

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan merupakan kunci untuk membangun generasi masa depan, oleh karena itu pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru. Guru memainkan peran penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa selama proses pembelajaran. Di era sekarang, pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa merupakan bagian penting dari pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah LKPD. Menurut Trianto (2010 : 111), “LKPD merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah.” Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang sederhana karena komponen utama yang terdapat didalamnya tidak terlalu banyak mendeskripsikan materi, tetapi lebih menyediakan sejumlah kegiatan serta tugas yang dapat dilakukan peserta didik sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dalam kurikulum serta indikator

pembelajaran. LKPD juga hanya berfokus pada pengembangan soal atau latihan untuk peserta didik. Maka dari itu, LKPD yang baik harus memenuhi persyaratan yang valid, praktis, dan efektif. Untuk meningkatkan HOTS siswa, penelitian perlu dilakukan untuk mengembangkan LKPD pada materi laporan hasil observasi berbasis TGT (*Teams Games Tournament*).

Salah satu topik penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran teks laporan hasil observasi. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana menulis teks laporan hasil observasi dengan baik dan benar. Pembelajaran teks laporan hasil observasi selama ini masih didominasi oleh metode ceramah. Dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa menurut peneliti, akan kurang berhasil jika hanya menggunakan metode ceramah ini.

Di tengah masalah ini, peneliti mencari cara pembelajaran yang baru agar berhasil. Dalam pemecahan masalah ini, peneliti menggunakan model *Team Games Tournaments* (TGT) yaitu metode pembelajaran kooperatif yang membantu siswa belajar berkolaborasi, berbicara satu sama lain, dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Namun, TGT belum tentu dioptimalkan sepenuhnya dalam pembelajaran, terutama berlaku untuk Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi Teks Laporan Hasil Observasi karena belum adanya penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan hal ini.

Pada hasil penelitian Tampu Bolon dalam (Shintia 2018 : 3) menyatakan “Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman dalam Matematika.” Menurut Rohendi dalam (Shintia 2018 : 3)

menyatakan “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan sistem aktif dalam belajar bersama kelompoknya.” Dalam penelitian ini juga akan mempelajari bagaimana TGT dapat digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menantang dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

HOTS adalah kemampuan berpikir yang kompleks, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Ridwan Abdullah Sani (2019 : 2) menyatakan bahwa “Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif. Keterampilan berpikir tingkat kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. HOTS akan berkembang atau menghadapi ketidakpastian.” Maka dari itu berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan ini agar mereka dapat menghadapi tantangan di era globalisasi.

Keadaan di MA Al-Washliyah 36 Serbelawan menunjukkan bahwa peningkatan HOTS siswa sangat diperlukan. Guru-guru di sekolah ini sangat berdedikasi untuk memberikan pendidikan terbaik bagi siswa mereka. Namun, karena kurikulum yang terus berubah dan kemajuan teknologi yang cepat, mereka mencari pendekatan pembelajaran yang tepat dan efisien. Pada penelitian Albertus Hermawan dan Theresia Sri Wahyu dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model *Team Games Tournaments* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” menjelaskan bahwa penelitian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu usaha memperbanyak pengetahuan, menuntut siswa lebih aktif dan

kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa-siswi di sekolah ini juga memiliki potensi yang luar biasa, namun mereka perlu mendapatkan bimbingan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka.

Dengan tujuan meningkatkan HOTS siswa di sekolah ini, penelitian ini akan mengembangkan LKPD berbasis TGT pada materi Teks Laporan Hasil Observasi yang hasilnya diharapkan akan dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang berkelanjutan dan efektif di sekolah ini.

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi, merumuskan, dan memahami situasi atau masalah yang membutuhkan solusi atau penyelesaian dikenal sebagai indentifikasi masalah. Arikunto (2010 : 42) mengatakan "Waktu melakukan identifikasi masalah yang akan dijumpai lebih dari satu masalah yang dianggap penting untuk diteliti". Maka dari itu, masalah yang dipilih dan diteliti harus relevan, jelas, tepat, dan berdampak besar pada pokok masalah penelitian.

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran belum ada.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) harus dikembangkan dengan memanfaatkan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)
3. Minat belajar siswa dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi harus ditingkatkan.

C. Batasan Masalah

Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2010:36), "Hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan karya ilmiah yaitu masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas. Masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit, sebaliknya bila ruang lingkup masalah dipersempit dapat diharapkan analisis secara luas dan mendalam." Jadi, masalah yang terlalu luas akan menghasilkan analisis yang sempit.

Dengan demikian, untuk memberikan fokus penelitian yang jelas, masalah penelitian harus dibatasi. Pembatasan masalah yang tercantum dalam proposal ini:

1. Pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT sebagai model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan.
2. Penelitian ini akan membatasi materi pembelajaran pada teks laporan hasil observasi yang dibatasi pada KD 3.2 yaitu menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal 2 teks laporan hasil observasi dan KD 4.2 yaitu mengontruksikan teks laporan hasil observasi dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan baik lisan maupun tulisan.
3. Objek penelitian ini yaitu siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data yang diperlukan dan memperjelas masalah yang diteliti. Menurut Arikunto (2010: 61), "Dalam usulan penelitian perlu ditegaskan dan dirumuskan masalah yang diteliti,

penegasan masalah tersebut sekaligus menggambarkan fokus arah yang akan diikuti nantinya didalam proses penelitian."

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT dalam meningkatkan HOTS pada siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli dalam produk pengembangan LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan?
3. Bagaimana kelayakan dan efektivitas LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT dalam meningkatkan HOTS siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam proposal ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan rumusan masalah di atas, menurut pendapat dari Arikunto (2010 :84) "Tujuan penelitian pada dasarnya titik wujud dan titik tujuan yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan yang dilakukan."

1. Mendeskripsikan proses pengembangan LKPD pada materi teks laporan hasil observasi berbasis TGT dalam meningkatkan HOTS pada siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan
2. Mendeskripsikan hasil validasi produk oleh ahli materi dan ahli media terhadap LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT

untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan.

3. Mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas LKPD pada materi Teks Laporan Hasil Observasi berbasis TGT dalam meningkatkan HOTS siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari proposal Pengembangan LKPD pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan HOTS Siswa terdiri dari 2, yaitu secara teoritis dan secara praktis :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya tentang pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi dalam pengembangan LKPD berbasis TGT.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan LKPD untuk meningkatkan HOTS siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi teks laporan hasil observasi dan meningkatkan keterampilan tingkat tinggi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENELITIAN
RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Dalam penelitian ini, teori-teori yang akan dipaparkan yaitu tentang pengembangan bahan ajar LKPD, materi Teks LHO, model pembelajaran TGT, dan soal HOTS akan dibahas.

1. Pengembangan

Majid (2008 : 173) “Pengembangan pembelajaran merupakan proses mendesain dalam pembelajaran secara logis dan sistematis dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa dalam menetapkan sesuatu yang dilaksanakan dalam proses”.

Sondang Siagian P. (2012 : 254) “Pengembangan meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani”.

Setyosari (2010 : 20) mengatakan bahwa “Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”

Prasetyo (2014 : 7), “Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan”

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran mencakup kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dan merupakan proses desain yang logis dan sistematis yang mempertimbangkan potensi dan kompetensi siswa saat menetapkan kegiatan pembelajaran. Kajian sistematis yang disebut pengembangan mencakup perencanaan, pengembangan, dan evaluasi program pembelajaran dengan mempertimbangkan konsistensi dan keefektifan internal.

2. Bahan ajar LKPD

Dalam sebuah proses belajar dan pembelajaran, hakikat utamanya yaitu sebuah komunikasi. Komunikasi yang dimaksud merupakan sebuah proses penyampaian pesan atau maksud dari pembicara kepada penerima pesan melalui media tertentu. Adapun bentuk bahan yang digunakan untuk sebuah aktivitas belajar dinamakan bahan ajar. Bahan ajar merupakan sebuah alat bantu sebagai sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar menjadi lebih terstruktur dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Kosasih (2021 : 1) “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.” Menurut Majid (2008 : 173) menyatakan “Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.”

Depdiknas (2003) menyatakan bahwa “Bahan ajar merupakan bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar.”

Selaras dengan pernyataan Prastowo (2014 : 17) yang menyatakan bahwa “Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks)

yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.”

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau suatu perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik yang disusun secara sistematis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar juga terbagi menjadi 2 bagian, diantaranya yaitu bahan ajar dengan bentuk tertulis dan tidak tertulis. Contoh bahan ajar dalam bentuk tertulis yaitu modul, buku, *handout*, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Ada pula yang berbentuk tidak tertulis yaitu berupa audio, video, serta multimedia interaktif.

a. Pengertian LKPD

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), sesuai dengan namanya LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan pembelajaran peserta didik. Menurut Depdiknas (2008 : 13), “LKPD (*student worksheet*) merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk, pertanyaan dan tugas-tugas yang harus dikerjakan.”

Prastowo (2014 : 269) menyatakan bahwa “LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.”

Dhari dan Haryono (1988 : 33) mendefinisikan bahwa “LKPD merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram.” Trianto (2010 : 212) mengatakan bahwa “LKPD merupakan alat belajar peserta didik yang berisi petunjuk-petunjuk kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik secara aktif dan mengacu pada kompetensi dasar yang hendak dicapai.”

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan bahan ajar cetak yang berisi materi, ringkasan, dan instruksi untuk melakukan tugas pembelajaran yang harus dilakukan siswa.

