 *Problem Based Learning (PBL)*

Perubahan cara pandang terhadap siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak ditemukannya berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Davis dalam Rusman (2016, 241) mengemukakan bahwa salah satu kecenderungan yang sering dilupakan adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru.

Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (disingkat PBM). Menurut Tan dalam Rusman (2016, 241), Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Pada kenyataannya, tidak semua guru memahami konsep PBM tersebut, baik disebabkan oleh kurangnya keinginan dan motivasi untuk meningkatkan kualitas keilmuan maupun karena kurangnya dukungan sistem untuk meningkatkan kualitas keilmuan tenaga pendidik.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu kiranya ada sebuah bahan kajian yang mendalam tentang apa dan bagaimana Pembelajaran Berbasis Masalah ini untuk selanjutnya diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga dapat memberi masukan, khususnya kepada para guru tentang Pembelajaran Berbasis Masalah, yang menurut Tan dalam Rusman (2016, 241) merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 dan umumnya kepada para ahli dan praktisi pendidikan yang memusatkan perhatiannya pada pengembangan dan inovasi sistem pembelajaran.

2.6.1 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa karakteristik. Menurut Rusmono (2014: 82), proses pembelajaran dengan model PBM ditandai dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Siswa menentukan isu-isu pembelajaran.
2. Pertemuan-pertemuan pelajaran berlangsung *open-ended* atau masih membuka peluang untuk berbagi ide tentang pemecahan masalah, sehingga memungkinkan pembelajaran tidak berlangsung dalam satu kali pertemuan.
3. Tutor adalah seorang fasilitator dan tidak bertindak sebagai pakar yang merupakan satu-satunya sumber informasi.
4. Tutorial berlangsung sesuai dengan PBM yang berpusat pada siswa.

Selain itu, ciri siswa yang belajar dengan model PBM sebagai berikut.

1. Belajar dimulai dengan satu masalah.
2. Masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa.
3. Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah bukan disiplin ilmu.

4. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar.
5. Menggunakan kelompok kecil.
6. Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

2.6.2 Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Smith dalam Amir (2013:27), manfaat pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut.

1. Menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas materi ajar.
 Kedua hal ini ada kaitannya, kalau pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat. Pemahaman juga demikian, dengan konteks yang dekat dan sekaligus melakukan banyak mengajukan pertanyaan menyelidiki bukan sekedar hafal saja maka pembelajaran akan lebih memahami materi.
2. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan.
 Dengan kemampuan pendidik membangun masalah yang sarat dengan konteks praktik, pembelajaran bisa merasakan lebih baik konteks operasinya di lapangan.
3. Mendorong untuk berfikir.
 Dengan proses yang mendorong pembelajaran untuk mempertanyakan, kritis, reflektif maka mafaat ini berpeluang terjadi. Pembelajaran dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpulkan, mencoba menemukan landasan argumennya

dan fakta-fakta yang mendukung alasan. Nalar pembelajaran dilatih dan kemampuan berfikir ditingkatkan. Tidak sekedar tahu, tapi juga dipikirkan.

4. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial

Pembelajaran diharapkan memahami perannya dalam kelompok, menerima pandangan orang lain, bisa memberikan pengertian bahkan untuk orang-orang yang barangkali tidak mereka senangi. Keterampilan yang sering disebut bagian dari soft skills ini, seperti juga hubungan interpersonal dapat mereka kembangkan. Dalam hal tertentu, pengalaman kepemimpinan juga dapat dirasakan. Mereka mempertimbangkan strategi memutuskan dan persuasif dengan orang lain.

5. Membangun kecakapan belajar

Pembelajaran perlu dibiasakan untuk mampu belajar terus meneru. Ilmu keterampilan yang mereka butuhkan nanti akan terus berkembang, apapun bidang pekerjaannya. Jadi mereka harus mengembangkan bagaimana kemampuan untuk belajar.

6. Memotivasi pembelajaran

Motivasi belajar pembelajaran, terlepas dari apapun metode yang kita gunakan, selalu menjadi tantangan. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, kita punya peluang untuk membangkitkan minat dari dalam diri, karena kita menciptakan masalah dengan konteks pekerjaan.

Berdasarkan pendapat Smith mengenai manfaat pembelajaran berbasis masalah penulis menyimpulkan model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki berbagai macam manfaat sehingga menimbulkan efek positif bagi siswa, dan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah ini berharap dapat

meningkatkan motivasi, percaya diri dan yang terpenting adalah hasil belajar siswa atau hasil belajar siswa sehingga nilai yang dihasilkan siswa bisa melebihi dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan.

