

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mahaputra Muhammad Yamin



PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BELAJAR DARI PENGALAMAN (*EXPERIENTIAL LEARNING*) DENGAN BERBANTUAN MEDIA BUKU TEMPEL (*SCRAPBOOK*) DALAM MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI (LHO) KELAS X (FASE E) DI SMAN 3 PAINAN

Mice Amelsi¹, Marsis², Wellya Roza³

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

mmice5431@gmail.com

marsis@bunghatta.ac.id

wellya.roza@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe and analyze the influence of LHO test writing skills using the experimental learning method with the assistance of scrapbook media in class X (Phase X) students at SMAN 3 Painan. The theory used as a reference in this research is about the Experimental Learning method and Scrapbook media in writing LHO text. This research is a type of quantitative research using quasi-experimental design methods. The population was all class X students at SMAN 3 Painan which consisted of 4 classes and designated class X E3 with 29 students as the control class and class X E2 with 29 students as the experiment class. Based on the results of data analysis, the research results obtained are: 1) The average value of the ability to write LHO texts taught through the Experimental Learning Method with the help of Scrapbook Media is 83.798 higher than the average value of conceptual understanding of students taught through conventional learning methods amount to 66,965. There are differences in the abilities of students taught through the experimental Method of writing LHO using a Scrapbook and the Conventional Method. This difference shows that students' understanding of the concept taught through the LHO experimental Writing Method using Scrapbook is better than students taught through the Conventional Method learning model. 2) There is no interaction between the Experiential Learning method and Scrapbook media in influencing LHO text writing skills for class X (Phase E) at SMAN 3 Painan. So, it is concluded that the results of data analysis show that the LHO text writing skills of students taught using the Experiential Learning method are better than the learning outcomes of students taught using conventional methods.

Keywords: writing skills, scrapbook media, writing LHO texts, Experiential Learning method.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Pengaruh Keterampilan Menulis Teks LHO dengan Menggunakan Metode *Experiential Learning* dengan Berbantuan Media *Scrapbook* pada siswa kelas X (Fase E) di SMAN 3 Painan. Teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini tentang metode pembelajaran *Experiential Learning* dan media *Scrapbook* dalam menulis teks LHO. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasy experimental design*). Populasinya adalah seluruh siswa di SMAN 3 Painan yang terdiri dari 4 kelas dan menetapkan kelas X E3 dengan peserta didik sebanyak 29 orang sebagai kelas kontrol dan kelas X E2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil penelitian yaitu : 1) Nilai rata-rata Kemampuan menulis teks LHO yang diajar melalui Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan Media *Scrapbook* sebesar 36,72, lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode pembelajaran konvensional sebesar 33,36. Terdapat perbedaan kemampuan peserta didik yang diajar melalui Metode Eksperimen menulis LHO menggunakan *Scrapbook* dan Metode Konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode Eksperimen menulis LHO menggunakan *Scrapbook* lebih baik dari peserta didik yang diajar melalui model pembelajaran Metode Konvensional. 2) Tidak terdapat interaksi antara Metode pembelajaran *Experiential Learning* dan media *Scrapbook* dalam memengaruhi keterampilan menulis teks LHO kelas X (fase E) di SMAN 3 Painan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data menunjukkan bahwa Hasil Keterampilan menulis teks LHO peserta didik yang diajar dengan metode (*Experiential Learning*) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode konvensional. Tidak adanya pengaruh antara Metode *Experiential Learning* dengan media *Scrapbook* dalam kemampuan menulis teks LHO kelas X (Fase E) di SMAN 3 Painan.

Kata Kunci: keterampilan menulis, media scrapbook, menulis teks LHO, metode pembelajaran *Experiential Learning*.

PENDAHULUAN

Menulis sering dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang tersulit dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Padahal menulis merupakan hal yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan keterampilan menulis memerlukan serangkaian teknik, metode, strategi, dalam mengembangkan satu ide menjadi satu tulisan utuh sehingga menulis pun berada pada tahapan teratas di antara keterampilan berbahasa lainnya.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Kemampuan menulis seorang peserta didik dipengaruhi pula oleh kemampuan berbahasa yang lainnya, yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Sering dijumpai kesulitan-kesulitan dalam belajar keterampilan menulis, baik yang datang dari dalam diri peserta didik, maupun faktor dari luar peserta didik. Kesulitan yang sering dijumpai dari dalam diri peserta didik antara lain kesulitan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, pemilihan kata, mengawali menulis, dan mengakhiri menulis. Faktor dari luar antara lain monotonnya metode mengajar guru, teknik pembelajaran, kurangnya media belajar, dan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dengan yang namanya teks, akan tetapi pembelajaran berbasis teks, baru dikenalkan dalam kurikulum implementasi pembelajaran

