

**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**

TESIS

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**



Oleh:

**MICE AMELSI
NPM. 2210018512009**

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024**

**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**

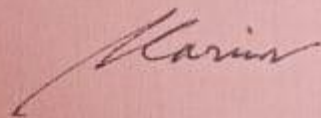
Oleh:

**MICE AMELSI
NPM. 2210018512009**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal 8 Maret 2024

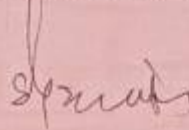
Menyetujui:

Pembimbing I



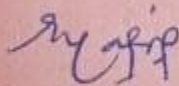
Dr. Marsis, M. Pd.

Pembimbing II



Dr. Wellya Roza, M.Pd.

**Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



Dr. Syofiani, M.Pd.

**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**

Oleh:

**MICE AMELSI
NPM. 2210018512009**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal 8 Maret 2024

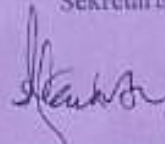
Tim Penguji:

Ketua



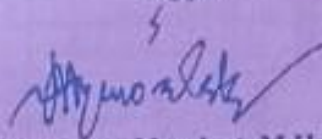
Dr. Marsis, M. Pd.

Sekretaris



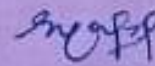
Dr. Wellya Roza, M.Pd.

Anggota



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

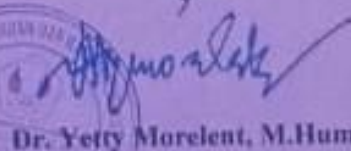
Anggota



Dr. Syofiani, M.Pd.

Tesis ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Tanggal 5 Maret 2024.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MICE AMELSI

NPM : 2210018512009

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul: **“Pengaruh Metode Pembelajaran Belajar Dari Pengalaman (*Experiential Learning*) Berbantuan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) Dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi (Lho) Kelas X (Fase E) Di Sman 3 Painan”**, dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam penyusunan tesis pada Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana di Universitas Bung Hatta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan ataupun duplikat dari tesis yang telah dipublikasikan sebelumnya dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan dalam lingkungan Universitas Bung Hatta maupun perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis bersedia menerima sanksi yang akan dikenakan.

Padang, 8 Maret 2024
Saya yang menyatakan

MICE AMELSI
NPM. 2210018512009

ABSTRAK

Mice Amelsi. 2024. Pengaruh Metode Pembelajaran (*Experiential Learning*) Dengan Berbantuan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) Dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) Kelas X (Fase E) di SMAN 3 Painan. UBH

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. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan 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.

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.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa 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 siswa 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 siswa yang diajar dengan model 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*.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Belajar dari Pengalaman (*Experiential Learning*) Berbantuan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) Siswa Kelas X (Fase E) di SMAN 3 Painan”. Tesis ini diajukan sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), Program Pascasarjana, Universitas Bung Hatta, Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, kerjasama, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Marsis, M. Pd selaku pembimbing I sekaligus Dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan motivasi, masukan ide, dan pengarahan dengan kesungguhan dan penuh kesabaran selama proses penyusunan tesis ini, sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
2. Dr. Wellya Roza, M. Pd selaku pembimbing II sekaligus Dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan segala ilmu, waktu, tenaga dan bimbingannya kepada peneliti dengan penuh kesabaran serta keikhlasannya demi kesempurnaan tesis ini.
3. Dr. Yetty Morelent, M.Hum dan Dr. Syofiani, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberi arahan, masukan, kritik dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan tesis ini.

4. Direktur Pascasarjana Universitas Bung Hatta beserta staff yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan proses tesis penulis.
5. Kepala sekolah dan peserta didik SMAN 3 Painan yang telah memberikan kelancaran dan membantu peneliti dalam memperoleh data di sekolah tersebut.

Semoga segala kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Betapa pun penulis berusaha mewujudkan tesis ini sebaik-baiknya, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang ditemui pada setiap lembaran-lembarannya. Namun penulis telah berusaha semaksimalnya dan terkandung suatu harapan semoga tesis ini dapat memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi pembaca dan memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya.

