PENGEMBANGAN DESAIN SKENARIO PEMBELAJARAN BERORIENTASI *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PADA TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS X SMA

(Skripsi)

Oleh
IRNI FITRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN SKENARIO PEMBELAJARAN BERORIENTASI *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PADA TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS X SMA

Oleh

IRNI FITRI

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada pembelajaran teks laporan hasil observasi (LHO) kelas X SMA dan kelayakannya sebagai skenario pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada pembelajaran teks laporan hasil observasi (LHO) Kelas X SMA dan kelayakannya sebagai skenario pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RND)*. Metode ini diadopsi dari teori Borg and Gall dengan menggunakan 6 tahapan yaitu, (1) observasi dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan (perancangan produk), (3) pelaksanaan (pengembangan produk), (4) uji produk (5) revisi produk, dan (6) desain produk. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk wawancara dan kuesioner (angket). Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari wawancara studi pendahuluan dan kuesioner hasil validasi.

Hasil penelitian ini berupa desain skenario pembelajaran yang disusun dengan berorientasi pada *higher order thinking skills* (HOTS) pada teks laporan hasil observasi kelas X SMA yang secara umum sudah layak digunakan pada proses pembelajaran. Skenario pembelajaran tersebut memuat kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang disusun dengan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving dan membuat keputusan. Kelayakan dari desain skenario ini diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan praktisi. Hasil validasi dari dosen ahli materi didapatkan skor rata-rata 3,60 dengan presentase 90,0% kategori sangat layak sedangkan uji praktisi didapatkan skor rata-rata 3,63 dengan presentase 90,9% kategori sangat layak.

Kata kunci : *pengembangan,desain, skenario, hots, teks lho.*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING SCENARIO DESIGN ORIENTED TO HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) IN THE OBSERVATION TO REPORT TEXTS OF THE X SMA CLASS

By

IRNI FITRI

The problem in this research is how to develop a learning scenario designs oriented to higher order thinking skills (HOTS) in the learning of observation to report texts (LHO) for X SMA class and its feasibility as a learning scenario. This study aims to describe the development of learning scenario designs oriented to higher order thinking skills (HOTS) in the learning of observation to report texts (LHO) for X SMA Class and its feasibility as a learning scenario.

The method used in this research is Research and Development (RND). This method was adopted from the theory of Borg and Gall by using 6 stages, namely, (1) observation and information collection, (2) planning (product design), (3) implementation (product development), (4) product testing (5) product revision. , and (6) product design. Data collection techniques in this study were in the form of interviews and questionnaires (questionnaire). The data in this study are qualitative data obtained from preliminary study interviews and validation questionnaires.

The results of this study are in the form of a learning scenario design that is oriented towards higher order thinking skills (HOTS) in the report text of the observations of X SMA class which are generally suitable for use in the learning process. The learning scenario contains preliminary, core and closing activities that are oriented towards higher-order thinking skills such as critical thinking, creative thinking, problem solving and decision making. The feasibility of this scenario design is obtained from the validation results carried out by material expert validators and practitioners. The validation results from material expert lecturers obtained an average score of 3.60 with a percentage of 90.0% in the very feasible category, while the practitioner test obtained an average score of 3.63 with a percentage of 90.9% in the very feasible category.

Keywords*: development, design, scenario, hots, text.*

PENGEMBANGAN DESAIN SKENARIO PEMBELAJARAN BERORIENTASI *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PADA TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI DI SMA KELAS X SMA

Oleh

IRNI FITRI

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
BANDAR LAMPUNG
2021

Judul Skripsi	:	**Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran Berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Pada Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA**
Nama Mahasiswa	:	*Irni Fitri*
No. Pokok Mahasiswa	:	**1713041024**
Program Studi	:	**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
Jurusan	:	**Pendidikan Bahasa dan Seni**
Fakultas	:	**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI
Komisi Pembimbing

Drs. Ali Mustofa, M.Pd.	**Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**
NIP 196004071987031004	NIP 196001211988101001

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
   Ketua : **Drs. Ali Mustofa, M.Pd.** .....

   Sekretaris : **Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.** .....

   Penguji
   Bukan Pembimbing : **Dr. Farida Ariyani, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **4 November 2021**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, Saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama	: Irni Fitri
NPM	: 1713041024
Judul Skripsi	: Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran Berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Pada Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain,
2. kecuali arahan bimbingan akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
3. karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. penulis meyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan nama hukum dan etika yang berlaku.
5. dan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Univesitas Lampung.

Bandarlampung, 9 September 2021

Yang membuat pernyataan,

Irni Fitri

1713041024

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kabupaten Lampung Tengah, 23 tahun yang lalu, tepatnya pada 2 September 1998 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, putri Bapak Saleh Budiman dan Ibu Katminah. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis, yaitu SD Negeri 2 Sri Budaya diselesaikan pada tahun 2011, SMP Negeri SMP Negeri 1 Seputih Banyak diselesaikan pada tahun 2014, dan SMA Negeri 1 Seputih Banyak diselesaikan pada tahun 2017. Tahun 2017 penulis terdaftar sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah menjadi anggota generasi muda bidang kaderisasi (2017) dan bidang kerohanian (2018) pada Himpunan Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Seni (HMJPBS). Selain itu, penulis juga pernah menjadi bendahara umum Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (Imabsi) pada tahun 2019. Penulis melaksanakan kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) selama 40 hari di Pekon Atar Kuwau, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat. Penulis juga melaksanakan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) selama 40 hari di SMA Negeri 1 Seputih Banyak.

MOTO

وَوَصَّيْنَا الإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالُهُ فِي

عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ (١٤)

"Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Ku lah kembalimu."
(Qs. Luqman : 14)

Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang.
(*HR. Tirmidzi)*

PERSEMBAHAN

Dengan izin Allah swt., kupersembahkan karya kecil ini untuk:

Ayahanda Saleh Budiman dan Ibunda Katminah yang telah merawat sejak kecil dengan susah payah dan ikhlas memberikan segala yang dimiliki untukku.

Mbaku tersayang Linda Ayuni, S.Pd. yang selalu memberikan motivasi dan mengajarkan arti kesabaran.

Adiku tersayang Nayla Febby Valentine yang selalu mendoakan kesuksesan kakaknya ini.

Mas iparku tersayang, Muhammad Yasin yang selalu memberikan contoh arti kehidupan yang sebenarnya.

Keponakanku tersayang, Alula Maradona.

Keluarga besar dan sahabat-sahabatku tercinta.