Sampai sekarang, masih banyak khlayak yang belum menyadari bahwa melalui pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemikiran kritis bagi peserta didik. Sebab sudah menjadi tidak asing lagi bahwa pemikiran dasar para peserta didik mengenai pelajaran bahasa Indonesia yaitu malas dengan tulisan yang panjang. Tetapi, didalam tulisan-tulisan yang panjang itulah peserta didik dapat dibentuk pemikiran serta mutu yang ada pada dirinya.

Bentuk bahan ajar yang dapat meningkatkan pemikiran kritis yang diimplementasikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat soal-soal dengan penyajian keterampilan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) atau HOTS yang sesuai dengan kurikulum.

b. Fungsi dan tujuan LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berfungsi sebagai mendorong serta meningkatkan hasil proses pembelajaran. Sudjana dalam (Djamarah dan Zain 2000 : 34) menyatakan beberapa fungsi LKPD yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebagai sumber penunjang dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Sebagai sumber penunjang dalam melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Sebagai saran dalam mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian-pengertian yang diberikan guru.
- 4) Sebagai sumber kegiatan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran.
- 5) Sebagai saran didalam menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada peserta didik.
- 6) Sebagai saran dalam meningkatkan mutu belajar mengajar karena pemahaman dan hasil belajar yang dicapai peserta akan lebih bertahan lama.

Prianto dan Harnoko dalam (Kosasih 2020 : 34) menyatakan fungsi LKPD yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep-konsep pembelajaran.
- 3) Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar.
- 4) Membantu guru dalam menyusun pelajaran.
- 5) Menjadi pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 6) Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- 7) Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Kosasih (2020 : 35) menyatakan bahwa fungsi LKPD sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

- 2) Meningkatkan motivasi dengan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memungkinkan mereka belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Fungsi LKPD menurut Sudjana dalam (Desi Hotmauli Napitupulu 2018 :

20) mengemukakan bahwa

“Fungsi LKPD sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa, untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian-pengertian yang diberikan guru, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih aktif dalam pembelajaran, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada siswa.”

Berdasarkan fungsi lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi LKPD yaitu sebagai bahan ajar dan juga panduan kepada peserta didik yang berguna sebagai alat evaluasi yang efektif untuk mengukur kemajuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

c. Jenis-jenis LKPD

Dalam penyusunan setiap LKPD diperlukan materi dan tugas-tugas yang dikemas sedemikian untuk tujuan tertentu. Adapun jenis-jenis lembar kerja peserta didik (LKPD) menurut Kosasih (2020 : 23) yang menyatakan “Ada 5 jenis LKPD yang umum digunakan oleh peserta didik yaitu : (1) LKPD penemuan, (2)

LKPD Aplikatif-Integratif, (3) LKPD Penuntun, (4) LKPD Penguatan, (5) LKPD Praktikum.”

Rahmi Laila, dkk (2019 :27) mengemukakan pendapatnya bahwa

“Berdasarkan perbedaan dan tujuan pengembangan materi pada masing-masing LKPD, maka LKPD dapat dibedakan menjadi : (a) LKPD penemuan (membantu siswa menemukan suatu konsep), (b) LKPD yang aplikatif-integratif (membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan), (c) LKPD penuntun (membantu sebagai bahan penuntun belajar siswa), (d) LKPD penguatan (membantu sebagai penguatan materi), (e) LKPD praktikum (membantu sebagai petunjuk praktikum siswa).”

Sejalan dengan itu, Komara (2019:19) menyatakan bahwa

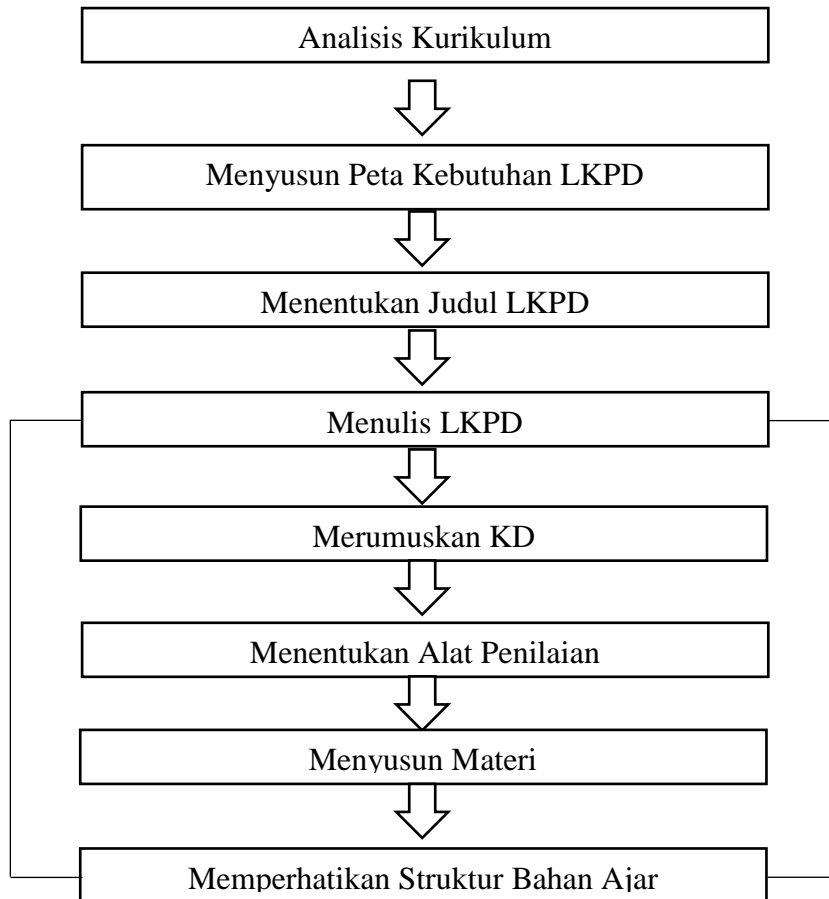
“LKPD yang digunakan dalam pembelajaran dibagi menjadi 5 bentuk LKPD yaitu LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep, LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar, LKPD berfungsi sebagai penguatan, dan LKPD sebagai petunjuk praktikum.”

Berdasarkan uraian jenis lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis lembar kerja peserta didik (LKPD) terbagi menjadi LKPD penemuan, LKPD aplikasi-integratif, LKPD penuntun, LKPD penguatan, dan LKPD praktikum. Dalam beberapa jenis LKPD tersebut, peneliti mengambil LKPD jenis aplikatif-integratif yaitu yang berfungsi untuk membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan konsep yang telah ditemukan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Penyusunan LKPD

Prastowo (2012 : 212) menyatakan “LKPD merupakan hal penting yang menunjang pembelajaran, maka dari itu penyusunan LKPD harus dilakukan secara baik.”

Langkah-langkah dalam penyusunan LKPD yaitu sebagai berikut :



**Gambar 1. Langkah-langkah Dalam Menyusun LKPD menurut Prastowo
(2012 : 212)**

1) Melakukan analisis kurikulum

Langkah ini bertujuan menentukan materi pokok dalam LKPD. Memerhatikan dan mencermati pula kompetensi materi yang akan dicapai oleh peserta didik.

2) Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan untuk mengetahui urutan materi dalam LKPD yang akan dibuat. Urutan LKPD ini dibutuhkan dalam menentukan prioritas penulisan materi.

3) Menentukan judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar tema sentral dan pokok bahasannya diperoleh dari hasil pemetaan kompetensi dasar dan materi pokok.

4) Penulisan LKPD

Langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam penulisan LKPD antara lain :

- Merumuskan kompetensi dasar

Untuk merumuskan kompetensi dasar dapat dilakukan dengan melihat pada kurikulum yang berlaku. Kompetensi dasar merupakan turunan dari standar kompetensi. Untuk mencapai kompetensi dasar peserta didik harus mencapai indikator-indikator yang merupakan turunan dari kompetensi dasar.

- Menentukan alat penilaian

Penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu kompetensi. Penilaiannya didasarkan pada penguasaan kompetensi, maka alat yang sesuai adalah menggunakan Pendekatan Acuan Patokan (PAP).

- Menyusun materi

Ketika menyusun materi LKPD ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

- Materi LKPD bergantung pada KD yang akan dicapai. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum.
- Materi didapat dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, internet dan jurnal hasil penelitian.
- Referensi diberikan untuk mempertajam pemahaman peserta didik.
- Tugas-tugas ditulis dengan jelas guna mengurangi pertanyaan dari peserta didik tentang hal-hal yang seharusnya peserta didik sudah mampu melakukannya.

- Memerhatikan struktur LKPD

Langkah ini merupakan langkah untuk menyusun materi berdasarkan struktur LKPD. Dimana unsur-unsur LKPD harus ada, sehingga pengembangan LKPD dapat terselesaikan dengan baik.

3. Teks Laporan Hasil Observasi

a. Pengertian teks laporan hasil observasi

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu jenis teks baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks berbasis pengamatan, maka teks ini mampu mengasah kepekaan peserta

didik terhadap lingkungan. Sebenarnya, peserta didik sudah menggunakan teks ini dalam kehidupan sehari-hari, namun mereka tidak menyadari bahwa teks tersebut merupakan teks laporan hasil observasi. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang pengertian teks laporan hasil observasi, struktur teks laporan hasil observasi, kaidah kebahasaan, langkah-langkah memproduksi teks laporan hasil observasi dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam memproduksi teks laporan hasil observasi.