Padang, Maret 2024

Mice Amelsi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	
1	
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian.	15
BAB II KAJIAN TEORETIS	16
2.1 Metode Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	16
2.1.1 Pengertian <i>Experiential Learning</i>	17
2.1.2 Tahap Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	19
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Experiential Learning</i>	21
2.2 Media Pembelajaran	24
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.2.2 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	25
2.3 Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi.....	28
2.3.1 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi	28
2.3.2 Fungsi Teks Laporan Hasil Observasi	29
2.3.3 Ciri-Ciri Teks Laporan Hasil Observasi.....	30
2.3.4 Ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi.....	31
2.3.5 Struktur Teks LHO.....	39
2.3.6 Jenis Teks LHO.....	40
2.4 Penelitian Relevan.....	40
2.5 Kerangka Berpikir.....	42
2.6 Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Jenis Penelitian	45
3.2 Desain Penelitian	46
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.	48
3.3.1 Populasi	48
3.3.2 Sampel	48
3.4 Variabel dan Data Penelitian	49
3.5 Teknik Pengumpulan Data	50

3.6 Teknik Analisis Data.....	51
3.6.1 Tes Unjuk Kerja.....	53
3.6.2 Pengujian Hipotesis.....	56
3.7 Waktu dan Tempat Penelitiann.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskripsi Data.....	59
4.1.1 Hasil Tes Siswa Diajar dengan Metode <i>Experiential Learning</i> dengan Berbantuan Media <i>Scrapbook</i>	59
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	64
4.2.1 Uji Normalitas	64
4.2.2 Uji Homogenitas	65
4.2.3 Pengujian Hipotesis Penelitian	66
4.3 Pembahasan	69
4.3.1 Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa yang Diajar dengan Metode <i>Experiential Learning</i> dengan berbantuan Media <i>Scrapbook</i>	69
4.4 Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Implikasi	73
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Rata-Rata Menulis Teks LHO Siswa Kelas X SMAN 3 Painan.....	9
Tabel 2.1	Perbedaan Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dengan Pembelajaran Konvensional.....	19
Tabel 3.1	Desain Penelitian	47
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	49
Tabel 3.3	Instrumen Penilaian Menulis Teks LHO	54
Tabel 3.4	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menulis Teks LHO.....	56
Tabel 3.5	Rentang Nilai Kompetensi Keterampilan Kelas X Fase E	58
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Data Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.3	Hasil Tes Menulis Teks LHO dengan Metode <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media <i>Scrapbook</i> dan Tanpa Menggunakan Metode <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media <i>Scrapbook</i>	63
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data Tes Keterampilan Menulis Teks LHO Siswa Kelas Eksperimen dan kontrol	65
Tabel 4.5	Uji Homogenitas Varians Tes Menulis Teks LHO Kelas Eksperimen (Data Gain)	66
Tabel 4.6	Hasil Uji Homogenitas Varians Data Keterampilan Menulis Kontigensi Untuk Hipotesis 1 dan 2.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Contoh Teks LHO Siswa.....	10
Gambar 2.1	Siklus <i>Experiential Learning</i>	20
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	43
Gambar 4.1	Histogram Kelas Eksperimen	61
Gambar 4.2	Histogram Kelas Kontrol	62

LAMPIRAN

<u>Lampiran 1</u> Instrumen Tes Penelitian	81
<u>Lampiran 2</u> Capian Pembelajaran.....	84
<u>Lampiran 3</u> Alur dan Tujuan Pembelajaran	85
<u>Lampiran 4</u> <u>Modul</u> Ajar	88
<u>Lampiran 5</u> <u>Distribusi</u> Nilai Uji Coba Tes Kemampuan Bahasa Indonesia.....	95
<u>Lampiran 6</u> Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	98
<u>Lampiran 7</u> Uji Homogenitas Kelas Kontrol.....	99
<u>Lampiran 8</u> Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	101
<u>Lampiran 9</u> Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	103
<u>Lampiran 10</u> Uji Hipotesis Penelitian.....	106
<u>Lampiran 11</u> Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen	109
<u>Lampiran 12</u> <u>Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol</u>	111
<u>Lampiran 13</u> Kesimpulan Hasil Analisis Item Soal.....	114
<u>Lampiran 14</u> Lembar Validasi Modul Ajar	115
<u>Lampiran 17</u> Proses Pembuatan Media <i>Scrapbook</i>	120
<u>Lampiran 18</u> Proses Menulis Teks LHO.....	122
<u>Lampiran 19</u> Surat Izin Penelitian	124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

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.