Dosen Pembimbing dan Pembahas yang sangat berjasa.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Penulis bersyukur ke hadirat Allah swt., atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran Berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Pada Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) Kelas X SMA dan kelayakannya sebagai perangkat pembelajaran di sekolah" adalah 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. Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Drs. Ali Mustofa, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. selaku pembimbing II dan pembimbing akademik yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku penguji utama yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang berguna bagi penulis demi kesempurnaan dalam penulisan skripsi dengan penuh ketelitian.
4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku dosen validator yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang sangat berguna untuk kesempurnaan desain scenario pembelajaran yang telah peneliti hasilkan

5. Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing penulis selama menempuh perkuliahan di Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
7. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu yang berguna yang telah diberikan kepada penulis.
9. Ibuku Katminah yang telah memberikan segala kemampuannya untuk penulis. Terima kasih atas kasih sayang tulus yang ibu berikan di setiap hari-hariku. Ayahku Saleh Budiman, terima kasih atas keringat yang ayah hasilkan demi membesarkanku. Terima kasih atas doa, pengorbanan, nasihat, keringat, dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.
10. Kakakku Linda Ayuni dan adikku Nayla Febby Valentine yang sudah memberikan dukungannya
11. Keluarga besarku yang selalu mendoakan, menantikan kelulusanku dengan memberikan dorongan baik moril maupun materil.
12. Seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017 (Teman Seperjuangan) yang senantiasa menghibur, memberi bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis. Terima kasih atas persahabatan indah yang kalian hadirkan.
13. Seluruh kakak angkatan 2013, 2014, 2015, 2016 dan adik tingkat angkatan 2018, 2019, 2020 yang sudah membantu, memberikan dukungan, berteman yang sangat berkesan.
14. Sahabatku Bella Faradila dan Delta Anggraeni yang selalu mendengarkan keluh kesahku selama menjadi mahasiswa, terima kasih untuk kalian yang selalu dengan senang hati membukakan tangan untuk memelukku disaat masa-masa sulitku.
15. Sahabatku Anggun Verdianto dan Laksanama Mufti Wildan Amir yang selama ini telah menjadi sosok abang selama menempuh pendidikan di kota orang.

16. Sahabatku Fita Ningtia, Clara Martinez, Diah Ayu Ningsih, Wulandari Kartika, Prayoga Ramadhan, yang telah memberikan warna baru dalam kehidupanku selama menjadi mahasiswa.
17. Teman KKN Pekon Atar Kuwau, Zevina, Yuli, Dewi, Bang Iqbal, Bang Ari dan Anjas terima kasih untuk 40 hari yang telah kita lewati bersama dengan suka duka.
18. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ketulusan dan kebaikan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 9 September 2021

Irni Fitri
1713041024

DAFTAR ISI

Halaman

COVER LUAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
COVER DALAM ..... **iv**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **v**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **vi**
SURAT PERNYATAAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
MOTO ..... **ix**
PERSEMBAHAN ..... **x**
SANWACANA ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang **1**
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Manfaat Penelitian 5
1.5 Ruang Lingkup 5

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran 6
2.2 Kurikulum Pembelajaran 8
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia 9
2.4 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia 9
2.5 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* 10
2.5.1. Definisi Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) 10
2.5.2.. Sintak dalam PBL 11
2.6 *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) 15
2.7 Skenario Pembelajaran 20
2.8 Teks Laporan Hasil Observasi 27

III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian 30
3.2 Prosedur Penelitian 30
3.3 Teknik Pengumpulan Data 32
3.4 Instrumen Penelitian 32
3.5 Teknik Analisis Data 33

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil 35
4.1.1 Produk 35
4.1.2 Kelayakan 36
4.2 Pembahasan 36
4.2.1 Produk 36
4.2.1.1 Observasi (Pengumpulan Informasi) 37
4.2.1.2 Perencanaan (Perancangan Produk) 37
4.2.1.3 Pelaksanaan (Pengembangan Produk) 40
4.2.1.4 Uji Produk (Validasi) 51
4.2.1.5 Revisi Produk 51
4.2.1.6 Desain Produk 55
4.2.2 Kelayakannya Sebagai Skenario Pembelajaran 55
4.2.2.1 Validasi Dosen Ahli 55
4.2.2.2 Validasi Praktisi atau Guru Bahasa Indonesia 61

V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 67
5.2 Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 69

LAMPIRAN 71

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Sintak dalam PBL 11
2. Tabel HOTS 17
3. Tabel Skenario Pembelajaran..... 21
4. Tabel Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli dan Guru Bahasa Indonesia..... 36
5. Tabel Analisis KI, KD, IPK dan Tujuan Pembelajaran 39
6. Tabel Kompetensi Inti Pada Pembelajaran Teks LHO 43
7. Tabel KD dan IPK Pada Pembelajaran Teks LHO 44
8. Tabel Tujuan Pembelajaran 45
9. Tabel Validasi Dosen Ahli..... 56
10. Tabel Validasi Praktisi atau Guru 61

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Perbedaan HOT dan HOTS..... 17
2. Tahap Pengembangan Pengalaman Belajar 25
3. Grafik Skala Likert..... 34
4. Revisi Halaman Judul Produk.....51
5. Revisi Kegiatan Pendahuluan 52
6. Revisi Kegiatan Pendahuluan 53
7. Revisi Kegiatan Pendahuluan 54
8. Revisi Kegiatan Inti 55

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting yang harus ditempuh oleh manusia. Pendidikan bisa menjadi lampu penerang bagi kehidupan manusia. Manusia berbekal dengan pendidikan akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang baik. Lembaga pendidikan di Indonesia sendiri secara umum dibedakan menjadi tiga yaitu pendidikan formal, informal dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang memiliki jenjang pendidikan yang terstruktur yaitu dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pada pendidikan tinggi. Pendidikan formal merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas.

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu (Pribadi, 2009). Aktivitas belajar sendiri diartikan sebagai kegiatan yang terjadi dalam suatu pembelajaran yang terjadi di sekolah yang dilakukan oleh siswa dan guru. Dalam kegiatan tersebut siswa akan diberikan pengetahuan mengenai kegiatan pembelajaran seperti menanya, mengamati, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di sekolah, mulai pada jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA), sampai dengan pendidikan di perguruan tinggi. Berdasarkan kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan memahami dan menciptakan teks karena komunikasi terjadi dalam teks atau pada tataran teks. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan

hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan (Yunus Abidin, 2012).

Dua kemampuan penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Hal ini lah yang mendasari peneliti memilih teks laporan hasil observasi sebagai teks yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa karena dengan teks laporan hasil observasi siswa akan membuat sebuah laporan yang dituangkan dalam bentuk teks hasil dari kegiatan observasi yang telah dilakukan, dengan begitu siswa akan lebih terasah dalam kemampuan menulis.

Teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks yang bertujuan untuk mengelompokkan jenis dan menggambarkan fenomena (Mahsun, 2013). Teks laporan hasil observasi adalah teks yang disusun berdasarkan hasil dari mengamati suatu objek. Pembelajaran teks laporan hasil observasi terdapat pada materi siswa kelas X kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis 4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.

Saat akan melakukan proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyiapkan skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran diperlukan agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dan guru dapat mengelola kelas dengan baik. Perancangan sebuah skenario pembelajaran juga harus memerhatikan komponen-komponen yang harus terkandung dalam skenario pembelajaran. Merujuk pada kurikulum 2013, skenario pembelajaran yang dirancang harus memuat komponen yang terkandung dalam kurikulum 2013. Salah satu komponen tersebut yaitu keterampilan berpikiri tingkat tinggi (HOTS). Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menuntut guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills)* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif Skenario pembelajaran yang berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) dapat menuntun siswa untuk

berpikir kritis dalam membuat keputusan untuk dapat mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.

Perancangan skenario pembelajaran juga harus memerhatikan suatu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Model pembelajaran dalam penyusunan skenario pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi di sekolah akan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 ada tiga model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL), *discovery learning, dan project based learning* (PJBL). Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Selaras dengan namanya, model pembelajaran *problem based learning* atau model pembeljaran berbasis masalah ini dapat medorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Dalam bukunya Rusmono (2017) mengatakan model pembelajaran *problem based learning* ini terdiri atas lima tahap pembelajaran, yaitu orientasi siswa pada masalah, megorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan penyajian hasil karya/tugas, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penelitian yang berkaitan dengan teks laporan hasil observasi sebelumnya telah dilakukan oleh Arufil Ery Triana mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung dengan judul "Pembelajaran Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalirejo tahun Pelajaran 2016/2017". Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran memahami teks laporan hasil observasi, penelitian yang berkaitan dengan teks laporan hasil observasi juga telah dilakukan oleh Kun Hanifah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung dengan judul "Pengembangan Desain Skenario Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Masalah (*Problem*

Based Learning) di SMA Kelas X penelitian tersebut mengembangkan suatu produk berupa skenario pembelajaran teks laporan hasil observasi.

Pada penelitian ini tidak lagi medeskripsikan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran memahami teks laporan hasil observasi maupun tidak hanya membuat sutau produk skenario pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran teks laporan hasil observasi, melainkan peneliti mengembangkan desain produk berupa skenario pembelajaran yang berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada teks laporan hasil observasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* dalam teks laporan hasil observasi?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills?*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* dalam teks laporan hasil observasi
2. Menilai kelayakan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* dalam teks laporan hasil observasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis penelitian ini memiliki manfaat untuk menambah pengetahuan pada pembelajaran bahasa Indonesia dan pengetahuan 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 ini dilakukan dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Proses pengembangan desain skenario pembelajaran yang berorientasi *Higher Order Thinking Skills (*HOTS) pada materi teks laporan hasil observasi di SMA kelas X.
2. Materi yang disajikan dalam skenario ialah materi mengidentifikasi isi dan struktur teks laporan hasil observasi serta kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis dan 4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.
3. Uji kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi Dosen ahli dan praktisi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Yelow dan Weistein dalam Toto Ruhimat (2015) mendefinisikan pembelajaran dalam beberapa aliran, yaitu aliran behaviorisme, kognitif dan humanisme. Menurut aliran behaviorisme pembelajaran adalah kegiatan guru menciptakan kondisi lingkungan sebagai stimulus berupa tugas, disiplin dan sebagainya untuk direspon oleh siswa, yang dilakukan dalam bentuk pembiasaan atau latihan setahap demi setahap secara rinci, yang diikuti dengan penguatan *(reinforcement*) secara terus menerus, agar terjadi modifikasi tingkah laku *(behavior modification)* sehingga siswa menguasai kemampuan melakukan sesuatu.

Berbeda dengan aliran behaviorisme, aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan guru membimbing siswa melakukan proses internal yang kompleks berupa pemrosesan informasi, inquiry dan/atau discovery, agar siswa dapat mengembangkan kemampuan atau fungsi-fungsi kognitifnya secara optimal, kemampuan hubungan sosial, dan menggunakan kecerdasannya secara bijaksana, sedangkan menurut aliran humanisme, pembelajaran adalah kegiatan guru memfasilitasi dan membimbing siswa belajar melalui proyek-proyek terpadu yang menekankan pada studi-studi sosial yang didasarkan atas pemuasan kebutuhan dan kepribadian siswa, agar siswa memperoleh pemahaman dan pengertian (bukan hanya memperoleh pengetahuan) dalam rangka pengembangan sosial, pengembangan keterampilan berkomunikasi serta kemampuan untuk tanggap terhadap kebutuhan kelompok dan individu, yang pada akhirnya diarahkan untuk dapat mencapai “kesempurnaan” diri.

Pembelajaran merupakan suatu proses dan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dilakukan secara terarah, terencana dan sistemik. Lingkungan

yang dimaksudkan meliputi fasilitas belajar, media dan sumber belajar serta naras umber (*resource person)* termasuk di dalamnya guru. Pembelajaran pada dasarnya upaya membelajarkan siswa melalui suatu proses (belajar) yang efektif untuk mencapai perkembangan optimal dan seimbang antara aspek kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam setiap proses belajar pasti ada suatu tujuan yng ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2010) yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni Gerakan refleks, keterampilan gera dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan Gerakan ekspresif dan interpretative.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif perlu adanya aktivitas belajar yang dinamis dan optimal di bawah bimbingan guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Bahkan pembelajaran harus bersifat individual dan kontekstual, artinya pembelajaran tersebut walaupun dalam bentuk kelompok atau klasikal harus tetap memerhatikan aspek siswa sebagai individu maupun siswa sebagai unsur dalam konteks lingkungan sosial. Hasil yang diharapkan adalah terjadinya proses pembelajaran yang efektivitas dan efisiensi, sehingga tercapai target pembelajaran yang optimal.

2.2 Kurikulum Pembelajaran

Kurikulum pembelajaran yang saat ini digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedadogi, kompetensi masa depan, dan fenomena negative yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, 2013).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang menjadi pengganti kurikulum KTSP. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran pada tiap-tiap kurikulum memiliki model yang berbeda-beda. Seperti kurikulum 2013 yang saat ini digunakan, dalam membuat skenario pembelajaran harus memuat empat hal yaitu penguatan pendidikan karakter, literasi, *higher order thinking skills* (HOTS) dan 4C.