berbasis teks pada KD (Kompetensi Dasar) dalam KI 3 (Kompetensi Inti 3) dan KI 4 (Kompetensi Inti 4) serta Indikator Pencapaian Kompetensi Kurikulum 2013 yang diharapkan akan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era global sekarang ini. Pembelajaran berbasis teks ini semakin disempurnakan lagi dalam Kurikulum Merdeka (tahun 2022), di mana dalam Kurikulum Merdeka ini memberi kebebasan belajar pada peserta didik. Sehingga tercipta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan meningkatkan kreativitas pada peserta didik.

Selain itu, dalam pembelajaran teks, terutama teks laporan hasil observasi selalu berkaitan dengan keterampilan menulis. Dalam Kurikulum Merdeka, salah satu kompetensi dasar menulis di kelas X fase E SMA adalah menulis teks laporan hasil observasi. Agar pembelajaran lebih menarik dan mampu mengembangkan keterampilan menulis peserta didik maka perlu dirancang pembelajaran yang efektif. Selain itu, rancangan pembelajaran juga harus mampu mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik.

Kurikulum Merdeka pertama diluncurkan pada tahun 2022 dan bersifat opsional. Meskipun belum semua sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka tersebut, akan tetapi pada tahun pelajaran 2023/2024, telah mulai diberlakukan secara merata di seluruh wilayah Indonesia. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dengan konten beragam agar peserta didik dapat lebih optimal dan memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar peserta didik.

Tujuan Kurikulum Merdeka yang utama adalah untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru. Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diberi kebebasan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran tersebut. Dengan cara itu, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan.

Dengan disempurnakannya kurikulum terdahulu dengan kurikulum merdeka yang dianggap memenuhi segala kebutuhan dan potensi peserta didik, masih bertolak belakang dengan kenyataan yang ada di lapangan, terutama terkait dengan kompetensi guru. Guru merasa belum memahami secara mendalam tentang Kurikulum Merdeka karena dianggap masih baru. Selain itu, masih banyak guru yang sistem pengajarannya masih memakai metode konvensional serta pemanfaatan media ajar yang hanya ada dalam buku paket saja. Guru belum kreatif dalam memakai/membuat media ajar. Guru hanya berpatokan menggunakan media ajar yang ada pada buku paket. Padahal buku paket bukanlah media ajar tetapi sumber belajar. Oleh karena itu, pada kurikulum merdeka dituntut kreativitas guru dalam penggunaan metode dan media ajar, terutama dalam praktik menulis.

Selain penerapan Kurikulum Merdeka yang dianggap sangat tepat dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid, faktor lain yang tidak kalah penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal, maka guru juga harus dapat menggunakan metode yang tepat bagi peserta didik serta media pembelajaran yang tepat pula. Berdasarkan hakikat dan tujuan dari Kurikulum Merdeka, salah satu metode yang tepat digunakan dalam keterampilan menulis adalah metode *Experiential Learning*. Metode *Experiential Learning* merupakan metode pembelajaran melalui pembentukan pengalaman peserta didik. Metode *Experiential Learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencapai keberhasilan dengan memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menentukan pengalaman apa yang akan mereka fokuskan, keterampilan apa yang ingin mereka tingkatkan, dan berdasarkan itu, bagaimana mereka membuat suatu konsep dari pengalaman yang telah mereka alami itu, sehingga menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Kolb (2015:10), mendefinisikan *Experiential Learning* sebagai sebuah metode pembelajaran yang holistic, yang menyatakan bahwa seseorang belajar, berkembang, dan bertumbuh. Penggunaan istilah *Experiential Learning* sendiri dimaksudkan untuk menekankan bahwa pengalaman memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan hal ini menjadi pembeda antara *Experiential Learning* dengan metode pembelajaran lainnya. Walker (2013: 45) bahwa belajar merupakan proses yang holistik, yang mana pembelajaran dikonstruksikan secara kultural dan sosial dan proses belajar dipengaruhi oleh konteks social dan emosional dari sumber pembelajaran terjadi. Pengalaman seseorang di dunia nyata akan terbawa ke dalam lingkungan belajar.