Selain itu, permasalahan yang sering terjadi selama ini adalah guru lebih fokus pada nilai akhir murid dari pada proses yang murid lalui dalam

pembelajaran. Dengan kata lain, guru hanya fokus pada kemampuan kognitif dan mengabaikan kemampuan afektif dan psikomotor murid. Seharusnya guru mampu menyeimbangi komponen tersebut.

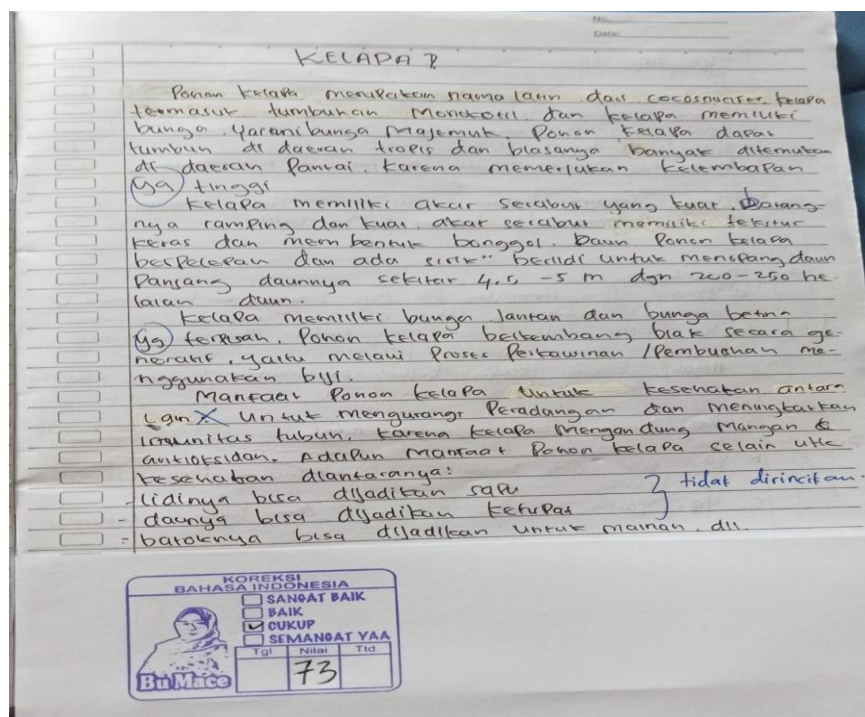
Sejalan dengan masalah tersebut, permasalahan lainnya diperkuat dengan data nilai ulangan harian menulis teks LHO. Diperoleh gambaran nilai rata-rata murid seperti yang tergambar pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Menulis Teks LHO Siswa Kelas X fase E SMAN 3 Painan

No	Kelas	Jumlah siswa	Rata- rata	KKM
1	X E1	30 orang	75,55	80
2	X E2	30 orang	78,65	
3	X E3	30 Orang	77,05	
4	X E4	30 orang	75,56	

Sumber : Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia SMAN 3 Painan (Ibu Arsila Yuanita Ikbar, M. Pd)

Berdasarkan tabel 1.1 hasil rata-rata menulis teks LHO masih rendah dan berada di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80. Melalui hasil tes menulis teks LHO diketahui bahwa peserta didik kesulitan dalam menulis teks LHO, peserta didik belum mampu mengembangkan ide-ide/gagasan menjadi kalimat-kalimat yang sesuai dengan maksud unsur tulisan teks LHO, dan peserta didik juga belum mampu menyusun teks LHO sesuai dengan struktur penulisan teks LHO. Berikut salah satu contoh tugas menulis teks LHO peserta didik kelas fase E SMAN 3 Painan, sebagai berikut.