Seperti yang terdapat dalam **Surah Yasin Ayat 37 – 40**

(٣٧) وَآيَةٌ لَهُمُ اللَّيْلُ نَسْلَخُ مِنْهُ النَّهَارَ فَإِذَا هُمْ مُظْلِمُونَ
 (٣٨) وَالشَّمْسُ تَجْرِي لِمُسْتَقَرٍّ لَهَا ذَلِكَ تَقْدِيرُ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ
 (٣٩) وَالْقَمَرَ قَدَرْنَا مَنَازِلَ حَتَّىٰ عَادَ كَالْعُرْجُونِ الْقَدِيمِ
 (٤٠) لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

Artinya: *Dan suatu tanda (kekuasaan Allah) bagi mereka adalah malam; Kami tanggalkan siang dari malam itu, maka seketika itu mereka (berada) dalam kegelapan, Dan matahari berjalan di tempat peredarannya. Demikianlah ketetapan Allah Yang Maha perkasa lagi Maha Mengetahui. Dan telah Kami tetapkan tempat peredaran bagi bulan, sehingga (setelah ia sampai ketempat peredaran yang terakhir) kembalilah ia seperti bentuk tandan yang tua. Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.*

Maka dari itu, perginya cahaya siang yang nipis dan datangnya kegelapan malam yang lebih tebal dan demikianlah datang dan perginya cahaya dan kegelapan silih berganti merupakan fenomena yang dilihat sepanjang masa oleh manusia di bumi. Itulah sebabnya matahari menjadi alat mengukur waktu. Bermula dari mengukur waktu dalam sehari sehinggalah kepada mengira musim dalam setahun dan begitulah seterusnya. Jiwa manusia yang melajimi

memerhatikan bulan akan senantiasa segar. Oleh karena itulah kita sering kali berbagai petuah yang berkait dengan bulan dalam perkara, meronta-rontakan sifat baik melonjakan. Umpamanya suatu bulan naik, suatu bulan turun pula. Segala-segalanya bergerak di atas landasnya. Demikian pula manusia juga perlu berjalan di atas landasan yang telah ditetapkan yang dinamakan syariat baginya. manusia yang melangar syariat samalah seperti matahari atau bulan yang keluar dari landasnya. Seorang manusia menggunakan akal fikiranya betul untuk mencari petunjuk ke arah tujuan yang pasti.

Suhailasari (2021 : 12) mengatakan “Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang memuat penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi).” Sudjana dalam (Dinda 2022 : 9) menjelaskan tentang “Teks laporan hasil observasi merupakan catatan atau tulisan yang berisi metode penelitian untuk mengukur tindakan dan proses individu dalam sebuah peristiwa yang diamati.”

Arikunto dalam (Suhailasari 2021 : 13) menyatakan bahwa “Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang terdapat dilingkungan baik yang sedang berlangsung saat itu atau masih berjalan yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek dengan menggunakan pengindraan, dan tindakan yang dilakukan dengan sengaja.”

Kemendikbud (2013 : 2) menjelaskan

“Teks laporan hasil observasi atau report merupakan teks yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau mengklasifikasikan informasi. Report memiliki urutan yang logis tentang fakta tanpa keterlibatan personal peneliti. Report menginformasikan sesuatu yang hidup seperti tumbuhan, hewan atau benda mati seperti mobil atau laut. Teks laporan hasil

observasi memiliki struktur umum klasifikasi atau pernyataan umum aspek yang dijelaskan.”

Kosasih (2012 : 61) mengatakan pendapatnya mengenai teks LHO “Cara menyampaikan informasi kepada seseorang atau suatu instansi yang disusun atas dasar tanggungjawab yang diembannya.”

Sejalan dengan definisi teks LHO dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang mengatakan “Teks laporan hasil observasi merupakan naskah atau catatan mengenai sesuatu yang disampaikan dengan melakukan peninjauan atau pengamatan terlebih dahulu.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi merupakan dokumen tertulis yang menyajikan informasi tentang hasil pengamatan suatu kejadian, objek atau fenomena yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan objektif.

b. Struktur teks laporan hasil observasi

Struktur teks laporan hasil observasi merupakan kerangka yang dirancang untuk menyajikan informasi secara terstruktur dan jelas. Struktur teks laporan hasil observasi digunakan untuk menghasilkan teks menjadi tulisan yang padu untuk membuat kalimat-kalimat yang baik.

Kemendikbud (2013 : 11) mengemukakan bahwa “Teks laporan hasil observasi terdapat 7 unsur kebahasaan yang dibutuhkan, yaitu (1) rujukan kata; (2) kelompok kata; (3) kata berimbuhan; (4) deskripsi; (5) konjungsi; (6) definisi; (7) kebakuan kata.”

Kosasih (2014 : 46), “Teks laporan hasil observasi memiliki 3 struktur teks yaitu sebagai berikut :

- 1) Definisi umum, yaitu bagian yang menjelaskan objek yang diamati atau diobservasi, baik itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan pengelompokkan dan berbagai aspek lainnya.
- 2) Deskripsi perbagian, yaitu bagian yang menjelaskan aspek-aspek tertentu dari objek yang diobservasi.
- 3) Deskripsi manfaat, yaitu bagian yang menjelaskan kegunaan dari paparan tema yang dinyatakan sebelumnya.

Edukasi (2013 : 95) menyatakan bahwa “Teks laporan hasil observasi memiliki 2 struktur teks sebagai berikut :

- 1) Pernyataan umum atau klasifikasi yang menerangkan subjek laporan, keterangan dan klasifikasinya.
- 2) Anggota atau aspek yang dilaporkan yang menerangkan pengelompokkan subjek yang diamati.

Berdasarkan konsep diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip struktur teks disini adalah suatu cara sesuatu disusun secermat mungkin sehingga mempunyai keseluruhan dan kebulatan makna sehingga menghasilkan makna menyeluruh yang mampu untuk dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa struktur teks laporan hasil observasi merupakan teks-teks yang tersusun secara lengkap dengan melihat struktur teks laporan hasil observasi dapat mempermudah bagi seorang pemula yang akan menuliskan tentang teks laporan hasil observasi.

c. Kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi

Dalam kurikulum 2013, teks laporan hasil observasi memiliki kaidah dalam menyusunnya. Laporan hasil observasi yang bersifat populer terlihat pada kata-katanya yang subjektif dan banyak menggunakan kata denotatif didalamnya.

Laporan hasil observasi bersifat ilmiah terlihat pada kata-katanya yang lugas dan baku yang mengutamakan kejelasan dan keakuratan fakta.

Mulyadi dan Danaira berpendapat bahwa, “Kaidah teks laporan hasil observasi mengutamakan keakuratan fakta. Pernyataan-pernyataan yang ada didalamnya harus berdasarkan fakta, bukan rekayasa ataupun imajinasi, oleh karena itu, laporan tersebut harus diawali oleh kegiatan pengamatan terhadap objek tertentu.”

Sobandi (2013 : 85) menyatakan bahwa, “Kaidah yang ada pada teks laporan hasil observasi yaitu sebagai berikut : ada objek yang diamati, peristiwa yang dilaporkan adalah sebuah fakta, hasil pengamatan dan bahasa.” Berikut penjelasannya :

- 1) Ada objek yang diamati

Syarat utama teks laporan hasil observasi yaitu adanya objek yang diamati, yaitu berupa benda, tempat, peristiwa dan sebagainya. Fakta-fakta keadaan objek itulah yang dilaporkan kepada pembaca dan disebut teks laporan hasil observasi.

- 2) Peristiwa yang dilaporkan adalah sebuah fakta

Dalam membuat laporan hasil observasi, fakta-fakta yang disajikan harus relevan dan dapat dipercaya, terutama jika laporan tersebut dijadikan sebagai patokan untuk mengambil keputusan.

- 3) Hasil pengamatan

Fakta-fakta dalam teks laporan hasil observasi harus berdasarkan pada hasil pengamatan langsung, bukan atas dasar pendapat orang,

prasangka atau kabar burung. Pengamatan langsung terhadap sebuah objek sangat berkaitan dengan deskripsi, yaitu cara menggambar bagian-bagian objek yang diamati secara teliti.

4) Bahasa

Teks laporan hasil observasi yang menggunakan struktur formal, harus menggunakan bahasa yang efektif atau baku. Bahasa yang efektif dapat menimbulkan pengertian yang jelas sehingga terhindar dari salah arti. Menggunakan kata-kata yang bermakna denotasi dengan susunan kalimat yang teratur agar laporan dapat dipahami dengan mudah. Selain itu, membuat pernyataan yang objektif dan tidak memihak agar si penerima laporan tidak meragukan isi laporan tersebut.

Kosasih (2013 : 49) menyatakan bahwa, “Selain kaidah teks laporan hasil observasi secara umum terdapat kaidah berdasarkan kebahasaan.” Kaidah teks laporan hasil observasi berdasarkan kebahasaan teks laporan hasil observasi yaitu sebagai berikut :

- Banyak menggunakan kata benda atau peristiwa umum sebagai objek utama pemaparannya. Benda-benda yang dimaksud bisa berupa gunung, sungai, keadaan penduduk, peristiwa banjir, bencana alam dan peristiwa budaya.
- Banyak menggunakan kata kerja material atau kata kerja yang menunjukkan tindakansuatu jenis benda, binatang, manusia atau peristiwa.