Kurikulum 2013 memiliki empat kompentensi inti (KI) yang berisi tujuan dari proses pembelajaran. Rumusan kompetensi inti menggunkan notasi sebagai berikut (Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah):

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi (Mulyasa, 2013). Kurikulum 2013 menekankan kepada pembentukkan karakter siswa. Oleh sebab itu, pembentukkan karakter sama pentingnya dengan penguasaan kompetensi siswa dalam kurikulum 2013. Sesuai dengan kompetensi inti (KI) yang telah ditentukan oleh Kemendikbud KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukkan karakter siswa sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi siswa.

2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks bertujuan agar peserta didik memiliki kemmapuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis (Intan, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 dapat disajikan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, di samping itu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran tang dirancang oleh guru (Rusman, 2015). Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan pendekatan saintifik ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membentuk kemampuan peserta didik agar mampu menyelesaikan masalah secara teratur (sistematik), menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang membuat peserta didik sadar bahwa pembelajaran merupakan suatu kebutuhan, melatih peserta didik dalam menemukan ide-ide, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mengembangkan karakter peserta didik.

2.4 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Trianto, 2010). Model pembelajaran ditentukan dengan mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang hendak digunakan, termasuk tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan cara pengelolaan kelas.

Pada kurikulum 2013, model pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga model, yaitu model berbasis masalah (*problem based learning*), model penemuan (*discovery learning*), dan model berbasis proyek (*project based learning)*. Model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model berbasis masalah *(problem based learning).*

2.5 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.5.1 Definisi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individual maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan Onn Seng dalam Ariyana, 2018). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman Jhon Dewey. Dewasa ini model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto,2010).

Berusaha sendiri dalam memecahkan suatu permasalahan dengan pengetahuan yang dimilikinya dapat memberikan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Bruner dalam Trianto, 2009). Suatu pernyataan logis, karena untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi siswa.

Strategi pembelajaran dengan *Problem Based Laerning* ini menawarkan kebebasan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dituntutuntuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk

pemecahan masalah (Panen dalam Rusmono, 2014). Smith & Ragan (dalam Rusmono, 2014) seperti dikutip Viser, mengatakan bahwa strategi pembelajaran dengan *Problem Based Leraning* merupakan usaha untuk membentuk suatu proses pemahaman isi suatu mata pelajaran pada seluruh kurikulum.

2.5.2 Sintak dalam PBL

Menurut Nurdyansyah (2016:88-90) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based learning* ini memiliki beberapa tahap seperti pada table di bawah ini.

Tabel 2.1 Sintak PBL

Fase	Indikator	Aktifitas Guru	Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi
1.	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang dibutuhkan, megajukan fenomena atau demontrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.	Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran teks laporan hasil observasi, menjelaskan logistic yang diperlukan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi, mengajukan fenomena atau demonstrasi masalah yang relevan dengan pembelajaran teks laporan hasil obsevasi.

2.	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Guru dan siswa bersama-sama mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas yang berkatan dengan teks laporan hasil observasi.
3.	Membimbing pengalaman individu/kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Guru mengarahkan pada saat pembelajaran agar siswa mengumpulkan informasi mengenai suatu kejadian atau fenomena dan melaksanakan eksperimen untuk mencari solusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Guru membantu siswa dalam menyiapkan karya hasil dari kegiatan eksperimen atau observasi yang telah dilakukan oleh siswa.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan	Guru mengevaluasi terhadap hasil karya siswa dan tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh siswa.

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan siswa. Guru memberikan penjelasan kepada mereka tentang proses dan prosedur pembelajaran ini secara terperinci yang meliputi,

a. Tujuan utama dari pembelajaran adalah tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi, akan tetapi lebih kepada belajar bagaimana menjadi pelajar yang mandiri dan percaya diri.
b. Masalah atau pertanyaan yang diselidiki adalah masalah yang kompleks memiliki banyak penyelesaian dan sering kali saling bertentangan. Selama penyelidikan siswa akan didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
c. Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang menyidiakan bantuan, sedangkan siswa berusaha untuk bekerja mandiri atau bersama temannya.

Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, mereka juga membutuhkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan mereka dan tugas-tugas pelaporan, yang meliputi.

a. Kelompok belajar, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
b. Perencanaan kooperatif, setelah siswa diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan siswa harus menyediakan waktu yang cukup untuk menyediakan sub pokok bahasan yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan dan jadwal waktu.

Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Individual/Kelompok

Membimbing proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Teknik penyelidikan meliputi.

a. Pengumpulan data dan ekperimen

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya sampai mereka benar-benar memahami dimensi-dimensi situasi masalah. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

b. Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengeluarkan semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa memikirkan kelayakan hipotesis dan pemecahan mereka serta tentanf kualitas informasi yang telah mereka kumpulkan. Guru secara terus-menerus menunjang dan memodelkan pertukaran ide secara bebas dan mendorong mengkaji lebih dalam masalah tersebut jika dibutuhkan. Selain itu, guru juga membantu menyediakan bantuan yang dibutuhkan siswa.

Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan siswa terhadap masalah yang berkatan dengan materi yang dipelajari.

Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Guru membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka, di samping keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini, guru meminta siswa untuk melakukan membangun kembali pemikiran dan aktifitas mereka selama tahap-tahap pembelajaran yang telah dilewatinya.

2.6 *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh siswa agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang pada umumnya membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Misalnya untuk dapat mengambil keputusan, siswa harus mampu berpikir kritis. Sedangkan untuk dapat berpikir secara kritis, siswa harus harus mampu berpikir logis, reflektif, dan memiliki pengetahuan awal terkait dengan permasalahan yang dihadapi.