2.6.3 Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Kelebihan model ini menurut Akinoglu & Tandogan dalam Ariyana dkk (2018: 33-34) antara lain:

1. pembelajaran berpusat pada peserta didik;
2. mengembangkan pengendalian diri peserta didik;
3. memungkinkan peserta didik mempelajari peristiwa secara multidimensi dan mendalam;
4. mengembangkan keterampilan pemecahan masalah;
5. mendorong peserta didik mempelajari materi dan konsep baru ketika memecahkan masalah;
6. mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan berkomunikasi yang memungkinkan mereka belajar dan bekerja dalam tim;
7. mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah tingkat tinggi/kritis;
8. mengintegrasikan teori dan praktek yang memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru;
9. memotivasi pembelajaran;
10. peserta didik memperoleh keterampilan mengelola waktu;
11. pembelajaran membantu cara peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

2.7 Drama

Pengertian tentang drama yang dikenal selama ini, misalnya dengan menyebutkan bahwa drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan tidaklah salah. Hal ini disebabkan jika ditinjau dari makna kata drama itu sendiri pengertian tentang drama di atas dianggap tepat. Istilah “drama” berasal dari kata Yunani *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya jadi drama berarti perbuatan atau tindakan (Haryamawan, 1988:1). Beberapa pengertian tentang drama yang akan diungkapkan berikut.

Menurut Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen dalam Hasanuddin (1996:2) drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan aksi dan perilaku. Selain itu, pengertian drama menurut Moulton adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung. Berdasarkan beberapa pengertian drama yang telah diungkapkan tersebut tidak terlihat perumusan yang mengarahkan pengertian drama kepada pengertian dimensi sastranya, melainkan hanya kepada dimensi seni lakon saja. Padahal meskipun drama ditulis dengan tujuan untuk dipentaskan, tidaklah berarti bahwa semua karya drama yang ditulis pengarang harus dipentaskan. Tanpa dipentaskan sekalipun drama tetap dapat dipahami, dimengerti, dan dinikmati.

2.7.1 Karakteristik Drama

Sebagai sebuah karya, drama mempunyai karakteristik khusus, yaitu berdimensi sastra pada satu sisi dan berdimensi seni pertunjukan pada sisi yang lain.

Sebagaimana yang telah disinggung pada bagian pengertian drama, meskipun kedua dimensi ini terlihat sebagai suatu yang berbeda karena memang berbeda namun kedua dimensi itu pada akhirnya merupakan suatu totalitas yang saling berkaitan. Dimensi yang satu mendukung dimensi yang lain, demikian pula sebaliknya. Marilah untuk sementara melihat dimensi yang ada pada karya drama itu secara terpisah. Kemungkinan ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman bahwa masing-masing dimensi yang melekat pada drama dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur yang sama sekali berbeda.

Setelah memahami ini, baru kemudian melihat kedua dimensi drama tersebut secara totalitas sebagai karakteristik drama secara menyeluruh. Dengan begitu akan didapatkan suatu pemahaman bahwa unsur-unsur yang membangun drama pada satu dimensi, misalnya dimensi sastra, ternyata tidak mungkin melepaskan (Hasanuddin, 1996:7). Sebagai sebuah *genre* sastra, drama dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur sebagaimana terlihat dalam *genre* sastra lainnya, terutama fiksi. Secara umum, sebagaimana fiksi, terdapat unsur yang membentuk dan membangun dari dalam karya itu sendiri (intrinsik) dan unsur yang memengaruhi penciptaan karya yang tentunya berasal dari luar karya (ekstrinsik). Dengan demikian kapasitas drama sebagai karya sastra haruslah dipahami bahwa drama tidak hadir begitu saja. Sebagai karya kreatif kemunculannya disebabkan oleh banyak hal. Kekreativitasan pengarang dan unsur realitas objektif (kenyataan semesta) sebagai unsur ekstrinsik mempengaruhi penciptaan drama. Selain itu, dari dalam karya itu sendiri cerita dibentuk oleh unsur-unsur penokohan, alur, latar, konflik-konflik, tema dan amanat, serta aspek gaya bahasa. Drama dalam

kapasitas sebagai seni pertunjukan hanya dibentuk dan dibangun oleh unsur-unsur yang menyebabkan suatu pertunjukan dapat terlaksana dan terselenggara.