- Banyak menggunakan kopula, yakni kata “adalah”, “merupakan”, “yaitu”. Kata-kata itu digunakan untuk menjelaskan pengertian ataupun konsep.
- Banyak menggunakan kata yang menyatakan pengelompokkan, perbedaan atau persamaan.
- Banyak menggunakan kata yang menggambarkan sifat atau perilaku benda, orang atau suatu keadaan. Ini berkaitan dengan kepentingan didalam memaparkan suatu objek dengan sejelas-jelasnya.
- Banyak menggunakan kata-kata teknis (istilah ilmiah) yang berkaitan dengan tema (isi) teks. Hal ini terkait dengan sifat laporan itu sendiri yang pada umumnya merupakan teks yang bersifat keilmuan.
- Banyak melesapkan kata yang mengatasnamakan penulis (bersifat impersonal). Kata-kata saya, kami, penulis, peneliti sering dihilangkan dan digantikan oleh bentuk kalimat pasif.

Menurut Taufiqur Rahman (2018 : 12) mengemukakan tentang “Kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi sebagai berikut” :

1. Penggunaan verba

Verba atau kata kerja merupakan kelas kata yang menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman atau pengertian dinamis lainnya. Biasanya verba menjadi predikat dalam suatu kalimat.

Kata yang termasuk verba, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Berfungsi utama sebagai predikat atau ciri predikat dalam kalimat walaupun dapat juga mempunyai fungsi lain.
- b) Verba mengandung dasar perbuatan (aksi proses atau keadaan yang bukan bersifat kualitas.
- c) Verba khususnya yang bermakna keadaan, tidak dapat diberi prefix ter-, yang berarti paling.

Berdasarkan objeknya, verba dibedakan menjadi 2, yaitu sebagai :

- a) Verba transitif, yaitu kata kerja yang membutuhkan objek.
Contoh : Dinda memetik bunga.
- b) Verba intransitive, yaitu kata kerja yang tidak membutuhkan objek.
Contoh : adik menangis.

2. Penggunaan nomina

Kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Nomina biasanya dapat berfungsi sebagai subjek atau objek dari klausa. Nomina memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Menduduki posisi subjek, objek atau pelengkap dalam kalimat yang predikatnya verba.
- b) Tidak dapat diingkarkan dengan kata tidak.
- c) Biasanya dapat diikuti oleh adjektiva, baik secara langsung maupun disisipi oleh kata “yang”.

Kata benda dibedakan menjadi 2, yaitu kata benda konkret dan kata benda abstrak. Kata benda konkret merupakan kata benda yang dapat dilihat oleh pancaindra (misalnya buku). Kata benda abstrak untuk benda yang menyatakan hal yang hanya dapat dikenal dengan pikiran (misalnya kebenaran).

3. Penggunaan konjungsi

Konjungsi merupakan kata yang menghubungkan antar kata, antar frasa, antar klausa, antar kalimat. Konjungsi juga disebut penghubung antar kalimat yang memiliki banyak jenisnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah yang terdapat pada teks laporan hasil observasi yaitu memakai kata-kata yang subjektif, bersifat ilmiah, dan menggunakan kata-kata yang lugas dan baku. Teks laporan hasil observasi menggunakan pernyataan-pernyataan yang mengandung fakta, bukan rekayasa ataupun imajinasi. Selain itu, objek dan peristiwa diamati secara langsung, sedangkan kaidah berdasarkan kebahasaan teks laporan hasil observasi yaitu banyak menggunakan kata benda, kata kerja material, kopula (kata adalah), kata yang menyatakan pengelompokkan, perbedaan dan persamaan, kata yang menggambarkan sifat atau perilaku, kata-kata teknis dan pelesapan.

d. Langkah-langkah memproduksi teks laporan hasil observasi

Kosasih (2013 : 58), “Untuk menulis laporan hasil observasi atau pengamatan terdapat langkah-langkah yang sistematis. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.”

- 1) Melakukan observasi atau pengamatan lapangan dengan kriteria objek menarik dan dikuasai.
- 2) Mendaftar topik-topik kecil yang dapat dikembangkan menjadi laporan.
- 3) Menyusun kerangka laporan sesuai dengan sistematika umum sebuah teks laporan hasil observasi yaitu definisi umum, deskripsi bagian dan deskripsi manfaat.
- 4) Mengembangkan kerangka yang telah disusun menjadi suatu teks yang padu. Dalam tahap ini kita perlu memerhatikan kaidah-kaidah kebahasaan yang menjadi karakteristik dari teks laporan hasil observasi. Dengan demikian, hasilnya benar-benar sesuai dengan kaidah-kaidahnya itu dan tidak berubah wujud menjadi teks lainnya.

Sobandi (2013 : 95), “Untuk membuat teks laporan hasil observasi, terdapat 4 langkah yang dapat digunakan dalam memproduksi teks laporan hasil observasi, yaitu sebagai berikut pemaparannya.”

- 1) Menentukan topik
Topik teks laporan observasi berkaitan dengan jenis objek yang akan diamati. Oleh karena itu, kita harus menentukan apakah objek yang akan diobservasi itu berupa benda, tempat atau peristiwa.
- 2) Mengumpulkan bahan
Setelah menentukan objek, kita perlu mendata hal-hal berikut : (1) dimana pengamatan itu dilakukan, (2) kapan pelaksanaannya, (3) data atau fakta-fakta apa saja yang perlu diketahui, (4) bagaimana cara melakukan pengamatan itu, (5) peralatan apa saja yang diperlukan saat melakukan pengamatan. Serta mencatat dengan cermat semua fakta yang ditemukan.
- 3) Menyusun kerangka
Fakta-fakta yang ditemukan dapat disusun mengikuti pola kerangka kronologi dan spasial. Pola kronologi (urutan peristiwa) digunakan apabila objek yang diamati berupa peristiwa atau kejadian, sedangkan pola spasial (urutan ruang) ini digunakan apabila objek yang diamati berupa benda, manusia, tempat peristiwa atau sebagainya.

4) Mengembangkan kerangka

Langkah selanjutnya dalam mengembangkan subtopic-subtopik tersebut sehingga menjadi kalimat yang lengkap yaitu hubungkan kalimat tadi dengan kata penghubung yang tepat sehingga menunjukkan kohesi (pertalian antar kata) dan koherensi (pertalian makna).

Mulyadi dan Danaira (2014 : 129) menyatakan pendapatnya bahwa

“Langkah-langkah umum dalam memproduksi teks laporan hasil observasi yaitu, (1) Menentukan objek yang akan diobservasi lebih dulu, (2) mengumpulkan sejumlah fakta dan informasi berkenaan dengan objek yang ditentukan dengan mengadakan pengamatan lapangan, wawancara dengan narasumber yang relevan, membaca buku majalah, surat kabar ataupun internet, (3) mengembangkan kerangka menjadi suatu laporan yang lengkap.”

Berdasarkan langkah-langkah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memproduksi teks laporan hasil observasi haruslah runtut, yaitu : 1) menentukan topik, 2) melakukan observasi atau pengamatan, 3) mengumpulkan bahan pengamatan, 4) menyusun kerangka laporan, 5) mengembangkan kerangka menjadi teks laporan hasil observasi secara utuh.

e. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memproduksi teks laporan hasil observasi

Dalam keterampilan memproduksi teks laporan hasil observasi merupakan keterampilan menulis yang harus dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik dikatakan terampil dalam memproduksi teks laporan hasil observasi apabila teks yang dibuat tersusun secara logis dan sistematis.

Adapun hal-hal yang harus dipenuhi peserta didik agar peserta didik terampil dalam memproduksi teks laporan hasil observasi yaitu meliputi :

1) Isi laporan

Isi dalam teks laporan hasil observasi harus sesuai dengan kaidah dan karakteristik teks laporan hasil observasi. Dalam teks laporan hasil observasi harus terdapat struktur yang dapat membangun teks, yaitu : a) definisi umum, yaitu bagian yang menjelaskan objek yang diamati atau diobservasi, baik itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan pengelompokkan dan berbagai aspek lainnya ; b) deskripsi perbagian, yaitu bagian yang menjelaskan aspek-aspek tertentu dari objek yang diobservasi ; c) deskripsi manfaat, yaitu bagian yang menjelaskan kegunaan dari paparan tema yang dinyatakan sebelumnya. Selain itu, laporan hasil observasi harus menyajikan fakta dan kelengkapan informasi. Teks observasi akan lebih lengkap jika terdapat gambar-gambar grafis.

2) Bahasa laporan

Bahasa laporan yang terdapat pada teks laporan hasil observasi yaitu penggunaan kalimat dan pilihan kata. Teks laporan hasil observasi menggunakan bahasa yang baku, objektif, impersonal, dan bahasa lugas. Selain itu, laporan hasil observasi banyak menggunakan istilah teknis, dan diharapkan terhindar dari kata-kata yang bermakna kias ataupun kata-kata sehari-hari.

Sehubungan dengan hal tersebut, Kristanto (2014) berpendapat bahwa,

“Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memproduksi teks laporan yaitu sebagai berikut : 1) menyusun teks sesuai dengan struktur teks laporan ; 2) sesuaikan dengan kaidah-kaidah (ciri-ciri) teks laporan hasil observasi (harus terdapat kalimat fakta) ; 3) jika terdapat referensi yang lain, sumber

harus ditulis dalam laporan tersebut ; 4) tidak terdapat pandangan penulis atau simpulan. Jadi, dalam memproduksi teks laporan hasil observasi yang paling utama adalah terdapat kalimat fakta. Kalimat fakta yaitu salah satu ciri khusus yang ada dalam teks laporan hasil observasi. Kegiatan observasi juga ditulis berdasarkan fakta yang ada di kehidupan nyata.”