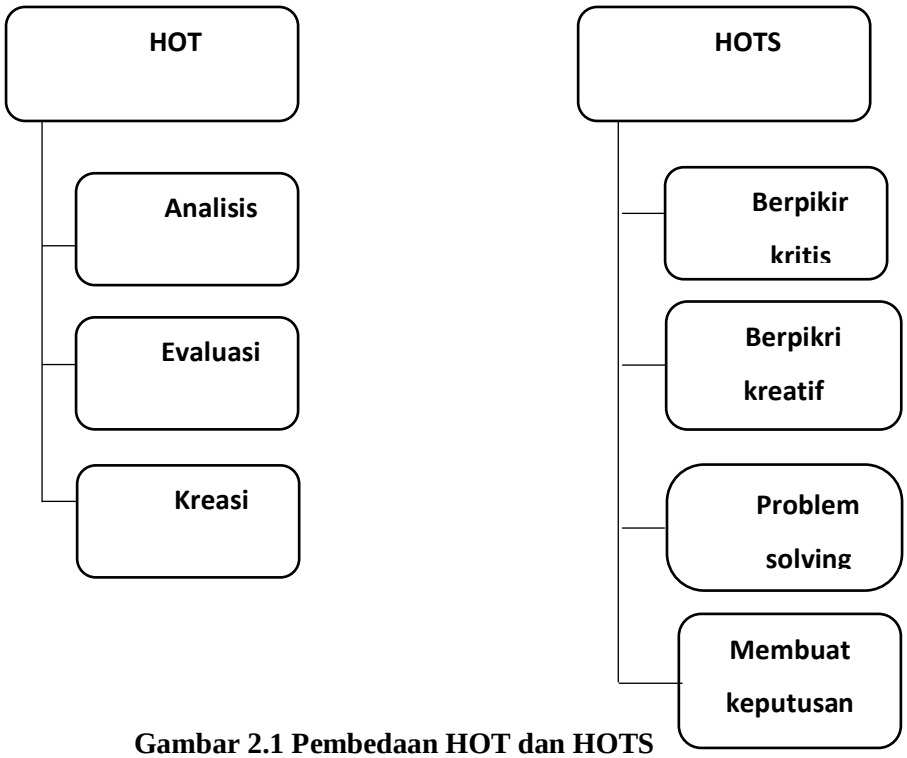
Keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif. Higher order thinking skills (HOTS) akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaan yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/dilema. Menurut Lewis dan Smith dalam Sani (2019) berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan, dan/atau menyusun dan mengembangkan informasi tersebur untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban/solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan.

Menurut Tomei dalam Sani (2019), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide. Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisa, mensintesa atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasikan, 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). HOTS juga disebut kemampuan berpikir strategis yang merupakan kemampuan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, menganalisa argumen, negosiasi isu, atau membuat prediksi (Underbekke dkk dalam Sani, 2019).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan. Menurut Petres dalam Sani (2019) ketika sedang menerapkan HOTS, seseorang perlu memeriksa asumsi dan

nilai-nilai , mengevaluasi fakta, dan menilai kesimpulan. John Dewey 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 diperkuat oleh keyakinan orang yang berpikir.

Perlu diperhatikan bahwa keterampilan 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) terkait dengan kemampuan kognitif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Sedangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Pada umumnya, kemampuan analisis komplek dan analisis sistem merupakan bagian dari problem solving sehingga tidak 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 dasaranya, keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan berpikir tinggi. Misalnya, untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan siswa harus mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternatif solusi, menerapkan strategi penyelesaian masalah, serta mengevaluasi metode dan soluis yang diterapkan (Sani, 2019).



Gambar 2.1 Pembedaan HOT dan HOTS

Telah didiskusikan bahwa dalam HOTS terdapat komponen HOT, misalnya untuk dapat melakukan penyelesaian masalah *(problem sloving).* 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.

Menurut Ridwan Abdul Sani, (2019) karakteristik pembelajaran berbasis HOTS adalah sebagai berikut:

1. Aktif Dalam Berpikir

   Pembelajaran berbasis HOTS harus membuat semua siswa aktif dalam berpikir. Peran guru tidak begitu dominan dalam proses pembelajaran, namun lebih berperan sebagai fasilitator untuk membri kemudahan bagi siswa dalam berpikir. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan tugas-tugas atau soal yang dapat membuat siswa berpikir kreatif, kritis, dan menyelesaikan masalah. Siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Guru jangan terlalu

banyak menjelaskan, namun lebih banyak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari dan menemukan sendiri apa saja yang akan dipelajarinya.

2. Memformulasikan Masalah

   Pembelajaran yang membuat siswa harus memformulasikan masalah merupakan pembelajaran berbasis HOTS. Sangat penting bagi siswa untuk dapat merumuskan suatu permasalahan dari kondisi yang diberikan. Kegiatan belajar dengan pendekatan inkuiri pada umumnya harus diawali dengan perumusan masalah atau pertanyaan yang akan dicari solusinya melalui kegiatan penyelidikan. Perumusana masalah dapat berupa tindakan mengubah sebuah masalah yang diberikan menjadi masalah yang berbeda penyajiannya. Hal ini sering dilakukan ketika berupaya menyelesaikan sebuah masalah agar memudahkan siswa dalam memahami masalah.

3. Mengkaji Permasalahan Kompleks

   Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis HOTS adalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui. Pada umumnya permasalahan seperti itu dapat ditemukan dalam ekhidupan sehari-hari (kontekstual) yang mencakup berbagai bidang ilmu. Penyelesaian permasalahan seperti itu membutuhkan kreativitias dan kemampuan berpikir kritis. Siswa yang tidak memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual yang terkat dengan berbagai bidang ilmu.

4. Berpikir Divergen Dan Mengembangkan Ide

   Pengembangan kreativitas sangat membutuhkan kemampuan berpikir divergen. Melatih siswa untuk berpikir divergen akan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan beberapa ide yang berbeda. Pengembangan ide-ide kreatif sangat terkait dengan kemampuan berpikir divergen. Sebenarnya kemampuan berpikir konvergen juga dibutuhkan untuk mengetahui solusi mana yang paling efisien atau memerikan hasil terbaik.

5. Mencari Informasi Dari Berbagai Sumber

   Belajar dengan mencari informasi dari berbagai sumber akan mengakomodasi perbedaan karakteristik siswa dalam gaya belajar, kemampuan belajar,

kebutuhan, inat, keingintahuan, dan pengetahuan awal masing-masing siswa. Siswa atau kelompok siswa akan lebih bebas belajar dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Aktivitas ini dapat mendorong siswa untuk bertanggungjawab dan melatih kemandirian belajar.

Pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk mencari informasi dari berbgai sumbe dapat dilakukan di kelas atau di luar kelas melalui penugasan. Sebaiknya, siswa dilatih untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari informasinya atau solusinya dari berbagai sumber yang berbeda. Siswa dapat merencanakan sumber atau menggunakan sumber yang tidak direncanakan.

6. Berpikir Kritis dan Menyelesaikan Masalah Secara Kreatif

Aktivitas belajar dengan melatih siswa untuk berpikir kritis akan berguna bagi siswa ketika mengevaluasi ide baru, memilih yang terbaik, dan melakukan modifikasi yang diperlukan. Jadi, pembelajaran berbasis HOTS harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa berpikir kritis dalam menghadapi suatu persoalan atau ketika menerima suatu informasi. Pola berpikir kritis sangat penting untuk refleksi diri dan memberi makna bagi kehidupan siswa. Jika siswa mampu berpikir secara kritis, maka mereka tidak mudah dipengaruhi oleh berita negative karena dapat mencari kebenaran dan merefleksikan nila, serta membuat keputusan yang tepat. Jadi, pola berpikir kritis merupakan sebuah *metathinking skills* yang sangat perlu dimiliki oleh semua orang, dan salah satu ciri penting dari pembelajaran berbasis HOTS.