Experiential Learning sebagai sebuah metode belajar dapat membantu pendidik dalam menghubungkan isi materi pembelajaran dengan keadaan yang ada di dunia nyata, sehingga dari pengalaman nyata yang dilakukan para peserta didik, mereka dapat mengingat dan memahami lebih dalam pembelajaran yang mereka dapat dalam proses pendidikan, dan akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan. *Experiential learning* adalah metode pembelajaran yang fokus dan berpusat pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari sendiri oleh peserta didik. Dengan terlibatnya mereka secara langsung dalam proses belajar, lalu mereka akan mengonstruksikan sendiri seluruh pengalaman yang mereka alami menjadi suatu pengetahuan. Model pembelajaran *Experiential Learning* ini dikembangkan oleh David Kolb, seorang pendidik kebangsaan Amerika, pada sekitar awal 1980-an.

Penggunaan istilah *Experiential Learning* sendiri dimaksudkan untuk menekankan bahwa pengalaman (*experience*) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan hal ini menjadi pembeda antara *Experiential Learning* dengan model pembelajaran lainnya, seperti teori pembelajaran kognitif atau behaviorisme. Kolb juga menyatakan bahwa belajar sebagai proses yang mana pengetahuan diciptakan melalui adanya perubahan dalam berbagai bentuk pengalaman. Pengetahuan diciptakan oleh kombinasi antarpemahaman dan pengalaman yang

ditransformasikan. Istilah *Experiential* ini digunakan untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang lebih menekankan pada aspek kognitif dan cenderung mengabaikan aspek afektif serta psikomotor. Dan juga seperti teori belajar Behaviorisme yang cenderung tidak memberikan kesempatan pengalaman subjektif untuk berperan dalam proses belajar.

SMA Negeri 3 Painan merupakan sekolah unggul berasrama di Kabupaten Pesisir Selatan. Sebagai sekolah berasrama, SMAN 3 Painan memiliki potensi lingkungan sekolah yang luas dan asri. Sehingga menjadi aset dalam menghasilkan ide-ide dalam menulis dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Mulai dari gedung-gedung hingga taman-taman sekolah, berbagai tumbuhan/tanaman, serta sarana prasarana sekolah yang dapat dijadikan sebagai tempat yang menarik untuk sumber belajar. Oleh karena itu, pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di SMA Negeri 3 Painan memanfaatkan lingkungan sekolah. Agar pembelajaran lebih menarik, maka menggunakan pembuatan media *Scrapbook* dalam kelompok. Sebenarnya, pembuatan *Scrapbook* ini merupakan kreasi dari metode pembelajaran *Experiential Learning*.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal maka guru harus dapat menggunakan media yang tepat bagi peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan kemajuan zaman dan yang sesuai dengan materi yang diajarkan sangat berguna untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan menghindarkan peserta didik dari kejenuhan, peserta didik akan merasa lebih tertarik jika terlibat langsung dalam proses pembuatan media tersebut, seperti *Scrapbook* ini.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak sekedar alat peraga bagi guru, melainkan pembawa pesan-pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Media *Scrapbook* mempunyai pengaruh untuk mendukung dan mampu menggugah kemampuan kognitif dan afektif serta psikomotor siswa secara seimbang. Penggunaan media *Scrapbook* dalam pembelajaran dapat memotivasi dan membantu siswa menciptakan ide, gagasan, dan mengembangkan ide dan gagasan itu menjadi sebuah teks LHO. Dengan demikian diasumsikan bahwa media *Scrapbook* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks LHO. Dengan langkah-langkah tersebut, dapat mendorong peserta didik untuk mampu menulis laporan hasil observasi. Metode ini mengubah kegiatan pembelajaran dari *teacher oriented* (berpusat pada guru) menjadi *student oriented* (berpusat pada peserta didik). Dengan demikian, tidak ada ruang lagi bagi peserta didik yang pasif dan bermalas-malasan dalam belajar. Penggunaan metode *Experiential Learning*, diharapkan mendukung terbudayanya kecakapan berpikir kritis peserta didik, kreativitas, minat, kepercayaan diri, dan daya juang peserta didik dalam memecahkan masalah. Metode ini juga menuntut para peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Sehingga diharapkan dapat melatih sikap sosial sekaligus mengembangkan karakter yang baik dalam diri setiap peserta didik.

Berdasarkan pengalaman empiris proses pembelajaran saat ini masih didominasi dengan metode pembelajaran yang konvensional/ ceramah, serta guru enggan menggunakan media yang menarik pada proses pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan media yang ada di dalam buku teks peserta didik sehingga menimbulkan kejenuhan bagi siswa, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa dalam menulis teks LHO. Sebagaimana kita ketahui metode dan media pembelajaran merupakan bagian yang melekat atau tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Metode dan media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar.

