



Penerapan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Kelas XII B SMAN 1 Kupang

Konstantina Delima¹, Marselus Robot², Frederika Christina^{3*}
Program Studi PPG Universitas Nusa Cendana, Indonesia
SMAN 1 Kupang
Email : tantyselima@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the application of experiential learning approaches to the learning outcomes of students in Indonesian language subjects with the material of writing narrative texts. This research was carried out in XII grade Bin 1st Kupang State High School in the 2023/2024 academic year. Experiential learning approach is chosen as the primary learning approach in an effort to enhance the active involvement of pupils; Experiential learning requires pupils to be actively involved in the learning process through practical activities and hands-on experiences. In the context of writing narrative texts, learners can directly practice writing stories based on their own experience or through simulation. Developing Creativity and Imagination; Writing narrative texts requires high imagination and creativity. This research uses a qualitative approach to the design of class action research. Data is collected through observations, interviews, and analysis of learners' learning outcomes before and after applying the experiential learning approach. The results of the study show that the application of experiential learning approaches is effective in improving the understanding of the students. In conclusion, experiential learning approach to writing narrative text materials can improve the learning outcomes of students of class XII B State High School 1 Kupang, demonstrated the presentation of I cycle accuracy of 74% increased to 91% with very good category and excellent qualification . This approach encourages active participation, deeper understanding, and development of relevant thinking skills. The recommendation for further research is to involve a wider sample and take into account other factors that may affect the learning outcome of the student.

Keywords: Learning outcomes, Experiential Learning, Writing narrative texts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis Penerapan pendekatan **Experiential learning** terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis teks narasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII B di SMA Negeri 1 Kupang pada tahun ajaran 2023/2024. Pendekatan *Experiential learning* dipilih sebagai pendekatan pembelajaran utama dalam upaya Meningkatkan keterampilan menulis, Keterlibatan Aktif Peserta Didik; **Experiential learning** menuntut peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan praktis dan pengalaman langsung. Dalam konteks menulis teks narasi, peserta didik bisa langsung berlatih menulis cerita berdasarkan pengalaman mereka sendiri atau melalui simulasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan pendekatan *experiential learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan **experiential learning** efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan pendekatan **experiential learning** pada materi menulis teks narasi dengan hasil belajar peserta didik kelas XII B SMA Negeri 1 Kupang, terbukti presentase ketuntasan siklus I sebesar 74% meningkat menjadi 91% dengan kategori baik sekali dan kualifikasi tuntas (berhasil). Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif, pemahaman yang lebih mendalam, dan pengembangan keterampilan berpikir yang relevan.



Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan sampel yang lebih luas dan memperhatikan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Expereintial Learning*, Menulis teks Narasi

PENDAHULUAN

Dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing dalam dunia global Pendidikan memiliki peran penting. Namun, tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik masih menjadi isu sentral dalam dunia pendidikan. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, terdapat kesenjangan yang signifikan antara hasil belajar yang diharapkan dengan realitas di lapangan. Banyak peserta didik menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis seperti Bahasa Indonesia. Menurut Nana Sudjana (2005:36), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, hasil belajar memainkan peran penting karena mencerminkan keberhasilan peserta didik dalam proses belajar. Pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:105) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dalam bentuk kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu setelah melakukan aktivitas belajar. Ada berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar, di antaranya adalah faktor eksternal seperti pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pemilihan pendekatan ini sangat berpengaruh secara signifikan, sehingga guru harus memilihnya dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pencapaian pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya hasil belajar adalah strategi pembelajaran yang kurang efektif. Strategi pembelajaran tradisional yang cenderung pasif tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia adalah menerapkan pendekatan *Expereintial learning*. *Experiential learning* adalah pendekatan yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung. Menurut teori yang dikembangkan oleh David Kolb, belajar adalah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menghubungkan teori dengan praktik, dan



mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan reflektif. Berdasarkan perspektif epistemologis, pendekatan pembelajaran *experiential learning* sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang mengarahkan *Peserta didik* untuk membangun makna dari pengalaman belajar mereka. Hera Lestari Mikarasa (2007:7-21) menjelaskan bahwa *experiential learning* merupakan suatu rangkaian kejadian dengan satu atau lebih tujuan pembelajaran yang ditetapkan, membutuhkan partisipasi aktif Peserta didik dalam salah satu aspek yang dipelajari dalam rangkaian tersebut. Dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pendekatan *experiential learning* diterapkan dalam pembelajaran dan apa efeknya terhadap hasil belajar Peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan pendekatan *experiential learning* dalam proses pembelajaran serta menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar Peserta didik. Penggunaan *experiential learning* diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap materi, karena mereka tidak hanya belajar untuk mengetahui, tetapi juga untuk melakukan dan mengalami, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih dalam dan relevan dengan konteks yang ada.