2.7.2 Unsur Instrinsik Drama

Unsur-unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Beberapa unsur intrinsik yang terdapat dalam drama sebagai berikut.

a. Tokoh, Peran, dan Karakter

Penokohan di dalamnya termasuk hal-hal yang berkaitan dengan penamaan, pemeranan, keadaan fisik tokoh (aspek psikologis), keadaan sosial tokoh (aspek sosiologi), serta karakter tokoh. Hal-hal yang termasuk di dalam permasalahan penokohan ini saling berhubungan dalam upaya membangun permasalahan-permasalahan atau konflik-konflik kemanusiaan yang merupakan persyaratan utama drama. Bahkan di dalam drama, unsur penokohan merupakan aspek penting. Selain melalui aspek inilah aspek-aspek lain di dalam drama dimungkinkan berkembang, unsur penokohan di dalam drama terkesan lebih tegas dan jelas pengungkapannya dibandingkan dengan fiksi (Hasanuddin, 1996:76).

b. Motif, Konflik, Peristiwa, dan Alur

Permasalahan-permasalahan drama, di samping dapat dibangun melalui pertemuan dua tokoh atau sekelompok tokoh yang memerankan peran yang berbeda, juga dapat dibangun melalui laku. Pada segi pementasan, unsur laku terasa lebih jelas dan konkret, dibandingkan pada teksnya. Hal ini menjadi jelas karena unsur laku di atas pentas merupakan tindakan pemvisualisasian.

Laku dapat dipahami sebagai gerakan atau tindakan tokoh-tokoh. Gerakan atau tindakan-tindakan para tokoh berikutnya dapat membentuk suatu peristiwa.

Pada hakikatnya pun, gerakan atau tindakan para tokoh itu sendiri merupakan suatu kejadian yang dapat dikaitkan telah berlangsung jika seseorang tokoh atau sekelompok tokoh melakukan kegiatan pada suatu tempat dan pada suatu waktu tertentu. Peristiwa-peristiwa atau pada kejadiannya membentuk permasalahan-permasalahan drama. Peristiwa di dalam drama, merupakan salah satu unsurnya. Sulitlah dibayangkan sebuah karya fiksional disampaikan tanpa adanya peristiwa atau kejadian. Dalam memahami peristiwa di dalam drama harus disadari sepenuhnya bahwa peristiwa tidaklah terjadi begitu saja, secara tiba-tiba atau serta merta. Setiap peristiwa yang berlaku atau yang terjadi selalu mempunyai hubungan sebab akibat. Sesuatu peristiwa akan terjadi jika disebabkan oleh sesuatu hal atau hal yang menjadi (Hasanuddin, 1996:85).

Alur sebagai rangkaian peristiwa-peristiwa atau sekelompok peristiwa yang saling berhubungan secara kausalitas akan menunjukkan kaitan sebab-akibat. Alur yang baik adalah alur yang memiliki kausalitas sesama peristiwa yang ada di dalam sebuah (teks) drama.

c. Latar dan Ruang

Latar merupakan identitas permasalahan drama sebagai karya fiksionalitas yang secara samar diperlihatkan penokohan dan alur. Jika permasalahan drama sudah diketahui melalui alur atau penokohan, maka latar dan ruang memperjelas suasana, tempat, serta waktu peristiwa itu berlaku. Latar dan

ruang di dalam drama memperjelas pembaca untuk mengidentifikasi permasalahan drama. Secara langsung latar berkaitan dengan penokohan dan alur. Sehubungan dengan itu, latar harus saling menunjang dengan alur dan penokohan dalam membangun permasalahan dan konflik.

Latar yang konkret biasanya berhubungan dengan tokoh-tokoh yang konkret dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Sebaliknya latar yang abstrak akan berhubungan dengan peristiwa yang abstrak dan tokoh-tokoh yang abstrak pula (Hasanuddin, 1996:94). Ruang merupakan unsur lain drama yang jelas berkaitan dengan latar. Ruang juga menyangkut tempat dan suasana. Namun begitu, sukar untuk menganalisis ruang tanpa menghubungkannya dengan persoalan pementasan. Sebuah teks yang diucapkan oleh para tokoh terdapat ungkapan-ungkapan yang menggadaikan indikasi mengenai ruang.