Ciri lain dari pembelajaran berbasis HOTS adalah adanya aktivitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Sebagai contoh, masing-masing kelompok siswa belajar menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda, kemudian metode penyelesaian masalah tersebut dikomunikasikan di depan kelas oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Upaya untuk menyelesaikan masalah secara kreatif harus dimula dengan perumusan masalah terlebih dahulu, kemudian siswa mengusulkan cara-cara yang dapat dilakukan

untuk menyelesaikan masalah. Pada umumnya, sebuah permasalahan kontekstual yang kompleks dapat dicari solusinya dengan berbagai cara.

7. Berpikir Analitik, Evaluatif, dan Membuat Keputusan

   Aktivitas belajar membuat keputusan dapat dicirikan ketika siswa diminta memilih suatu cara di antara beberapa cara alternatif yang tersedia. Ada guru yang melatih siswa untuk membuat satu keputusan secara analitik, yakni dengan mempertimbangkan bberapa kelebihan da kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih.

2.7 Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran adalah rencana kegiatan pembelajaran yang menampilkan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penulisan ini hendaklah dibagi menjadi tiga bagian besar yakni bagian pendahuluan, inti dan akhir pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa karakteristik pembelajaran pada setiap satuan Pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Pada kurikulum 2013, standar kompetensi lulusan telah ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana untuk mencapai dan bagaimana skenario pembelajarannya yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga professional. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas adalah sebagai berikut.

Tabel. 2.3 Skenario Pembelajaran

Tahap pembelajaran	Deskriptor	Alokasi Waktu	Pengelolaan Kelas
Kegiatan Pendahuluan a. Melakukan Kegiatan Orientasi	Menyiapkan siswa secara fisik dan mental *-Mengucapkan salam* *-Memeriksa kehadiran siswa* *-Menanyakan kabar*	2 Menit	Klasikal
b. Melakukan Kegiatan Apersepsi	Mengaitkan Pengetahuan Sebelumnya dengan Materi yang Akan dipelajari *-Mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mengaitkan pengeathuan sebelumnya dengan ateri yang akan dipelajari*	2 Menit	Klasikal
c. Memberikan motivasi	Membangkitkan semangat belajar siswa *-Menjelaskan manfaat dan aplikasi materi serta membandingkannya dengan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari* - *Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan berlangsung*	2 Menit	Klasikal
d. Memberikan acuan	Memberikan pandangan dasar proses pembelajaran yang akan berlangsung - *Penyampaian Kompetensi Dasar (KD)*	4 Menit	Klasikal

	- *Penyampaian Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)* - *Penyampaikan KKM* - *Penyampaian Tujuan Pembelajaran* - *Pembagian Kelompok*		
Kegiatan Inti a. Orientasi Siswa Pada Masalah	**Menyimak** - *Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari* - *Guru menampilkan salindia berisi materi yang akan dipelajari*	15 Menit	Klasikal
b. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar	**Membaca** - *Guru menginstruksikan siswa untuk membaca contoh teks yang sesuai dengan materi yang diajarkan* **Menalar** - *Guru menjelaskan tugas yang berhubungan dengan materi yang diajarkan* - *Guru menjelaskan langkah-langkah pengamatan dan jadwal waktu*	15 Menit	Individu
c. Membimbing Penyelidikan Individual/Kelompok	**Mencoba** - *Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pengamatan dan melakukan pengumpulan data* **Menalar** - *Siswa diarahkan untuk berhipotesis, menjelaskan*	15 Menit	Klasikal

	dan memberikan pemecahan		
d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	**Mengomunikasikan** - *Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pengamatan dan solusi yang ditemukan dalam pemecahan masalah yang ditemukan*	15 Menit	Klasikal
e. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	**Menalar** - *Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memerikan tanggapan baik kelemahan maupun kelebihan dari tiap-tiap kelompok yang telah menyampaikan hasil pengamatannya*	15 Menit	Klasikal
Kegiatan Penutup a. Melakukan kegiatan evaluasi	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari - *Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpastisipasi dalam menyimpulkan materi* Mengidentifikasi manfaat dari pembelajaran yang telah dipelajari - *Guru bertanya kepada siswa apa manfaat yang didapat setelah mempelajari materi yang telah diajarkan*	2 Menit	Klasikal
b. Melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut	Menanyakan kesulitan yang dialami siswa pada saat mengikuti pembelajaran - *Guru bertanya kepada*	3 Menit	Klasikal

	siswa tentang kesulitan yang dialami - *Guru memberikan tugas yang harus dikerjakan siswa di rumah* - *Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama*		

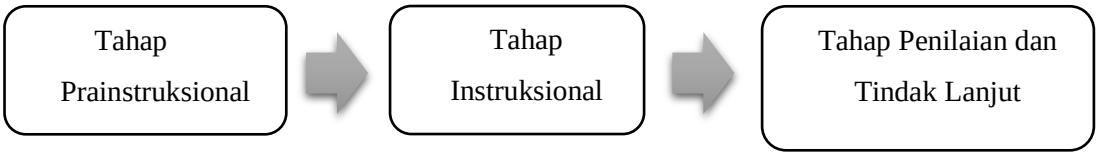
Pada tiga tahap kegiatan pembelajaran di atas harus dituliskan secara jelas dan rinci termasuk dalam penentuan alokasi waktu dan pengelolaan kelas. Kemudian, dalam tahapan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan harus sesuai dengan sintak model pembelajaran yang digunakan serta mencerminkan adanya upaya guru dalam membina sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa.

Dalam melakukan pembelajaran sangat penting untuk merancang pengalaman belajar. Merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting baik dalam perencanaan maupun desain pembelajaran (Wina 2012). Merancang pengalaman belajar bisa dikatakan juga menyusun skenario pembelajaran yang digunakan guru dan siswa sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran mandiri, skenario pembelajaran dituangkan dalam prosedur pembelajaran yang harus ditempuh oleh setiap siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Hal ini berarti tugas guru lebih banyak sebagai perancang/desainer sekaligus sebagai penyusun program pembelajaran, maka skenario pembelajaran dapat dijadikan pedoman bagi guru dan kegiatan siswa dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengalaman belajar (learning experinces) 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 mestinya guru harus berpikir pengalaman belajar yang bagaimana yang harus didesain agar tujuan dan kompetensi pembelajaran dapat dicapai oleh setiap siswa. Ini sangat penting untuk

dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya.