Penelitian tentang metode *Experiential Learning* ini sudah pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian yang berjudul “Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA oleh Ni Made Dwi Sagitarini, tahun 2020. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan mengkaji pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar. Hasil perhitungan memperoleh rata – rata 69,421 pada kelompok eksperimen dan rata-rata 64.000 pada kelompok kontrol, serta diperoleh $t_{hitung} = 2,400 > t_{tabel} 1,993$ dengan taraf signifikansi = 5% dan $dk = 36+38-2 = 72$, maka dari itu diperoleh keputusan H_0 ditolak , sehingga disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar.

Penelitian kedua yaitu “Penerapan Model *Experiential Learning* (Belajar Berbasis Pengalaman) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi oleh Ni Putu Ayu Ratih, tahun 2020. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan kuesioner. Metode analisis data adalah metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yakni (1) kemampuan siswa dengan menerapkan model *Experiential Learning* meningkat terlihat dari hasil refleksi awal skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 65, skor rata-rata pada siklus I adalah 74,3, dan pada siklus II skor rata-ratanya adalah 86. Nilai tersebut sudah mencapai KKM yaitu 75. (2) langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential Learning* yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. (3) Respons siswa meningkat sebanyak 6% tiap, pada siklus I respons siswa berjumlah 1242 dengan rata-rata 43 kategori positif. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan respons berjumlah 1410 dengan rata-rata 49 kategori positif.

Penelitian ketiga yaitu “Analisis Metode *Experiential Learning* dalam Pembelajaran PJOK Materi *Passing* Bawah dan *Passing* Atas BolaVoli” oleh Dicky Oktavian Pratama, tahun 2021. Penelitian ini merupakan studi *literature review*, teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan berbagai referensi dan rujukan yang relevan dengan topik permasalahan. Berdasarkan proses analisis *review* jurnal, ditemukan bahwa metode *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, memberikan perbedaan dan peningkatan terhadap minat murid, menumbuh kembangkan karakter murid serta sebagai cara yang efektif untuk mendukung guru dan murid

untuk terhubung satu sama lain. Disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Experiential Learning*, murid dapat mempelajari konsep pembelajaran dengan cara baru, materi baru, dan menerapkan konsep kedalam pengalaman serta menuntut murid lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data dari ketiga jurnal tersebut, diperoleh informasi bahwa metode *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan pengaruh metode pembelajaran *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* dalam menulis teks laporan hasil observasi fase E di SMAN 3 Painan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen mengungkapkan hubungan antara variabel atau lebih untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Selanjutnya Yusuf (2017:77), mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai suatu penyelidikan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga fenomena atau kejadian itu dapat diisolasi dari pengaruh lain.

Arikunto (2006: 55) menguraikan bahwa, jenis penelitian eksperimen semu (*quasy experimental design*) yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas dengan karakteristik yang sama kelas pertama sebagai kelas kontrol kelas kedua sebagai kelas eksperimen. Menurut Sukmadinata (2013: 33), kelas yang digunakan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol harus memiliki karakteristik yang sama atau disamakan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan terhadap gejala suatu kelompok lain yang diberi perlakuan berbeda (Sugiyono, 2022: 76).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Factorial design*. Sugiyono (2016:113) mengemukakan bahwa desain penelitian merupakan modifikasi dari design true eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen*. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode yang dijalankan dengan menggunakan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu pada sekelompok orang atau kelompok, kemudian perlakuan tersebut dievaluasi (Darmawan, 2014: 237).

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok pengamatan, yaitu kelompok X2 dan X3, kelompok X2 adalah kelompok dengan perlakuan dengan menggunakan metode *Experiential Learning* berbantuan media *Scrapbook* dan X3 adalah kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran tanpa metode dan berbantuan media. Perlakuan diberikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu pada pokok bahasan menulis teks LHO. Kemudian dianalisis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Kolmogorov-Smirno menguji Two Samples Independen* dengan SPSS versi 20.00 serta X2 (Chi Kuadrat Baret).

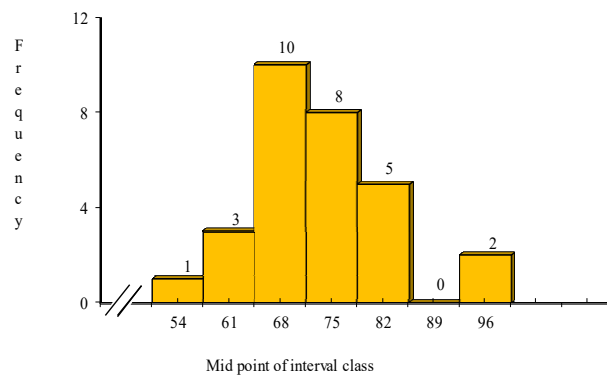
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes Siswa Diajar dengan Metode *Experiential Learning* dengan Berbantuan Media *Scrapbook*.