Berdasarkan dialog-dialog tokoh itu pembaca membayangkan, bagaimana ruang di dalam drama. Dengan memberikan “pemvisualisasian” pada indikasi-indikasi dialog di dalam teks akan tampil hal yang dimaksudkan bahwa kaitan ruang di dalam teks berkaitan dengan pementasan (Hasanuddin, 1996:97)

d. Penggarapan Bahasa

Pembicaraan tentang gaya bahasa menyangkut kemahiran pengarang mempergunakan bahasa sebagai medium drama. Penggunaan bahasa ditulis dengan segala kelebihan dan kekurangannya harus dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pengarang. Penggunaan bahasa harus relevan dan menunjang permasalahan-permasalahan yang hendak dikemukakan; harus serasi dengan teknik-teknik yang digunakan; dan harus tepat merumuskan alur, penokohan,

latar dan ruang, dan tentu saja semua itu bermuara pada ketepatan perumusan tema atau premis teks drama. Pengarang diharapkan harus mengungkapkan permasalahan secermat dan seteliti mungkin, sehingga tersusunlah bahasa yang rapi dan indah sebagai salah satu ciri karya sastra.

e. Tema dan Amanat

Tema dan amanat dapat dirumuskan dari berbagai peristiwa, penokohan, dan latar. Tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang dalam karyanya. Oleh sebab itu, tema merupakan hasil konklusi dari berbagai peristiwa yang terkait dengan penokohan dan latar. Dalam sebuah drama terdapat banyak peristiwa yang masing-masingnya mengemban permasalahan, tetapi hanya ada sebuah tema sebagai intisari dari permasalahan-permasalahan tersebut. Permasalahan ini dapat juga muncul melalui perilaku-perilaku para tokoh ceritanya yang terkait dengan latar dan ruang.

Amanat merupakan opini, kecenderungan, dan visi pengarang terhadap tema yang dikemukakannya. Amanat di dalam drama dapat terjadi lebih dari satu, asal kesemuanya itu terkait dengan tema. Pencarian amanat pada dasarnya identik atau sejalan dengan teknik pencarian tema. Oleh sebab itu, amanat juga merupakan kristalistik dari berbagai peristiwa, perilaku tokoh, latar, dan ruang cerita (Hasanuddin, 1996:103).

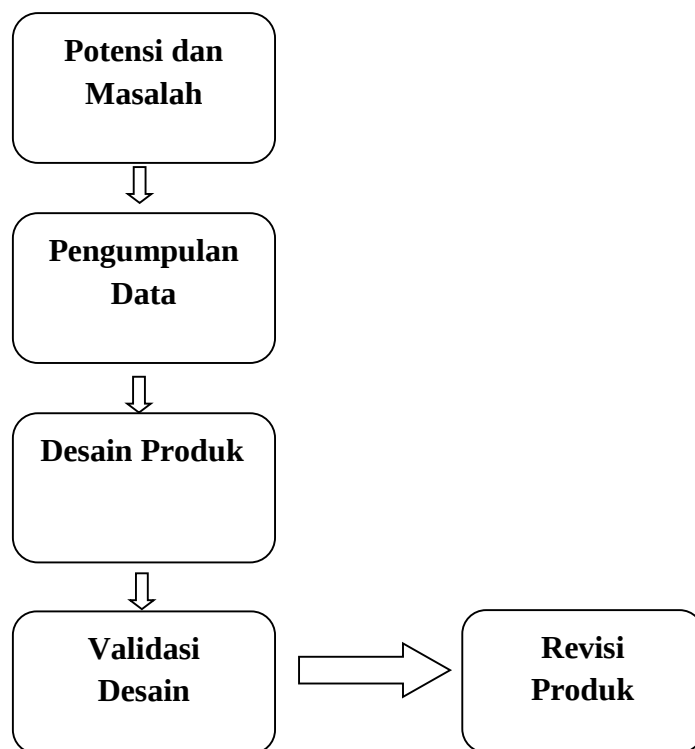
III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa skenario dalam pembelajaran teks drama untuk siswa SMP.

3.2 Prosedur Penelitian

Sugiyono (2018: 409) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D menyatakan bahwa ada 10 langkah penggunaan *Metode Research and Develoment (R & D)*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti memiliki lima tahapan yang akan ditunjukkan pada skema 3.1 sebagai berikut.