Gambar 1.1 : Hasil Menulis Teks LHO Siswa

Sebagai data tambahan, penulis telah melakukan wawancara singkat dengan beberapa murid terkait pemahaman dan pembelajaran materi Teks LHO secara khususnya dan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara umumnya. Murid menjawab bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum kreatif dan bervariasi. Terutama dalam pembelajaran menulis. Peserta didik merasa pembelajaran menulis sulit dan membosankan. Misalnya dalam pembelajaran teks LHO pada kelas X (Fase E). peserta didik hanya diminta mengerjakan tugas kelompok sehingga hanya beberapa peserta didik yang aktif. Selebihnya peserta didik menerima hasil tugas kelompok yang telah dibuat oleh teman. Peserta didik disuruh mencari topik/tema dalam menulis teks LHO secara bebas tanpa adanya arahan serta petunjuk yang jelas, sehingga peserta didik

merasa sulit dan jenuh melakukannya. Selain itu, guru cenderung tidak mengamati proses yang dilalui peserta didik dalam menulis, dalam artian melihat saja hasil jadi dari tulisan peserta didik tersebut. Prosedur ini dapat menimbulkan kecenderungan peserta didik untuk menyalin tulisan teks LHO yang ada di internet.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan tersebut, guru seyogyanya mampu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang memperlihatkan kegiatan/proses yang dilakukan peserta didik itu sendiri. Dengan adanya proses ini, tentunya membuat pembelajaran menarik dan menantang bagi peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan karakter positif pada murid, seperti sikap disiplin, bertanggungjawab, dan bekerjasama dalam kelompok. Tujuan ini dapat diwujudkan dalam menerapkan salah satu metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *Experiential Learning* berbantuan media *Scrapbook*.

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 terhitung

= 2,400 > ttabel 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.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut : *pertama*, menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang terpadu dan integratif sehingga masih dirasakan sulit oleh murid dalam mempraktikannya. *Kedua*, metode yang dilakukan oleh guru di kelas umumnya metode konvensional, sehingga proses pembelajaran dirasakan jenuh dan membosankan oleh peserta didik. *Ketiga*, tidak tertariknya peserta didik dengan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran keterampilan

menulis teks LHO. Tidak tertariknya peserta didik tersebut disebabkan oleh media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis, terutama menulis teks LHO yang membosankan. Peserta didik hanya dibekali oleh buku paket yang membuat peserta didik pasif serta tidak bisa menuangkan ide-ide yang ada pada diri peserta didik. *Keempat*, peserta didik masih belum sepenuhnya memahami cara menulis teks LHO yang baik dan benar sesuai dengan unsur-unsur dan sistematika penulisan dalam teks LHO.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada: (1) penggunaan metode dan media pembelajaran; (2) unsur kebahasaan teks LHO; (3) struktur teks LHO; (4) mekanik EYD. Jadi, batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh metode pembelajaran *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* dalam menulis teks laporan hasil observasi fase E di SMAN 3 Painan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh keterampilan menulis teks LHO peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diajar dengan menggunakan Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut : “Mendeskripsikan perbedaan dan pengaruh keterampilan menulis teks LHO peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diajar dengan menggunakan Metode *Experiential Learning* dengan berbantuan Media *Scrapbook*.”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan dapat menambah pengetahuan bidang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kajian mengenai pengaruh Metode pembelajaran *Experiential Learning* dengan berbantuan media *Scrapbook* dalam menulis teks laporan hasil observasi bagi peserta didik.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peserta didik, guru, bagi kepala sekolah, dan peneliti lainnya. Bagi guru, memberi pengetahuan, menambah wawasan, dan keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik serta mempermudah proses pembelajaran melalui media pembelajaran *Scrapbook*. Bagi kepala sekolah, dapat menjadi acuan dalam bimbingan dan membantu guru memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.