

PENGEMBANGAN SKENARIO PEMBELAJARAN BERBASIS PBL DAN HOTS TEKS DRAMA

Oleh

Desti Setia Herawati

Mulyanto Widodo

Khoerotun Nisa Liswati

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

e-mail : herawatidestisetia@gmail.com

Abstract

The problem in this research is how the development of a learning scenario based on problem based learning and higher order thinking skills in drama text for SMP class VIII. The purpose of this study is to describe the development of a learning scenario based on problem based learning and higher order thinking skills in drama text for SMP class VIII. This research uses research and development (rnd) method. The result of this study is the creation of a learning scenario product in drama text for SMP class VIII that has been validated. Validation is conducted by expert lecturers to test the feasibility of the product. The result of the validation is from material experts on the learning aspect obtained an average percentage of 89.9%, and the content aspect obtained an average percentage of 89.9% with very decent criteria.

Keywords: *scenario development, PBL, HOTS, drama text.*

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan skenario pembelajaran berbasis *problem based learning* dan *higher order thinking skills* teks drama kelas VIII SMP. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan skenario pembelajaran berbasis *problem based learning* dan *higher order thinking skills* teks drama kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (rnd)*. 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. Hasil validasi dari ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh rata-rata persentase 89,9%, dan pada aspek isi diperoleh rata-rata persentase 89,9% dengan kriteria sangat layak.

Kata kunci: *pengembangan skenario, PBL, HOTS, teks drama.*

I. PENDAHULUAN

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.

Karwono dan Mularsih (2017:18) mengemukakan 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 hapalan (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* 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 dalam 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, yaitu 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 mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung, yaitu Widyasni Amanda 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 adalah metode deskriptif kualitatif, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teknik baca-catat.

II. METODE 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 dengan menggunakan lima tahapan, yaitu potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi produk; dan revisi produk.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan skenario pembelajaran berbasis *problem based learning* dan *higher order thinking skills* teks drama kelas VIII SMP. Hal-hal yang diteliti

meliputi (1) pengembangan skenario pembelajaran, (2) kelayakannya sebagai skenario pembelajaran teks drama.

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini teks yang dijadikan bahan penelitian, yaitu teks drama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan skenario pembelajaran teks drama kelas VIII SMP yang dilakukan dengan beberapa tahapan, meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data/mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi/perbaiki desain dan kelayakan skenario pembelajaran dengan menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada aspek isi dengan persentase 89,09% kategori sangat layak, sedangkan untuk aspek pembelajaran persentase 89,09% kategori sangat layak.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* dan *Higher Order Thinking Skills* teks drama kelas VIII SMP

Penelitian ini menggunakan teori dari Borg & Gall. Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi 10 tahapan yang dijabarkan oleh Borg & Gall, untuk efisiensi waktu dan biaya peneliti menggunakan 5 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut akan dibahas secara sistematis sebagai berikut.

1.1 Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dimulai 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. Permasalahan yang dapat dijadikan potensi untuk mengembangkan suatu produk ditemukan oleh peneliti saat melakukan wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Tulang Bawang Udik, yaitu guru tidak

membuat atau menggunakan skenario pembelajaran sebagai salah satu perencanaan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga masih terdapat beberapa kendala yang terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai dengan kurang maksimal.

1.2 Pengumpulan Data dan 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). Peneliti melakukan kegiatan wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Tulang Bawang Udik untuk mengumpulkan informasi.

Hasil dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa guru menemukan beberapa kendala saat melakukan kegiatan pembelajaran teks drama pada siswa. Kendala yang dialami oleh guru, yaitu alokasi waktu dan kurangnya alat sebagai media di sekolah. Ada beberapa hal yang seharusnya tidak dilakukan oleh guru, misalnya, pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru tidak membuat atau menggunakan 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. Adanya skenario pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.3 Desain Produk

Setelah mengetahui potensi dan masalah, melakukan kegiatan wawancara untuk mendapatkan informasi, selanjutnya hasil wawancara tersebut dianalisis untuk membantu peneliti merancang desain

sebuah produk yang dibutuhkan. Desain produk ini dibuat berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang kemudian peneliti analisis untuk melihat kelemahan/kekurangannya sehingga dapat mendesain produk skenario pembelajaran yang sesuai. Dalam pembuatan desain produk skenario pembelajaran peneliti dibantu oleh dosen pembimbing dan dosen ahli materi.