Skema 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Develoment* (R & D) yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah (Sugiyono, 2018: 409). Potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dan masalah adalah sesuatu atau persoalan yang harus diselesaikan. Sebagaimana yang telah disampaikan dalam latar belakang bahwa skenario pembelajaran perlu dibuat untuk mendukung proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, permasalahan tersebut berpotensi untuk dikembangkannya skenario pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks drama, dalam hal ini sesuai dengan pembelajaran teks drama kelas VIII SMP pada KD 3.15 dan 4.15.

2. Pengumpulan Data/Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2018: 411).

Pengumpulan data dilakukan untuk memberikan penguatan terhadap masalah dan potensi yang timbul. Dengan begitu, saat merencanakan produk dapat mengikuti data-data yang sudah didapatkan. Pengumpulan data bisa dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dll.

3. Desain Produk

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Dalam hal ini peneliti mendesain sebuah produk pendidikan berupa skenario pembelajaran teks drama yang sesuai dengan potensi, masalah, serta data yang sudah didapat.

4. Validasi Desain

Dikatakan rasional karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2018: 414).

Validasi desain produk peneliti akan dinilai oleh dosen atau pakar yang memiliki pengalaman di bidang skenario pembelajaran. Dosen atau pakar diminta untuk menilai desain produk peneliti sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dilakukan dalam proses diskusi.

5. Revisi/Perbaiki Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 414).

Setelah mendapat komentar dari dosen atau pakar melalui diskusi, peneliti melakukan revisi/perbaiki kelemahan dari desain sesuai saran yang diperoleh.

3.3 Data dan Sumber Data

Data penelitian ini ialah hasil wawancara guru SMPN 1 Tulang Bawang Udik dan hasil validasi produk berupa skenario pembelajaran teks drama. Sumber data dalam penelitian ini ialah instrumen penelitian berupa angket validasi produk dan angket wawancara.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Angket

Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Surdayono dkk, 2013-30). Angket dalam penelitian ini berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Metode wawancara dipilih agar peneliti dapat lebih dekat dengan narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Tulang Bawang Udik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Sugiyono (2018: 174) mengemukakan pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen non-tes untuk mengukur sikap dan perilaku.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang terlampir. Angket atau kusioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab atau di respon oleh responden (Sudaryono dkk, 2013-30). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket wawancara yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia SMPN 1 Tulang Bawang Udik dan angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli. Adapun rincian instrumen tersebut, yakni sebagai berikut.

1. Lembar wawancara yang diberikan kepada guru, untuk mengetahui kendala yang dialami sebagai dasar untuk membuat skenario pembelajaran.

Tabel 3.1 Lembar wawancara guru

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Bapak membuat/menggunakan skenario pembelajaran?
	Jika ada, apakah skenario pembelajaran tersebut Bapak buat sendiri?
	Jika tidak, apa saja panduan yang Bapak gunakan sebagai perencanaan kegiatan pembelajaran?
2.	Apakah perencanaan kegiatan pembelajaran yang Bapak pakai adalah buatan sendiri?
	Apakah perencanaan kegiatan pembelajaran yang Bapak pakai sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku?

	Apakah Bapak mengalami kendala saat menggunakan perencanaan kegiatan pembelajaran yang saat ini Bapak pakai, khususnya pada materi teks drama?
	Jika ada, apa saja kendala yang Bapak alami?
	Apakah indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran sudah tercapai dengan maksimal?
3.	Model pembelajaran apa yang Bapak gunakan untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi teks drama?
	Media pembelajaran apa yang Bapak gunakan untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi teks drama?
4.	Apakah perencanaan kegiatan pembelajaran yang Bapak pakai berbasis HOTS (<i>higher order thinking skills</i>)?

2. Lembar angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli, untuk uji kelayakan produk skenario pembelajaran. Lembar angket terdiri atas dua aspek yaitu, aspek pembelajaran dan aspek isi (materi).
 - a. Lembar angket terhadap aspek pembelajaran.

Tabel 3.2 Angket validasi aspek pembelajaran

No.	Kriteria Penilaian	Nilai					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran terhadap orientasi						
2.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran terhadap apersepsi.						
3.	Pemberian tahap motivasi.						
4.	Kesesuaian tahap pemberian acuan.						
5.	Kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati.						
6.	Ketersediaan kegiatan menanya.						
7.	Ketersediaan kegiatan eksplorasi.						
8.	Adanya tahapan mengasosiasikan dalam kegiatan pembelajaran.						
9.	Kesesuaian tahapan berdiskusi, kolaborasi dan mengomunikasikan.						
10.	Pemberian umpan balik.						
11.	Ketersediaan tindak lanjut.						
Rata-rata Nilai							
Rerata Persentase							
Kategori							

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, yakni analisis data dari dosen ahli.