Sedangkan menurut Sari dalam (Atika Sauzana 2022 : 52) menyatakan bahwa,

“Memproduksi teks laporan hasil observasi yang terpenting yaitu : 1) objek yang akan kita observasi. Objek yang diamati haruslah objek tunggal ; 2) mencatat data yang diperlukan ; 3) data yang dicatat harus data yang akurat sesuai pengamatan ; 4) data yang disajikan hasil penelitian terkini ; 5) jika diperlukan dapat melakukan wawancara dengan narasumber sebagai bukti penguat dan referensi. Dalam memproduksi teks laporan hasil observasi harus terdapat objek yang harus dijadikan bahan untuk diamati dan data yang dihasilkan harus sesuai dengan pengamatan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memproduksi teks laporan hasil observasi yaitu adanya aspek isi laporan yang harus sesuai dengan kaidah dan karakteristik teks laporan hasil observasi. Bahasa pada laporan menggunakan kalimat dan pilihan kata yang baku, objektif, impersonal dan lugas. Hal yang paling penting dalam memproduksi teks laporan hasil observasi yaitu adanya objek tunggal yang diamati, karena teks laporan hasil observasi memerlukan objek yang ada pada kehidupan nyata.

f. Contoh teks laporan hasil observasi

Contoh I

Pegunungan Bukit Barisan

Pegunungan Bukit Barisan adalah rangkaian pegunungan yang membentang sepanjang 1.650 kilometer dari ujung utara (Aceh) sampai ujung selatan (Lampung) di pulau Sumatra. Pegunungan ini merupakan

pegunungan tertinggi di Pulau Sumatra dengan puncak tertingginya, yaitu Gunung Kerinci, yang memiliki ketinggian 3.805 meter di atas permukaan laut.

Pegunungan Bukit Barisan terbentuk sebagai akibat dari tumbukan antara lempeng Eurasia dan lempeng Australia. Tumbukan ini menyebabkan lapisan-lapisan bumi terlipat dan membentuk pegunungan. Pegunungan Bukit Barisan memiliki berbagai macam jenis batuan, antara lain batuan sedimen, batuan beku, dan batuan metamorf.

Pegunungan Bukit Barisan memiliki banyak sungai dan mata air. Sungai-sungai yang mengalir di pegunungan ini, antara lain Sungai Musi, Sungai Batanghari, Sungai Indragiri, dan Sungai Siak. Mata air di pegunungan ini merupakan sumber air bersih bagi masyarakat di sekitarnya.

Pegunungan Bukit Barisan juga memiliki banyak flora dan fauna. Flora yang tumbuh di pegunungan ini, antara lain hutan hujan tropis, hutan pegunungan, dan hutan mangrove. Fauna yang hidup di pegunungan ini, antara lain gajah, harimau, badak, orangutan, dan burung enggang.

Pegunungan Bukit Barisan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia, antara lain:

- Menjadi sumber air bersih. Sungai-sungai dan mata air yang mengalir di pegunungan ini merupakan sumber air bersih bagi masyarakat di sekitarnya.

- Menjadi sumber bahan baku industri. Pegunungan Bukit Barisan memiliki banyak jenis batuan dan mineral yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku industri, seperti batubara, emas, perak, dan bijih besi.
- Menjadi objek wisata. Pegunungan Bukit Barisan memiliki pemandangan yang indah dan sejuk. Oleh karena itu, pegunungan ini sering dijadikan sebagai objek wisata.
- Menjadi tempat tinggal bagi berbagai macam flora dan fauna. Pegunungan Bukit Barisan memiliki kondisi alam yang mendukung kehidupan berbagai macam flora dan fauna. Oleh karena itu, pegunungan ini sering dijadikan sebagai habitat bagi berbagai macam flora dan fauna.

Pegunungan Bukit Barisan merupakan salah satu bentukan alam yang penting bagi kehidupan manusia. Pegunungan ini memiliki banyak manfaat, antara lain sebagai sumber air bersih, sumber bahan baku industri, objek wisata, dan tempat tinggal bagi berbagai macam flora dan fauna. Oleh karena itu, pegunungan Bukit Barisan perlu dijaga kelestariannya.

Identifikasi Struktur

- Pernyataan umum : pernyataan umum berada di paragraf 1, yang berisi penjelasan umum tentang objek yang diamati, yaitu bukit barisan dan dijelaskan juga mengenai lokasi, ketinggian dan proses pembentukannya.

- Deskripsi bagian : deskripsi bagian berada di paragraf 2 – paragraf 4 yang berisi penjelasan mengenai berbagai macam aspek dari pegunungan bukit barisan yaitu jenis batuan, sungai, mata air, flora dan fauna.
- Deskripsi manfaat : deskripsi manfaat berada di paragraf 5, yang menjelaskan mengenai berbagai macam manfaat pegunungan bukit barisan bagi kehidupan manusia.
- Kesimpulan : pada bagian kesimpulan diparagraf 6, disimpulkan mengenai pentingnya pegunungan bukit barisan bagi kehidupan manusia.

Contoh II

Bunga Mawar

Bunga mawar adalah tanaman semak yang berasal dari Asia Tengah dan telah dibudidayakan sejak ribuan tahun yang lalu. Bunga ini memiliki bentuk yang indah dan warna yang beragam, sehingga sering dijadikan sebagai simbol cinta dan kasih sayang.

Bunga mawar merupakan tanaman semak yang dapat tumbuh hingga ketinggian 2-5 meter. Batangnya berduri dan bercabang-cabang. Duri ini berfungsi untuk melindungi bunga mawar dari hewan-hewan yang ingin memakannya. Daunnya berwarna hijau tua dan berbentuk menyirip. Bunga mawar memiliki mahkota yang terdiri dari empat hingga lima helai daun mahkota. Warna bunga mawar sangat beragam, mulai dari merah, merah muda, kuning, putih, hingga ungu.

Bunga mawar berasal dari Asia Tengah dan telah dibudidayakan sejak ribuan tahun yang lalu. Bunga ini tumbuh subur di daerah yang memiliki iklim sejuk. Bunga ini membutuhkan sinar matahari yang cukup dan air yang cukup untuk tumbuh dengan baik.

Bunga mawar memiliki banyak manfaat, antara lain:

- 1) Sebagai tanaman hias. Bunga mawar sering dijadikan sebagai tanaman hias karena keindahannya. Bunga ini dapat ditanam di pekarangan rumah, taman, atau pot.
- 2) Sebagai bahan parfum. Bunga mawar memiliki aroma yang harum. Aroma ini sering digunakan sebagai bahan parfum.
- 3) Sebagai obat-obatan. Bunga mawar memiliki banyak khasiat, antara lain sebagai antibakteri, antiinflamasi, dan antioksidan.

Bunga mawar merupakan tanaman yang memiliki banyak manfaat. Bunga ini tidak hanya indah, tetapi juga memiliki banyak khasiat yang bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, bunga mawar perlu dibudidayakan dan dilestarikan.

Identifikasi Struktur

- Pernyataan umum : pernyataan umum berada di paragraf 1, yang berisi penjelasan umum tentang objek yang diamati, yaitu bunga mawar.
- Deskripsi bagian : deskripsi bagian berada di paragraf 2 dan paragraf 3 yang berisi penjelasan mengenai berbagai macam aspek dari bunga mawar seperti bentuk, warna dan asal-usul bunga mawar.

- Deskripsi manfaat : deskripsi manfaat berada di paragraf 4, yang menjelaskan mengenai berbagai macam manfaat bunga mawar bagi kehidupan manusia.
- Kesimpulan : pada bagian kesimpulan diparagraf 5, disimpulkan mengenai pentingnya bunga mawar bagi kehidupan manusia.

4. TGT (Teams Games Tournaments) Berbantuan Wordwall

a. Pembelajaran kooperatif model TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Aris Shoimin (2018 : 204) menyatakan bahwa, “Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), *game*, *turnaments*, *team recognize* (penghargaan kelompok).”

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok yaitu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa

yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. 3 siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, 3 siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995).

Model pembelajaran TGT ini memiliki beberapa tahapan, yaitu :

- 1) Pembentukan kelompok, yaitu guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen dengan anggota 4-5 siswa.
- 2) Pelatihan, yaitu guru memberikan pelatihan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari.
- 3) Pertandingan, yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Masing-masing kelompok besar dibagi lagi menjadi beberapa kelompok kecil, yaitu kelompok 1, kelompok 2 dan seterusnya. Setiap kelompok kecil mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin untuk kelompoknya. Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak akan menjadi pemenang.
- 4) Penilaian, yaitu guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

b. Langkah-langkah pembelajaran TGT

Menurut Aris Shoimin dalam bukunya yang berjudul 68 Model Pembelajaran Yang Inovatif dalam Kurikulum 2013 menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yaitu sebagai berikut :

➤ Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

➤ Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 – 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan

optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim / kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

➤ Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen.

➤ Pertandingan atau lomba (*Tournaments*)

Turnamen atau lomba merupakan struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen ini dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas. Pada lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen lomba. 3

peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, 3 peserta didik selanjutnya pada meja II, dan selanjutnya.

➤ Penghargaan kelompok (*Team Recognize*)

Setelah lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan TGT

Berdasarkan pendapat Aris Shoimin (2018 : 202) dalam bukunya yang berjudul 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, mengemukakan tentang kelebihan dan kekurangan TGT (*Teams Games Tournaments*) sebagai berikut :

Kelebihan TGT

- Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah hadiah atau penghargaan pada peserta didik atau kelompok yang menang.
- Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kekurangan TGT

- Membutuhkan waktu yang lama
- Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
- Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

d. Media pembelajaran *Wordwall*

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi *Word Wall*. Menurut (P.M Sari & Yarza, 2021) “*Word Wall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.” Aplikasi *Word Wall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. Hal tersebut menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru *Word Wall* dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif untuk mendukung pembelajaran. Hal penting lainnya adalah *Word Wall* mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi seorang pendidik dengan peserta didik.