Kondisi awal peserta didik kelas XII B SMA Negeri 1 Kupang, berdasarkan hasil evaluasi akhir semester TA 2022/2023, sebelum memulai tindakan siklus ketuntasan hasil belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia cenderung rendah $\leq 50\%$ yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 ke atas. Berdasarkan kondisi awal hasil belajar tersebut, maka peneliti menerapkan pendekatan *Experiential learning* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi menulis teks narasi.

Pendekatan Pembelajaran *Experiential learning*

Experiential Learning dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pendekatan *experiential Learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Muhammad Fathurrohman mengemukakan bahwa, pendekatan *experiential Learning* adalah proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Sejalan dengan itu, Abdul Majid dan Chairul Rochman berpendapat bahwa pendekatan *experiential Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengamannya secara langsung. (Aini, 2021). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa



pendekatan *Experiential learning* adalah proses pembelajaran di mana perubahan terjadi melalui pengalaman sebagai media pembelajaran, tidak hanya dari materi yang diajarkan oleh guru atau buku, tetapi juga dari pengalaman langsung peserta didik. Pendekatan ini membantu peserta didik untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata, sehingga mereka dapat mengingat dan memahami informasi yang diperoleh dalam konteks pendidikan, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pendidikan.

Experiential learning terdiri dari tiga aspek utama, yaitu Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan), dan Refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu). Tujuan dari pendekatan *Experiential learning* adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpartisipasi aktif, serta memfasilitasi interaksi sosial yang positif untuk memperbaiki hubungan sosial di dalam kelas.

Karakteristik Pendekatan *experiential learning*

Menurut Kolb yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman, *experiential learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu: (1) Belajar dilihat sebagai suatu proses yang terjadi, bukan sekadar mencapai hasil. (2) Belajar merupakan proses yang berkelanjutan yang berdasarkan pada pengalaman. (3) Belajar melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan. (4) Belajar adalah proses penciptaan pengetahuan yang timbul dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan personal. Sejalan dengan pandangan tersebut, Hamalik yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman menyatakan beberapa poin penting dalam pendekatan *experiential learning*, yaitu: pendekatan ini berpusat pada peserta didik dan menekankan aktivitas, fokus pada proses daripada hanya hasil belajar, serta memungkinkan guru untuk mengimplementasikannya baik di dalam maupun di luar kelas.

METODE

Metode penelitian disesuaikan berdasarkan metode yang digunakan dalam penelitian seperti kuantitatif, kualitatif, mix method, dan R&D. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kupang, Jalan Cak Doko No 59 85111 Kupang Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian adalah Peserta didik kelas XII BSMA Negeri 1 Kupang, dengan jumlah Peserta didik 35 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan pendekatan Kemmis dan Mc Taggart yang



dilakukan secara bersiklus di mana setiap siklus terdiri dari tahapan- tahapan yaitu *plan* (perencanaan), *act* (pelaksanaan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (refleksi).

Analisis data lembar observasi partisipasi peserta didik dianalisis dengan menggunakan persentase (%).

$$P = \frac{N}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah skor yang diperoleh dari angket atau lembar observasi partisipasi siswa yang muncul.

N = Jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item/jumlah siswa secara keseluruhan.

P = Nilai persen yang diharapkan atau dicari.

Tabel 1 Rentangan Persentase

Rentangan Persentase	Kategori
85% - 100%	Baik Sekali
76% - 84%	Baik
60% - 75%	Cukup Baik
25% - 59%	Kurang Baik
< 25%	Sangat Kurang

(Sudijono, 2006)

Kategori aktivitas peserta didik setelah dianalisis kriteria penilaian aktivitas Peserta didik disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Kategori Aktivitas Peserta Didik Setelah Dianalisis Kriteria Penilaian

Rentangan Nilai	Kategori	Keterangan
Akhir		
80 – 100	Sangat Baik	Berhasil
70 – 79	Baik	Berhasil
60 – 69	Cukup Baik	Tidak Berhasil
≤ 59	Kurang Baik	Tidak Berhasil

(Syah, 2004).