Sebelum dilaksanakan tes menulis teks LHO, nilai peserta didik dalam kategori belum mencapai nilai sesuai KKM. Sekitar 70%, peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Setelah dilaksanakan tes kemampuan Bahasa Indonesia peserta didik, diperoleh data tentang hasil tes menulis teks LHO peserta didik pada kelas yang diajar melalui Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* dan kelas yang diajar melalui Metode pembelajaran Konvensional. Peserta didik kelas yang diajar melalui Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* terdiri dari 29 orang peserta didik, di mana peserta didik laki-laki terdiri dari 12 orang dan siswa perempuan 17 orang. Sedangkan kelas yang diajar melalui Metode pembelajaran Konvensional terdiri dari 29 orang peserta didik, di mana peserta didik laki-laki terdiri dari 12 orang dan peserta didik perempuan terdiri dari 17 orang. Berdasarkan analisis data diperoleh skor peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Frekuensi kumulatif	Persentase kumulatif
93-100	2	6.90	2	6.90
86-92	0	0.00	2	6.90
79-85	5	17.24	7	24.14
72-78	8	27.59	15	51.72
65-71	10	34.48	25	86.21
58-64	3	10.34	28	96.55
51-57	1	3.45	29	100.00
Total	29	100.00		



Gambar 1. Histogram Kelas Eksperimen

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data hasil tes kelas eksperimen Tingkat pencapaian skor kelas eksperimen termasuk kategori baik di mana lebih dari 50% siswa sudah berada di atas nilai rata-rata kelas. Sedangkan data untuk kelas kontrol diperoleh sebagai berikut:

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data hasil tes kelas eksperimen Tingkat pencapaian kelas kontrol (menggunakan metode konvensional) termasuk kategori baik di mana lebih dari 50% peserta didik sudah berada di atas nilai rata-rata kelas.

Data hasil tes pemahaman konsep Bahasa Indonesia keterampilan menulis teks LHO yang diperoleh, dideskripsikan menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}), nilai rata-rata dan simpangan baku (S) yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Menulis Teks LHO Bahasa Indonesia yang Diajar dengan Metode Experiential Learning dengan Berbantuan Media Scrapbook dan Menggunakan Metode Konvensional.

	Perlakuan	Sampel	
		Eksperimen	Kontrol
Total	N	29	29
	$\sum x$	1065	979
	\bar{x}	36,72	33,76
	X_{maks}	98	95
	X_{min}	54	40
	Simp. Baku	5,17	5,91

Pada Tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis teks LHO yang diajar melalui Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* sebesar 36,72, lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode pembelajaran Konvensional sebesar 33,36. Berdasarkan data simpangan baku maka pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode pembelajaran konvensional lebih menyebar dibandingkan dengan yang diajar melalui metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* karena simpangan baku pemahaman konsep kelas yang diajar melalui metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* lebih kecil daripada kelas yang diajar melalui Metode pembelajaran Konvensional.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan penggunaan dua metode pembelajaran, yaitu Metode eksperimen menulis LHO menggunakan Metode *Experiential Learning* berbantuan media *Scrapbook* dan Metode Konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan Bahasa Indonesia khususnya pemahaman konsep dan kemampuan menulis

Teks LHO. Berdasarkan analisis data yang telah dikemukakan BAB IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini, diantaranya yaitu: terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode eksperimen menulis LHO menggunakan Metode *Experiential Learning* berbantuan media *Scrapbook* dan Metode Konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik yang diajar melalui Metode eksperimen menulis LHO menggunakan Metode *Experiential Learning* berbantuan media *Scrapbook* dan Metode Konvensional lebih baik dari peserta didik yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cohen, J. Walker.(2013). *Model Experiential Learning*. USA.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Kolb, David. (2015). *Experiential Learning : Experience As The Source Of Learning and Development*, USA.
- Pratama, Dicky Oktavian. 2021. *Analisis Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran PJOK Materi Passing Bawah dan Passing Atas Bola Voli*.
- Ratih, Putu Ayu. 2020. *Penerapan Model Experiential Learning (Belajar Dari Pengalaman) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi*.
- Sagitarini, Ni Made Dwi. 2020. *Model Experiential learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*.
- Sukmadinata, Nana Syodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Cv Alfabeta
- Sugiyono. 2022. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Muri. (2017) *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.