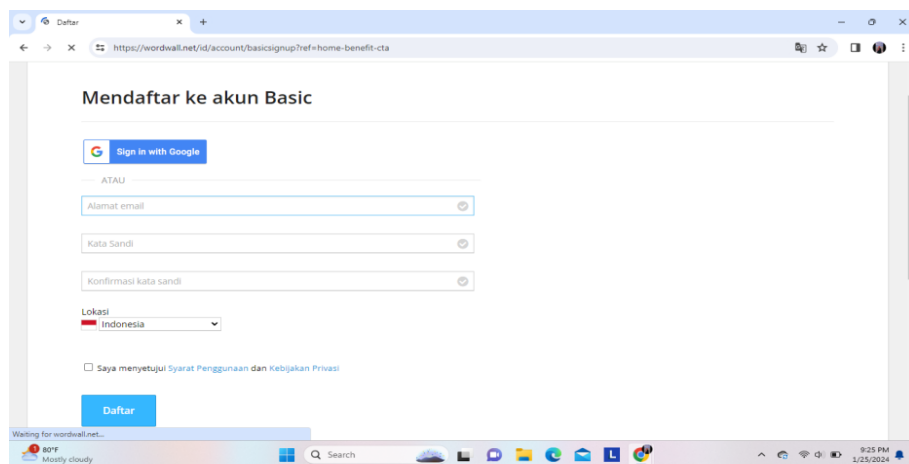
Media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam permainan edukatif. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan LKPD berbasis TGT berbantuan *wordwall* :

- (a) Siapkan terlebih dahulu materi serta soal ataupun latihan yang sudah disiapkan dalam bentuk *Microsoft Word*.
- (b) Klik <https://wordwall.net/> di browser ataupun google anda, sebaiknya dalam pembuatannya menggunakan laptop ataupun komputer.
- (c) Klik pada bagian yang bertuliskan “daftar untuk memulai membuat” games nya.



Gambar 2. Tampilan Pembuatan Materi dan Latihan

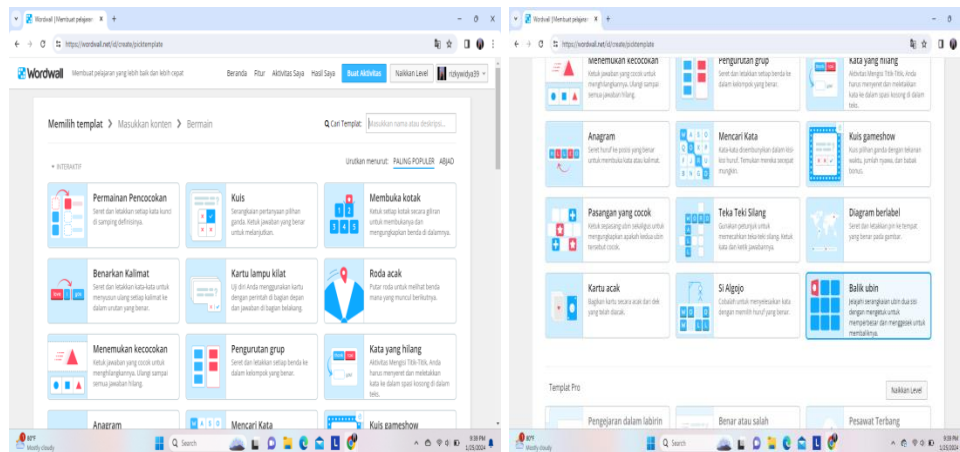
- (d) Ubah setting pilihan bahasa dipojok kanan atas menjadi Bahasa Indonesia.
- (e) Lalu daftarkan dengan cara memasukkan akun Google atau masukkan email dan password anda, kemudian klik daftar.



Gambar 3. Tampilan Mengisi Formulir

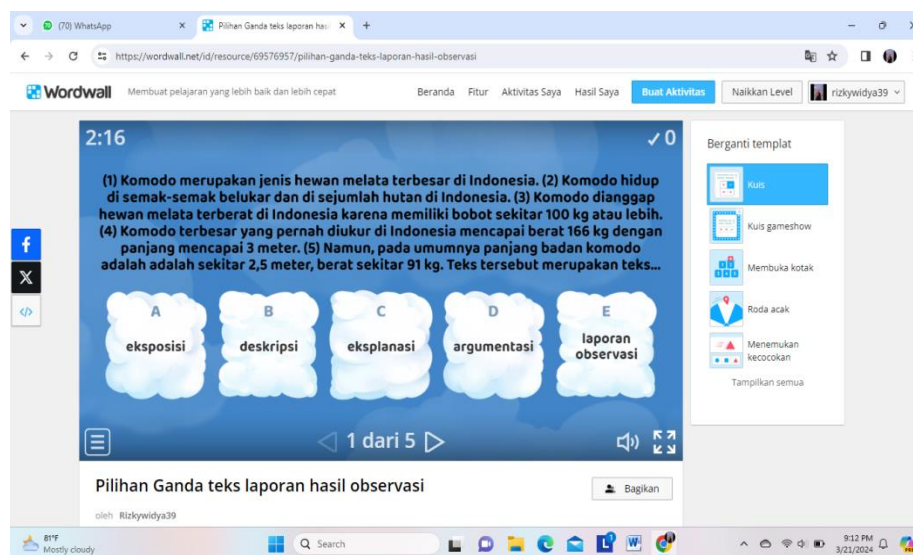
- (f) Setelah selesai melakukan pendaftaran, pastikan email yang digunakan aktif karena email yang masuk akan sinkron dengan *wordwall*.
- (g) Setelah itu, klik “buat aktivitas pertama anda sekarang”.

- (h) Anda hanya tinggal memilih template yang sesuai dengan materi ataupun games yang akan anda mainkan atau anda buat.



Gambar 4. Tampilan Template Yang akan dipilih

- (i) Setelah itu dapat memasukkan latihan-latihan atau soal-soal sesuai kriteria yang diinginkan.

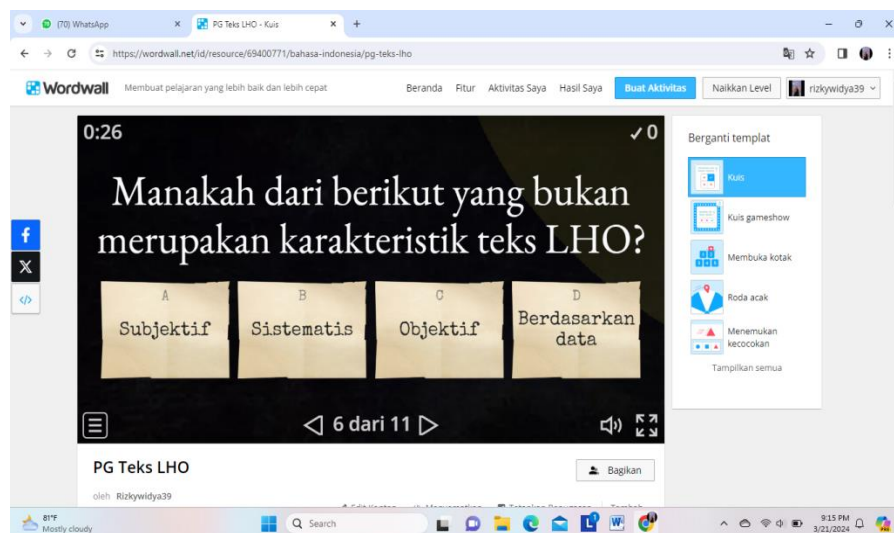


Gambar 5. Contoh template soal Pilihan Berganda



Gambar 6. Contoh template soal analisis

- (j) Lalu isi pertanyaan-pertanyaan yang akan dimainkan pada setiap template yang dipilih



Gambar 7. Contoh pertanyaan-pertanyaan

- (k) Setelah selesai membuat pertanyaan-pertanyaan tersebut pada tiap template, klik “selesai” apabila semua soal sudah selesai dibuat dan anda dapat membagikannya melalui link yang telah disediakan pada template tersebut.

Adapun beberapa kelebihan dalam media pembelajaran ini, beberapa diantaranya yaitu sebagai berikut :

- 1) Mudah digunakan, artinya guru dapat dengan mudah membuat permainan edukatif dengan menggunakan media pembelajaran ini.
- 2) Menarik, artinya permainan edukatif yang dibuat dengan media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Efektivitas, artinya media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. HOTS (*High Order Thinking Skill*)

a. Pengertian HOTS

HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif dan memecahkan masalah. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki oleh siswa agar dapat menghadapi tantangan dimasa depan.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh siswa agar mereka 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 mampu berpikir logis, reflektif, dan memiliki pengetahuan awal terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Jika pembelajaran disekolah tidak membekali siswa untuk dapat terampil berpikir

tingkat tinggi, maka akan dihasilkan lulusan yang tidak siap untuk mengatasi berbagai masalah di dunia nyata.

Ridwan Abdullah Sani (2019 : 2) dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) menyatakan bahwa, “Berdasarkan sintesis beberapa penelitian yang dilakukan terkait keterampilan berpikir, dapat dibedakan beberapa keterampilan yang termasuk keterampilan berpikir tingkat rendah atau LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) dan yang termasuk HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)”. Berikut ini dideskripsikan beberapa keterampilan dasar yang dibedakan dalam kategori LOTS dan HOTS.