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.

a. Tahap Pra Instruksional

Menurut Sanjaya (2008) tahap pra instruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat memulai proses belajar dan mengajar. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau oleh siswa pada tahap berikut,

1) Guru menanyakan kehadiran siswa, dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kehadiran siswa dalam pengajaran, dapat dijadikan salah satu tolok ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidakhadiran siswa, disebabkan oleh kondisi siswa yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lan-lan), tetapi juga bisa terjadi karena pengajaran dan guru tidak menyenangkan, sikapnya tidak suka oleh siswa, atau karena tindakan guru pada waktu mengajar sebelumnya dianggap merugikan siswa (penilaian tidak adik, memberi hukuman yang menyebabkan frustasi, rendah diri, dan lan-lan)

2) Bertanya kepada siswa sampai di mana pembahasan pembelajaran Sebelumnya, dengan demikian guru mengetahui ada tidaknya kebiasaan

belajar siswa di rumahnya sendiri. Setidak-tidaknya kesiapan siswa menghadapi pelajaran itu.

3) Mengajukan pertanyaan kepada siswa di kelas, atau siswa tertentu mengenai bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai di mana pemahaman materi yang telah diberikan sebelumnya.

4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

5) Mengulang kembali bahan pelajaran yag lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat tapi mencakup semua bahan aspek yang telah dibahas sebelumnya. Tujuan tahapan ini, pada hakikatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan yang telah diterimanya, dan menumbuhkan kondiri belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu.

b. Tahap Instruksional

Menurut Sanjaya (2008) tahap kedua ini 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, dan lain sebagainya. Manakala tujuan dan bahan pelajaran yang ahrus dicapai bukan merupakan tujuan yang kompleks ditambah dengan jumlah siswa yang baesar seingga dalam tahapan instruksional guru memandang pengalaman belajar dirancang agar siswa menyimak materi pelajaran secara utuh, maka secara umumdapat diidentfikasikan beberapa kegiatan sebagai berikut,

1) Menjelaskan pada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa.
2) Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu.
3) 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.

4) Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya dibrikan contoh-contoh konkret.
5) Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
6) Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi. Kesimpulan ini dbuat oleh guru dan sebaiknya pokok-pokoknya ditulis dipapan tulis untuk dicatat siswa.

c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Menurut Sanjaya (2008) tahap yang ketiga atau terakhir dari strategi menggunakan model mengajar adalah tahap evaluasi atau tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahap ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahap kedua (instruksional). Ketiga tahap yang telah dibahas di atas, merupakan satu rangkaian kegiatan terpadu, tidak terpisahkan satu dan lain.

2.8 Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut KBBI teks adalah bahan tertulis untuk dasar memberikan pelajaran, berpidato, dan sebagainya. Dalam bahasa Indonesia sendiri terdapat banyak sekali jenis teks, salah satunya adalah teks laporan hasil observasi. Kemendikbud (2013) menjelaskan teks laporan hasil observasi atau report adalah teks yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau mengklasifikasikan informasi.

Teks laporan hasil observasi termasuk ke dalam jenis teks faktual. Teks tersebut bertujuan memamparkan informasi atau fakta-fakta mengenai suatu objek tertentu. Objek yang dimaksdukan bisa keadaan alam, perilaku sosial, kondisi budaya, benda, dan sejenisnya. Cara pengumpulan faktanya dapat dilakukan dengan pengamatan biasa, wawancara, ataupun penelitian lapangan dan laboratorium secara intensif (Kosasih, 2017).

Adapun dalam posisinya sebagai suatu laporan, baik yang menjelaskan kegiatan perjalanan, penelitian lapangan, penelitian laboratorium, dan sejenisnya, teks tersebut berfungsi sebagai sebuah bentuk pertanggungjawaban atas suatu kegiatan yang dilaksanakan penulisnya. Dengan laporan terseut, penulis harus memaparkan berbagai hal yag telah dilakukan. Demikian halnya dengan laporan hasil observasi, penulis harus menjelaskan kegiatan-kegiatan penting yang telah dilakukan selama melakukan observasi atas objek tertentu berserta hasil-hasilnya (Kosasih, 2017).

Teks laporan hasil observasi memiliki struktur yang dapat disajikan secara popular dan ilmiah. Kedua bentuk laporan tersebut kelengkapan bagian yang berbeda. Laporan populer memiliki bagian-bagian yang lebih fleksibel, tetapi bagiannya tidak lengkap. Hal itu sebagaimana yang tampak pada artikel dalam surat kabar atau majalah. Sementara itu, laporan ilmiah memiliki bagian lebih lengkap dan sistematika yang teratur. Laporan hasil observasi pada umumnya disajikan dalam bentuk karya tulis atau yang lazim disebut dengan makalah. Adapun yang dimaksud dengan makalah adalah karya tulis yang membahas suatu persoalan dengan pemecahan masalah berdasarkan hasil membaca atau hasil pengamatan lapangan.

Adapun sebagai suatu teks pada umumnya struktur teks laporan hasil observasi menurut Kosasih (2017) adalah sebagai berikut.

1. Definisi umum, menjelaskan objek yang diobservasi, baik itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan, pengelompokkan. dan berbagai aspek lainnya.

2. Deskripsi per bagian, menjelaskan aspek-aspek tertentu dari objek yang diobservasi.

3. Deskripsi manfaat, menjelaskan kegunaan dari paparan tema yang dinyatakan sebekumnya

Selain dari struktur yang telah dijelaskan oleh Kosasih (2017) di atas, teks laporan hasil observasi juga memiliki kaidah teks berdasarkan kebahasaannya sebagai berikut.

1. Banyak menggunakan keta benda atau peristiwa umum sebagai obhke utama pemaparannya. Benda-benda yang dimaksud bisa berupa gunung, sungai, keadaan penduduk, peristiwa banjir, bencana alam, dan peristiwa budaya.
2. Banyak menggunakan kata kerja material atau kata kerjs yang menunjukkan tindakan suatu benda, binatang, manusia, atau peristiwa,
3. Banyak menggunakan kopula, yakni kata *adalah, merupakan, yaitu.* Kata-kata itu digunakan dalam menjelaskan pengertian dan konsep.
4. Banyak menggunakan kata yang menyatakan pengelompokkan, perbedaan, atau persamaan.
5. Banyak yang menggunakan kata yang menggambarkan sifat atau perilaku benda, orang, atau suatu keadaan. Ini berkaitan dengan kepentingan di dalam memaparkan suatu objek dengan sejelas-jelasny.
6. Banyak menggunakan kata-kata teknis (istilah ilmiah) berkatan dengan tema (isi) teks.
7. Banyak melesapkan kata yang mengatasnamakan penulis (bersifat impersonal).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research dan Development/* R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa desain skenario dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi untuk siswa SMA kelas X.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Karya Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa ada 10 langkah penggunaan *Metode Research and Develoment (R&D).* langah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti memiliki enam tahapan seperti berikut.