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*) yang merujuk pada pendapat Arends (dalam Warsono & Hariyanto 2016: 151) akan dijabarkan secara sistematis sebagai berikut.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan yang berisikan tentang kegiatan awal pada proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam rangka memulai kegiatan pembelajaran.

- a. Tahapan Orientasi Siswa pada Masalah
Kegiatan orientasi dalam skenario ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu pengucapan salam; memeriksa daftar hadir; menyiapkan fisik dan psikis peserta didik; mengaitkan materi/tema/kegiatan/pembelajaran; memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan yang akan dipelajari.
- b. Tahapan Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar
Kegiatan kedua dalam skenario ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya;

mengajukan pertanyaan yang memiliki kaitan dengan pelajaran; memberitahukan tentang kompetensi inti, dasar, indikator, dan KKM; pembagian kelompok.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang berisikan proses berlangsungnya pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun tahapan kegiatan inti dalam skenario pembelajaran ini akan dijabarkan secara sistematis sebagai berikut.

- a. Membimbing Penyelidikan Individual atau Kelompok
Kegiatan pembelajaran pada tahap skenario ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu pemberian contoh-contoh teks drama; merangsang siswa untuk bertanya tentang hal yang tidak dimengerti; mengarahkan siswa untuk tetap melanjutkan tugasnya; menyimpulkan hasil pekerjaan.
- b. Mengembangkan dan Penyajian Hasil Karya/Tugas
Kegiatan pembelajaran pada tahap skenario ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu penyajian data secara berkelompok dengan saling menghargai; terdapat kegiatan diskusi kelas; perwakilan kelompok maju ke depan.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang berisikan kegiatan akhir pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

- a. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
Kegiatan pembelajaran pada tahap skenario ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu penyimpulan materi pembelajaran; refleksi kegiatan pembelajaran; mencatat hal-hal

penting; pemberian tugas; penjelasan rencana kegiatan selanjutnya.

1.4 Validasi Desain

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 atau uji kelayakan produk ini dilakukan oleh ahli materi dengan dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek terhadap isi (materi). Kriteria dalam penentuan subjek ahli, yakni: (1) berpengalaman di bidangnya, (2) berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Instrumen validasi menggunakan skala *likert*, adapun hasil validasi produk dari ahli materi adalah sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk dapat mengetahui penyajian materi, kualitas isi materi, dan keefektifan materi di dalam produk skenario pembelajaran. Ahli materi yang menilai produk skenario pembelajaran ini adalah dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung, yaitu Rian Andri Prasetya, S.Pd.,M.Pd. penilaian dari ahli materi terhadap aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 dan penilaian terhadap aspek isi (materi) dapat dilihat pada tabel 4.3.

B. Aspek Penilaian Materi
Angket terhadap 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.			✓			Berikan pernyataan agar siswa paham dan tidak ada kebingungan lain.	
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							4,45	
Rerata Persentase							89,09 %	
Kategori							Sangat Layak	

Pada tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa menurut ahli materi pada aspek pembelajaran, hanya terdapat satu catatan yang harus diperhatikan lagi. Catatan tersebut terletak pada poin lima, yaitu kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati. Menurut ahli materi, kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati harus diperbaiki dengan cara menambahkan pernyataan agar siswa dapat fokus dan tidak melakukan kegiatan lain dengan nilai 4 kategori “baik” dari ahli materi. Sedangkan untuk indikator kesesuaian pembelajaran terhadap orientasi mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator kesesuaian pembelajaran terhadap apersepsi mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator pemberian tahap motivasi mendapat nilai 4 kategori “baik”, indikator kesesuaian tahap pemberian acuan mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator ketersediaan kegiatan eksplorasi dengan nilai 4 kategori “baik”, indikator adanya tahapan mengasosiasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai 4 kategori “baik”, indikator kesesuaian tahapan berdiskusi kolaborasi dan mengomunikasikan mendapat nilai 5 kategori sangat baik, indikator pemberian umpan balik mendapat nilai 4 kategori “baik”, dan indikator yang terakhir, yaitu ketersediaan tindak lanjut mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”.