Tabel 1. Perbedaan LOTS dan HOTS Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019)

<i>Lower Order Thinking Skills (LOTS)</i>	<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i>
Strategi kognitif	Berpikir kreatif
Pemahaman	Berpikir kritis
Klasifikasi konsep	Menyelesaikan masalah (problem solving)
Membedakan	Membuat keputusan
Menggunakan aturan rutin	Mengevaluasi
Analisis sederhana	Berpikir logis
Aplikasi sederhana	Berpikir metakognitif
	Berpikir reflektif
	Sintesis
	Analisis kompleks
	Analisis sistem

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) akan berkembang jika individu masalah yang

tidak dikenal, pertanyaan yang menantang atau menghadapi ketidakpastian / dilema.

Tanujaya (2017 : 78) menjelaskan, “Level 1-3 merupakan kemampuan berpikir tingkat rendah atau LOTS (*Lower Order Thinking Skill*) dan level 4-6 merupakan HOTS (*High Order Thinking Skill*).” Dari perspektif kognitif, HOTS adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat atau berkreasi.

Menurut Lewis dan Smith (1993) dalam (Ridwan Abdullah Sani 2019 : 2) yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS mengemukakan bahwa, “Berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan, lalu menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban / solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan.”

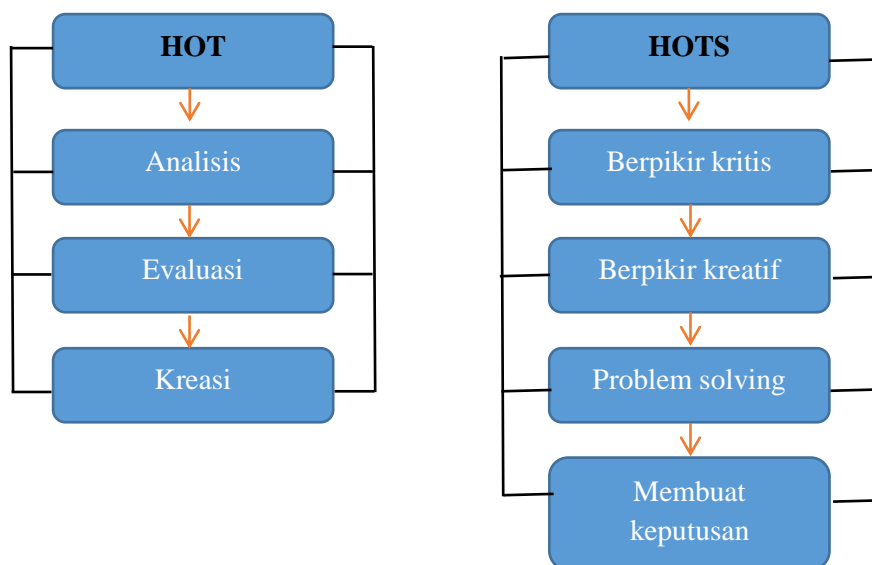
Menurut Tomei (2005) dalam (Ridwan Abdullah Sani 2019 : 2) yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS mengemukakan bahwa, “HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide. Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisa, mensintesa atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan atau sampai pada suatu kesimpulan atau interpretasi.”

Petres (2005) dalam (Ridwan Abdullah Sani 2019 : 2) yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS mengemukakan bahwa, “Ketika sedang menerapkan HOTS, seseorang perlu memeriksa asumsi dan nilai-nilai, mengevaluasi fakta dan menilai kesimpulan.”

Anderson (2010 : 46), “Berpikir merupakan bagian dari ranah kognitif yang diklarifikasikan Bloom kedalam 6 tingkat proses kognitif : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), menganalisis (*analysis*), menilai (*evaluation*), dan mencipta (*creat*).”

Perlu diperhatikan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berbeda dengan berpikir tingkat tinggi (HOT). 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 kompleks 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 dasarnya, keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi. Misalnya, untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan, siswa harus mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternative solusi, menerapkan startegi penyelesaian masalah, serta mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan.



Gambar 8. Perbedaan HOTS dan HOTS

Telah di diskusikan bahwa dalam HOTS terdapat komponen HOTS, misalnya untuk dapat melakukan penyelesaian masalah (*problem solving*), siswa harus dapat melakukan analisis dan evaluasi. Demikian juga, untuk dapat berpikir kritis atau membuat suatu keputusan, siswa harus dapat menalar, mempertimbangkan, menganalisis dan melakukan evaluasi.

Selain tes untuk mengukur kreativitas, keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lain dapat diukur dengan menggunakan tes pilihan berganda. Sugrue (1994,1995) dalam buku Ridwan Abdullah Sani yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS mengemukakan bahwa,

“Mengumpulkan informasi dari beberapa penelitian dalam studi model *problem solving*, dan mengidentifikasi 3 format yang digunakan untuk mengukur HOTS yaitu : a) memilih jawaban (soal pilihan ganda, soal menjodohkan) ; b) membangkitkan (soal dengan jawaban singkat, essay dan unjuk kerja) ; c) menjelaskan (memberikan alasan untuk sebuah pilihan atau jawaban atas sebuah pertanyaan).”

Dengan demikian, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu jenis bahan ajar yang dapat dikombinasikan dengan masalah

berbasis HOTS. LKPD dan masalah berbasis HOTS terdiri dari kegiatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pemecahan masalah secara kritis dan kreatif, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka dan mengurangi kelemahan mereka. HOTS juga dapat dianggap sebagai keterampilan berpikir kritis.

b. Karakteristik HOTS

Conklin (2012 : 14) menyatakan “Karakteristik HOTS adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup berpikir kritis dan berpikir kreatif.” Berpikir kritis dan kreatif merupakan 2 kemampuan manusia yang sangat mendasar karena keduanya dapat mendorong seseorang untuk senantiasa memandang setiap permasalahan yang dihadapi secara kritis serta mencoba mencari jawabannya secara kreatif sehingga diperoleh suatu hal baru yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Zulfan dalam (Kemendikbud 2017 : 63) memaparkan karakteristik soal-soal HOTS sebagai berikut :

1) Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses : menganalisis, merefleksi, memberikan argument (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilatih dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka proses pembelajarannya juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas.

Aktivitas dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis.

2) Berbasis permasalahan kontekstual

Soal-soal HOTS merupakan asesmen yang berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, dimana peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran dikelas untuk menyelesaikan masalah.

3) Tidak rutin

Penilaian HOTS bukan penilaian regular yang diberikan dikelas. Penilaian HOTS tidak digunakan berkali-kali pada peserta tes yang sama seperti penilaian memori (*recall*), karena penilaian HOTS belum pernah dilakukan sebelumnya. Widana (2016), “HOTS adalah penilaian yang asing yang menuntut pembelajar benar-benar berpikir kreatif, karena masalah yang ditemui belum pernah dijumpai atau dilakukan.”

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik HOTS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir ketahap tingkatan yang lebih tinggi. Maka dari itu, peserta didik diminta untuk menjadi lebih inovatif dan komunikatif.

c. Indikator HOTS

Krathwohlan (2002 : 173) dalam A revision of Bloom’s Taxonomy, yang menyatakan bahwa “Indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.”



Gambar 9. Indikator HOTS

1) Menganalisis

Kegiatan menganalisis yaitu kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep secara utuh. Analisis meliputi :

- Analisis informasi yang masuk kemudian menyusun informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola dan hubungannya.
- Mengenali dan membedakan factor penyebab dan akibat dari sebuah skenario.
- Mengidentifikasi / merumuskan pertanyaan.

2) Mengevaluasi

Mengevaluasi yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Mengevaluasi meliputi :

- Memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan dan metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitasnya.
- Membuat hipotesis, mengkritik dan menguji.
- Menerima atau menolak hipotesis berdasarkan kriteria yang telah menjadi standar.

3) Mencipta

Mencipta yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan luas, atau membuat sesuatu yang orisil.

Menciptakan meliputi :

- Membuat generalisasi suatu ide atau cara pandang terhadap sesuatu.
- Merancang suatu cara untuk menyelesaikan masalah.
- Mengorganisasikan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi struktur baru yang belum pernah ada sebelumnya.

d. Langkah-langkah Penyusunan Soal HOTS

Penulisan soal HOTS membutuhkan penguasaan materi ajar, keterampilan menulis soal, dan kreativitas guru dalam memilih stimulus soal yang sesuai dengan situasi dan lingkungan satuan pendidikan. Langkah-langkah penyusunan soal HOTS Zainal dalam (I Wayan Widana 2016 : 71) dan Kemendikbud (2017 : 71) antara lain : “(1) Menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal HOTS, (2) Menyusun kisi-kisi soal, (3) Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual, (4) Menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal, (5) Membuat pedoman rubrik atau kunci jawaban.”

Dalam mengembangkan stimulus, Ridwan Abdullah Sani dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) menjelaskan bahwa “Penulis soal HOTS harus memperhatikan 4 kriteria berikut” :

- 1) Edukatif, yaitu mendidik dan menghindari hal-hal yang negative.
- 2) Menarik, yaitu variatif berupa narasi, infografis, gambar, tabel, teks bacaan, foto, kasus, rumus, penggalan cerita, daftar kata, simbol, contoh dan suara yang direkam.