1. Observasi (Potensi dan Masalah)

   Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2018), potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dan masalah adalah sesuatu atau persoalan yang harus diselesaikan. Sebagaimana yang telah disampaikan pada latar belakang di atas bahwa adanya permasalahan terhadap skenario pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks laporan hasil observasi maka peneliti merasa perlu adanya pengembangan skenario pembelajaran khususnya pembelajaran teks laporan hasil observasi untuk mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam hal ini sesuai dengan

pembelajaran teks laporan hasil observasi kelas X SMA pada Kompetensi dasar 3.1 dan 4.1.

2. Perencanaan (Pengumpulan Data)

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

3. Pelaksanaan (Desain Produk)

   Dalam hal ini peneliti mendesain sebuah produk Pendidikan berupa scenario pembelajaran pada teks laporan hasil observasi yang sesuai dengan potensi, masalah, serta data yang didapat.

4. Validasi Desain

   Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2018). Validasi desain produk peneliti akan dinilai oleh dosen atau pakar yang memiliki pengalaman di bidang scenario pembelajaran. Dosen atau pakar tersebut akan diminta untuk menilai desain produk peneliti sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi/Perbaikan Desain

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

6. Desain Produk

   Setelah melakukan revisi atau perbaikan desain produk sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli dan praktisi maka akan diperolah suatu produk

berupa desain akhir yang secara kelayakannya atau kevalidannya telah diujikan kepada para ahli dan praktisi dan terbukti sudah layak maka produk yang diperolah tersebut siap digunakan pada pembelajaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peniliti lakukan adalah 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). Instrument atau alat pengumpulan data juga disebut angket ini berisikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Surdayono, dkk, 2013).

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas X MAN 2 Bandar Lampung.

3.4 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2018) mengemukakan pada dasarnya terdapat dua macam instrument, yaitu instrument yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrument non-tes untuk mengukur sikap dan perilaku. Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis instrument penelitian. Instrument yang pertama yaitu panduan wawancara yang dimanfaatkan pada studi pendahuluan untuk mengetahui penggunaan skenario pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Insttumen yang kedua yaitu lembar kuesioner yang digunakan dalam menilai hasil penilaian dari para ahli. Lembar penilaian ini nantinya akan digunakan untuk menilai kelayakan skenario pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Lembar penilaian yang akan digunakan terdiri atas lembar penilaian untuk ahli materi dan praktisi.

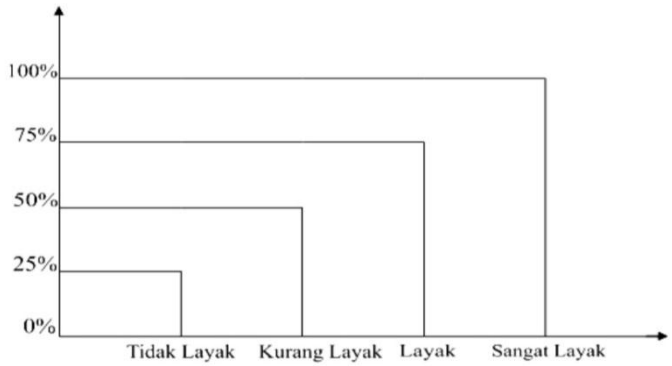
3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, yakni analisis data dari dosen ahli dan praktisi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitaif, adapun data dapat dijelaskan sebagai berikut. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yakni 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 sekolompok 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 (Sugiono, 2016).

Simpulan dari analisis tersebut dimanfaatkan untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian kuesioner dilakukan dengan krtiteria 1= tidak relevan/tidak sesuai, 2=kurang relevan/kurang layak, 3=relevan/bak, 4=sangat relevan/sangta layak. Hasil rata-rata penilaian sanget tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \text{ X100\%}$$

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



Gambar 3.1 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

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada teks laporan hasil observasi di SMA kelas X dan kelayakannya sebagai skenario pembelajaran di sekolah diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada teks laporan hasil observasi di SMA kelas X menggunakan enam langkah penelitian pengembangan yaitu observasi (pengumpulan informasi), perencanaan (perancangan produk), pelaksanaan (pengembangan produk), validasi produk, revisi produk, dan desain produk. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa desain skenario pembelajaran yang berjudul desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) pada materi teks laporan hasil observasi. Desain skenario tersebut memiliki tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang disusun dengan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, *problem solving* dan pengambilan keputusan.
2. Uji Kelayakan desain skenario pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS) dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi (LHO) dilakukan dua oleh ahli materi dan praktisi atau guru Bahasa Indonesia. Hasil uji kelayakan yang diperoleh dari ahli materi dengan presentase 90,0% dari total 10 indikator penilaian mendapat kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan yang diperoleh dari ahli praktisi atau guru Bahasa Indonesia dengan presentase 90,9% dari total 11 indikator penilaian mendapat

kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji validasi maka dapat disimpulkan bahwa desain skenario pembelajaran teks laporan hasil observasi dinyatakan sangat layak digunakan denga masukan, saran, dan revisi yang telah peneliti tindak lanjuti. Hal tersebut dilakukan untuk menyempurnakan desain skenario pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan desain produk yang dapat digunakan oleh guru di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti pengembangan desain skenario dengan menggunakan teks yang berbeda, dapat juga berbasis yang lain tidak harus HOTS, dan bisa memvariasikan bentuk dengan harapan dapat memperkaya khazanah penelitian dan pengembangan.
2. Bagi guru di sekolah menengah atas (SMA), dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai tambahan informasi untuk menciptakan sebuah skenario pembelajaran perihal teks laporan hasil observasi yang sederhana dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

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

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

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

Nurdyansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

Priyatni, E.T. 2014. *Desain pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu.*Bogor: Ghalia Indonesia

Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills).* Tangerang: Tira Smart

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta:Kencana.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.

Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung:Angkasa

Universitas Lampung. 2018. *Format Penulisan Karya Ilmiah. Bandar Lampung*: Universitas Lampung

Herawati, Desti Setia. 2019. *Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Teks Drama Kelas VIII SMP*. Bandar Lampung: Universitas Lampung http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/20035 (diunduh pada 20 Juni 2020)

Hanifah, Kun. 2020. *Pengembangan Skenario Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Masalah (Problem Based Learning) di SMA Kelas X*. Bandar Lampung: Universitas Lampung http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/20323 (diunduh pada 20 Juni 2020)