Angket Terhadap Aspek Isi (materi)

No.	Kriteria Penilaian	Nilai					Catatan	
		1	2	3	4	5		
1.	Kebenaran dan kedalaman uraian materi.					✓		
2.	Kejelasan, kemudahan dalam uraian materi.					✓		
3.	Kemenarikan penyajian materi.					✓		
4.	Kejelasan pemaparan materi yang logis.					✓		
5.	Kesesuaian contoh materi dengan kompetensi belajar.					✓		
6.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti.					✓		
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.					✓		
8.	Ketepatan pemilihan bahasa dan memberikan uraian materi.					✓		
9.	Ketepatan bentuk uraian materi dengan contoh-contoh.					✓		
10.	Kemudahan untuk belajar.					✓		
11.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.					✓		
Rata-rata Nilai							4,45	
Rerata Persentase							89,09 %	
Kategori							Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 tentang hasil validasi oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi (materi) dapat disimpulkan bahwa produk skenario pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. Tabel 4.3 aspek isi tidak ada catatan yang diberikan oleh ahli materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut sudah layak digunakan. Adapun penilaian untuk setiap indikator yang diberikan oleh ahli materi, yaitu indikator kebenaran dan kedalaman uraian materi mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator kejelasan dan kemudahan dalam uraian materi mendapat nilai 4 kategori “baik”, indikator kemenarikan penyajian materi mendapat nilai 4 kategori “baik”, indikator kejelasan pemaparan materi yang logis mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator kesesuaian contoh dengan indikator kompetensi belajar mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator kesesuaian materi dengan kompetensi inti mendapat nilai 4 kategori “baik”, indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mendapat nilai 4 kategori “baik”, indikator ketepatan pemilihan bahasa dan memberikan uraian materi mendapat nilai 4 kategori “baik”, ketepatan bentuk uraian materi dengan contoh-contoh mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator kemudahan untuk belajar mendapat nilai 5 kategori “sangat baik”, indikator membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mendapat nilai 4 kategori “baik”.

1.5 Revisi Produk

Setelah desain produk divalidsi oleh ahli maka akan diketahui kelemahan/kekurangan produk tersebut. Kelemahan/kekurangan di dalam desain produk kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki berdasarkan masukan perbaikan dari ahli. Berikut tampilan skenario pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi pada aspek pembelajaran terhadap kriteria penilaian kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati.

1. Tampilan skenario pembelajaran sebelum direvisi pada aspek pembelajaran terhadap kriteria penilaian kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati.

B		Kegiatan Inti (Isi)				
	Membimbing penyelidikan individual atau kelompok.	<p>Stimulasi (Stimulasi pemberian rangsangan)</p> <p>Melihat dan Mengamati</p> <p>1. Seluruh siswa melihat pentas drama yang ditayangkan.</p>	<p>Guru: Baiklah. Anak-anak semuanya, silakan lihat dan amati video pentas drama yang akan ibu tampilkan ini.</p> <p>Siswa: Baik Bu.</p>		Klasikal	1 Menit

2. Tampilan skenario pembelajaran sesudah revisi pada aspek pembelajaran terhadap kriteria penilaian kesesuaian pada kegiatan melihat dan mengamati.

B		Kegiatan Inti (Isi)				
	Membimbing penyelidikan individual atau kelompok.	<p>Stimulasi (Stimulasi pemberian rangsangan)</p> <p>Melihat dan Mengamati</p> <p>1. Seluruh siswa melihat pentas drama yang ditayangkan.</p>	<p>Guru: Baiklah. Anak-anak, ibu harap kalian dapat fokus memperhatikan. Silakan perhatikan dan amati dengan baik video pentas drama yang akan ibu tampilkan ini.</p> <p>Siswa: Baik Bu.</p>		Klasikal	70 Menit

Terlihat pada gambar 4.1 memiliki kekurangan yang harus menjadi perhatian peneliti. Menurut ahli materi masih terdapat kegiatan yang belum membimbing siswa untuk memfokuskan perhatiannya pada materi pembelajaran, hal tersebut perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan catatan yang diberikan oleh ahli tersebut. Pada gambar 4.2 telah dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli materi. Ahli materi meminta untuk merevisi kalimat pernyataan agar siswa dapat fokus. Hal tersebut berguna untuk menyempurnakan produk skenario pembelajaran.

IV. PENUTUP

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 dan pengembangan ini adalah produk skenario pembelajaran berbasis HOTS (*higher order thinking skills*) dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama dalam bentuk *hard copy* yang telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kelayakan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. Validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi (materi) diperoleh skor rata-rata 89,9% dengan kriteria sangat layak.

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

- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanuddin. (1996). *Drama Karya Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa
- Karwono, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono & Hariyanto. (2016). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Universitas Lampung. (2018). *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.