Teknik analisis data hasil belajar Peserta didik diperoleh dari hasil tes. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :



$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Skala	Kategori	Kualifikasi
75-100%	Baik Sekali	Tuntas
50-75%	Cukup Baik	Tidak Tuntas
25-50%	Kurang Baik	Tidak Tuntas
0-25%	Tidak Baik	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Menganalisis dampak penerapan pendekatan *experiential learning* terhadap hasil belajar peserta didik

Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Experiential learning* peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik yang sedang berlangsung, sehingga menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian terhadap aktivitas peserta didik di kelas dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Kondisi awal peserta didik kelas XII A SMA Negeri 1 Kupang, berdasarkan hasil evaluasi akhir semester TA 2022/2023, sebelum memulai tindakan siklus ketuntasan hasil belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia cenderung rendah $\leq 50\%$ yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 ke atas. Berdasarkan kondisi awal hasil belajar tersebut, maka peneliti menerapkan pendekatan *Experiential learning* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi teks narasi.



Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII B SMA Negeri 1 Kupang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berikut rincian nilai

Tabel Siklus I						Tabel Siklus II			
No	Nama	L/P	Jumlah		Skor	No	Nama Peserta didik	Jumlah	Skor Akhir
			Benar	Salah					
1.	A. Detry	P	16	4	80	1	P.F	27	96
2.	C. I. Pah	P	16	4	80	2	N.N	27	96
3.	C.S.S	P	15	5	75	3	M. A. P	27	96
4.	C. M	P	15	5	75	4	I.B. B	26	93
5.	D.Y	P	12	8	60	5	N.L	26	93
6.	D. D. M	P	17	3	85	6	C.M	23	82
7.	D. G. K	P	14	6	70	7	D.Y	26	93
8.	D. M. R	P	15	5	75	8	D.Ca	24	86
9.	E. L. T	P	17	3	85	9	Y.T.L	24	86
10.	E.S.A	P	14	6	70	10	E.L.T	26	93
11.	I. B. B	L	17	3	85	11	J.C.D.	24	86
12.	I. N	P	14	6	70	12	S. M. K	26	93
13.	J. P.E.K	P	17	3	85	13	J. E. K	27	96
14.	J. H.W	P	15	5	75	14	E.S. A.	27	96
15.	J. D	P	17	3	75	15	Y.O.M	26	93
16.	J.J. T	P	15	5	75	16	K.M	23	82
17.	J. K	P	19	1	95	17	J.K	27	96
18.	K. I.M.P	P	15	5	75	18	S. B. To	26	93
19.	K.. M	P	15	5	75	19	K. I.M.	27	96
20.	L G.A.P	P	16	4	80	20	L.A.p	23	82
21.	M A.P.T	P	12	8	60	21	D.M.R	25	89
22.	M A.K.P	P	18	2	90	22	M Y.K.	23	82
23.	M Y.K B	P	12	4	60	23	C.S.S	23	82
						24	A.D	26	93
						25	C.I.P	24	86
						26	I.n	24	86
						27	V.F	23	82
						28	S.S	27	96
						29	J.T	27	96
						30	M.T	25	89
						31	Z.R.T	26	93
						32	M.P	23	82



24.	M. J. P	L	16	4	80	33	D. D. M	26	93
25.	N.P.A.L	P	18	2	90	34	J.H.W	27	96
26.	N. C.N	P	17	3	85	35	S. B	27	96
27.	P. A.F	P	17	3	85				
28.	S.S	P	19	1	95				
29.	S. M. K	P	17	3	85				
30.	S.S. B	P	12	8	60				
31.	S.B.T	L	12	8	60				
32.	V.R.F	P	13	7	65				
33.	Y.O M	P	18	2	90				
34.	Y.T.L	P	18	2	90				
35.	Z.R.J	P	18	2	90				