- 3) Inspiratif, yaitu mampu mengembangkan imajinasi dan keingintahuan.
- 4) Kekinian, yaitu sesuai dengan kondisi terbaru (kontekstual).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penulisan langkah-langkah HOTS diperlukan karena dapat membantu dan mengarahkan pendidik dalam memilih KD yang dapat diuji, yaitu dengan memilih materi pokok yang terkait dengan KD yang akan diuji, memilih stimulus yang menarik, edukatif, inspiratif, dan modern.

Terdapat juga peran soal HOTS dalam meningkatkan mutu Penilaian Kemendikbud (2017 : 72) antara lain : “(1) Mempersiapkan kompetensi peserta didik menyongsong abad ke 21, (2) Memupuk rasa cinta dan peduli terhadap kemajuan daerah, (3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan (4) Meningkatkan mutu penilaian.”

e. Format Soal HOTS

Tes berpikir tingkat tinggi (HOTS) berdasarkan Taksonomi Bloom setelah revisi sebagai berikut, “soal-soal yang mencakup C4 (soal menganalisis), C5 (soal mengevaluasi), C6 (soal mengkreasi).” Arikunto dalam Ningsih dan Annajmi (2020 : 5) menguraikan 3 tipe soal tersebut sebagai berikut :

1) Soal analisis

Soal analisis yaitu soal yang menuntut kemampuan peserta didik untuk menganalisis atau menguraikan sesuatu persoalan untuk diketahui bagian-bagiannya.

2) Soal evaluasi

Soal evaluasi yaitu soal yang berhubungan dengan menilai, mengambil kesimpulan, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik,

mendeskripsikan, membedakan, menerangkan, memutuskan dan menafsirkan.

3) Soal mengkreasi

Soal mengkreasi yaitu soal yang menuntut peserta didik agar memunculkan ide, produk atau cara-cara baru. Soal yang memancing peserta didik untuk mendesain, mengkontruksi, merencanakan dan menemukan sesuatu yang baru.

Terdapat 3 format item dalam pengujian HOTS, format tersebut yaitu :

- Seleksi, termasuk pilihan ganda, mencocokkan dan pemeringkatan.
- Umum, termasuk esai, jawaban singkat dan tugas-tugas.
- Penjelasan, yang menuliskan alasan mengapa jawaban itu dipilih.

f. Tujuan HOTS

Tujuan utama dari *High Order Thinking Skill* menurut Saputra (2016 : 91) adalah “Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalm situasi-situasi yang kompleks.”

Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dengan HOTS adalah untuk membangun siswa yang berpikir kritis, mandiri, dan mampu menangani masalah dan tantangan di lingkungan mereka. Pembelajaran dan penilaian HOTS meningkatkan prestasi, motivasi, dan sikap positif.

g. Peningkatan HOTS

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan HOTS siswa, antara lain sebagai berikut :

1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis

Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang terbuka, menantang dan tidak terstruktur. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam dan menganalisis informasi yang diberikan.

2) Mendorong siswa untuk berpikir kreatif

Guru dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan cara memberikan tugas-tugas yang menuntut siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Tugas-tugas tersebut dapat berupa proyek, penelitian atau presentasi.

3) Membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah

Guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan cara memberikan tugas-tugas yang menuntut siswa untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Tugas-tugas tersebut dapat berupa kasus, kuis atau game.

h. Strategi Pembelajaran HOTS

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan HOTS siswa, antara lain yaitu :

1) Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dimulai dari masalah yang dihadapi oleh siswa. Siswa kemudian didorong untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

2) Pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan proyek. Siswa dituntut untuk merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proyek tersebut.

3) Pembelajaran berbasis riset

Pembelajaran berbasis riset merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian. Siswa dituntut untuk mengumpulkan informasi, menganalisis informasi dan menarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan kajian teoritis dan hasil-hasil penelitian yang relevan. Kerangka ini merupakan argumentasi dalam merumuskan hipotesis atau pernyataan penelitian. Kerangka konseptual ini disusun oleh peneliti sendiri dengan argumentasi analisis, sistematis, dan teoritis.

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran berdasarkan teks. Berdasarkan pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada kenyataan bahwa siswa harus memiliki banyak bahan ajar untuk mendukung belajar di sekolah. Bahan

ajar berupa LKPD merupakan perangkat yang menempati posisi terpenting dalam pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi jalannya kegiatan pembelajaran. Bahan ajar LKPD memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga akumulatif mampu menguasai seluruh kompetensi secara utuh dan terintegrasi.

Salah satu permasalahan mendasar adalah dalam berinteraksi dengan siswa, posisi guru masih terasa dominan, sementara siswa cenderung berada dalam posisi yang tidak berdaya. Konsep kegiatan belajar mengajar seperti itu tampaknya tidak relevan lagi dengan tuntutan pendidikan saat ini. Proses pembelajaran yang baik bukanlah yang berorientasi pada guru, namun lebih berorientasi pada siswa. Namun hal tersebut tidak mengecilkan peran guru didalam proses pembelajaran didalam kelas, guru dapat sebagai fasilitator yang dapat membantu dan melayani siswa. Maka diperlukan pendekatan yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan pengetahuan Bahasa Indonesia. Penggunaan LKPD dengan model pembelajaran TGT berupa *website* berbentuk *wordwall*.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD pada teks laporan hasil observasi berbasis TGT untuk meningkatkan HOTS siswa. Pengembangan LKPD difokuskan pada mengembangkan LKPD materi teks laporan hasil observasi. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) dengan media *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan LKPD teks laporan hasil observasi. Fokus dari pengembangannya didasarkan hasil observasi untuk siswa yang mengklaim bahwa

pembelajaran ini cukup sulit dan membosankan untuk dipelajari. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

Pertama, LKPD yang akan dikembangkan berupa cetak dan juga berbentuk link. Kedua, LKPD yang dikembangkan materi teks laporan hasil observasi berbasis TGT yaitu model pembelajaran. Ketiga, LKPD dikembangkan dengan media *wordwall*. Keempat, materi teks laporan hasil observasi yang dikembangkan dibatasi pada KD 3.2 adalah menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal 2 teks laporan hasil observasi. Kelima, materi teks laporan hasil observasi yang dikembangkan dibatasi pada KD 4.2 adalah Mengkonstruksikan teks laporan hasil observasi dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan baik lisan maupun tulisan. Keenam, objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X MA Al-Washliyah 36 Serbelawan.

Sugiyono (2017:30) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Research and Development (R&D). Terdapat empat tingkatan kesulitan dalam penelitian R&D, diantaranya yaitu meneliti tanpa menguji, menguji tanpa meneliti, meneliti dan menguji dalam upaya pengembangan produk yang telah ada, dan yang terakhir meneliti dan menguji produk baru.

Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Robert Maribe Branch (2009) mengenai tentang langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan ADDIE. *Analyze* (Analisis) berisi tentang penganalisisan

mengenai kurikulum, KD dan KI, materi ajar, perangkat pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan siswa. *Design* (Perancangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan.

C. Penelitian Relevan

Bahan acuan untuk penelitian ini adalah sejumlah jurnal dan skripsi yang relevan. Berikut adalah penelitian yang relevan yang diambil dari penelitian ini :

1. Penelitian Shintya Yuli Adelina Pulungan (2018) dengan judul “Pengembangan LKPD dengan Menggunakan Model TGT (Team Games Tournament) Siswa SMK PAB 2 Helvetia T.P 2017/2018.” Hasil penelitian inimenunjukkan bahwa produk layak dan bisa diaplikasikan pada pembelajaran. Dengan menggunakan model 4-D yang dimodifikasi dari Thiagarajan dalam Trianto (2009 :190), pengembangan LKPD dengan menggunakan model TGT pada materi lingkaran didasarkan pada tahapan pemahaman, perancangan, dan pengembangan. Dengan menggunakan modek TGT pada materi lingkaran, LKPD memenuhi kriteria valid. Kriteria kevalidan didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan guru matematika. Menurut hasil penilaian, RPP memperoleh skor rata-rata 4,1 dari skor maksimal 5 dengan kriteria sangat baik, sehingga RPP dinyatakan valid. Menurut hasil penilaian LKPD, LKPD memperoleh skor rata-rata 4,0 dari skor maksimal 5 dengan kriteria sangat baik, sehingga LKPD dinyatakan valid. Menurut hasil penilaian THB, THB dinyatakan valid.
2. Penelitian Achmad Fanani dan Dian Kusmaharti (2018) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran berbasis HOTS di sekolah dasar kelas V.”

Hasil pengembangan pembelajaran menggunakan prototip model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip HOTS. Hasil validasi perangkat oleh validator menunjukkan nilai rata-rata 3,86, yang menunjukkan kategori baik untuk kualitas hasil pengembangan perangkat pembelajaran.

3. Penelitian Henny, Puji Pandulidinillah (2019) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keterampilan Sosial Dalam Materi Ketenagakerjaan Pada Kelas XI IPS 5 SMAN 11 Bandung.” Dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan sosial siswa kelas XI IPS 5 SMAN 11 Bandung. Hubungan teman sebaya adalah fokus penelitian tentang keterampilan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik TGT meningkatkan keterampilan sosial, tetapi tidak konsisten dalam peningkatan prestasi belajar. Dengan peningkatan keterampilan sosial berkategori sebesar 79,12% dalam evaluasi diri siklus 1 dan 79,04% dalam evaluasi diri siklus 2, peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pengamatan keterampilan sosial kelompok sebesar 81,25% pada siklus 1 dan 90,97% pada siklus 2. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi berdasarkan ketuntasan belajar siklus 1 sebesar 88,24%, tetapi tidak terjadi pada siklus 2 karena ketuntasan hanya 18,75%.