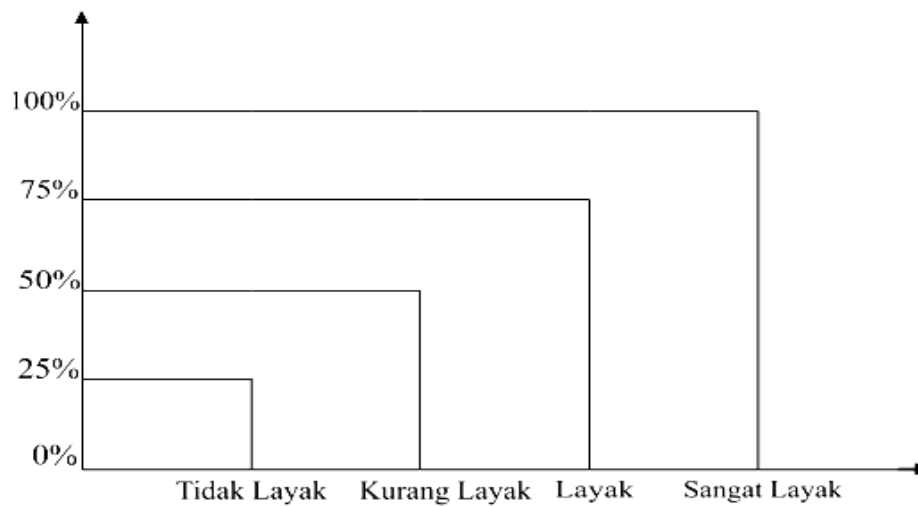
Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, adapun data dapat dijelaskan sebagai berikut. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dosen ahli.

Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2016: 93). Simpulan dari analisis tersebut dimanfaatkan untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian kuesioner dilakukan dengan kriteria 1= tidak relevan/tidak sesuai, 2= kurang relevan/ kurang layak, 3= relevan/baik, 4= sangat relevan/sangat layak. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase sebagai berikut.

Skema 3.2 Grafik Skala *Likeart*



Keterangan:

Angka 0% - 25% = tidak layak

Angka 26% - 50% = kurang layak

Angka 51% - 75% = layak

Angka 76% - 100% = sangat layak

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berikut akan dipaparkan simpulan yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Skenario pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dan HOTS (*higher order thinking skills*) dikembangkan dengan langkah-langkah (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data/mengumpulkan informasi, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi/perbaiki desain.
2. Hasil penelitian pada bagian desain produk skenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem base learning* (PBL). Skenario pembelajaran yang peneliti ciptakan ini berisi tiga aspek, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun tahapan kegiatan dalam skenario pembelajaran ini berdasarkan sintaks PBL (*problem based learning*).
3. Pertanyaan yang diajukan pada kegiatan orientasi merupakan pertanyaan yang berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Dengan pertanyaan-pertanyaan berbasis HOTS, siswa akan menjawab dengan cara siswa harus memiliki pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

5.2 Saran

Saran-saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan skenario berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dan HOTS (*higher order thinking skills*) pada materi teks drama adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru

Dapat menggunakan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebagai perencanaan kegiatan pembelajaran untuk mengurangi kendala/masalah yang terjadi saat proses kegiatan belajar dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, serta dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks drama.

2. Bagi peneliti

Peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis, dapat menggunakan skenario pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai referensi guna menambah wawasan bagi peneliti tentang skenario pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *higher order thinking skills* HOTS pada materi teks drama kelas VIII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, Taufiq M. 2013. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOT S.2018.pdf.

Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasanuddin. 1996. *Drama Karya Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.

Karwono, Mularsi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek dalam Kelas*. Jakarta: Kata Pena.

Kosasih, E. 2017. *Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah, serta Langkah Penulisan*. Bandung: Yrama Widya.

Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Priyatni, E.T. 2015. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Meriyati. 2018. *Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi)*. Bandarlampung: Universitas Lampung
http://digilib.unila.ac.id/cgi/search/simple?q=Meriyati& action_search=Search& action_search=Search& order=bytitle&basic_srctype=ALL& satisfy=ALL (diunduh pada 20 Desember 2018).
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ruhimat, Toto, dkk. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Base Learning itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sani, Ridwan. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Lampung. 2018. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.