Penilaian

$$NA = (\sum S / 20) \cdot 100$$

NA= Nilai Akhir

$\sum S$ = Skor Perolehan

Adapun perbandingan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel

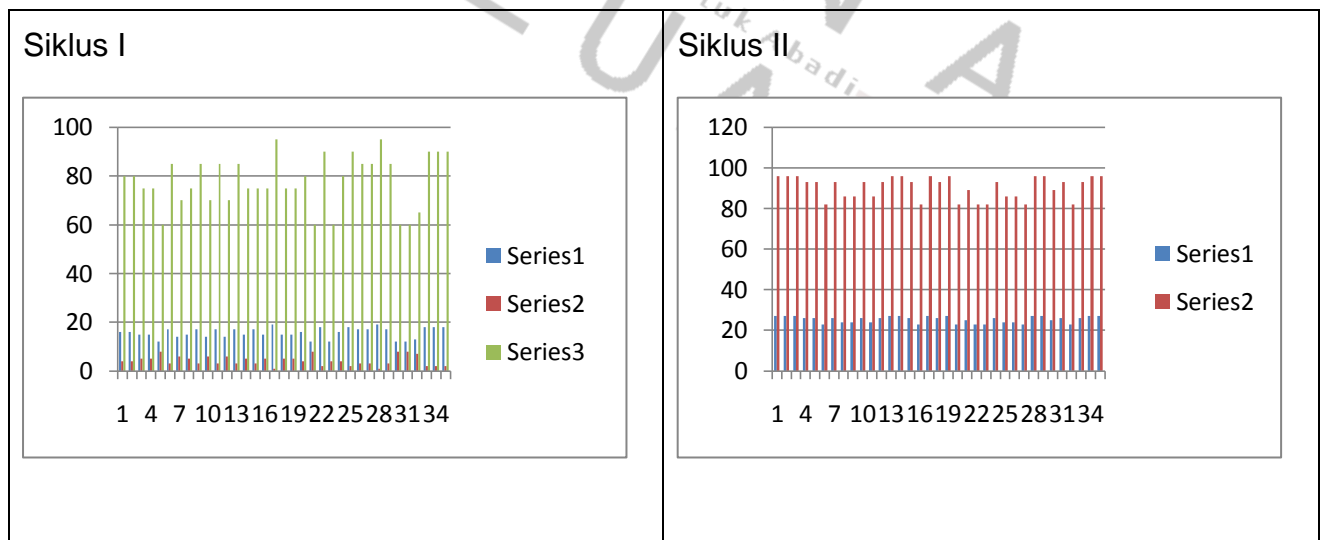
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

	rata-rata	tuntas	belum tuntas	Presentasi ketuntasan klasikal	Keterangan
Siklus I	78	26	9	74,28%	Belum tuntas



Siklus II	97,94	35	35	100%	Tuntas
-----------	-------	----	----	------	--------

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di setiap siklus. Setelah pemberian tindakan pada siklus I, diperoleh ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 74,28% dengan kategori cukup baik. Hasil analisis data pada siklus I, dengan penerapan pendekatan *experiential learning* belum tuntas sehingga dilaksanakannya siklus II, karena hasil belajar peserta didik dikualifikasikan belum tuntas. Hal ini disebabkan peserta didik masih belum memahami proses pemecahan masalah dalam mengerjakan LKPD yang diberikan sehingga peserta didik tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, dengan berpedoman pada hasil refleksi siklus I, maka peneliti melakukan upaya perbaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal 100%, yang mengalami peningkatan sebesar 26% dari siklus I. Peningkatan hasil belajar terjadi karena peserta didik mengikuti dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Secara klasikal proses pembelajaran pada siklus II dikualifikasikan tuntas karena telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar 100%. Adapun perbandingan hasil belajar pada siklus I dan II ditunjukkan pada gambar berikut.



PEMBAHASAN



Hasil temuan setelah melakukan tindakan pada siklus I dan II dalam menerapkan pendekatan pembelajaran *experiential learning* yaitu dapat Meningkatkan Keterlibatan Aktif Peserta Didik dan mampu meningkatkan keterampilan menulis, *experiential learning* menuntut peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan praktis dan pengalaman langsung. Dalam konteks menulis teks narasi, peserta didik bisa langsung berlatih menulis cerita berdasarkan pengalaman mereka sendiri atau melalui simulasi. Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi: Menulis teks narasi memerlukan imajinasi dan kreativitas yang tinggi. *Experiential learning* mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan cerita yang lebih kaya dan menarik. Meningkatkan Pemahaman Kontekstual: Dengan mengalami situasi nyata atau simulasi, peserta didik dapat memahami konteks dan latar cerita dengan lebih baik. Misalnya, melalui kunjungan lapangan atau role-playing, mereka dapat merasakan langsung setting yang akan mereka tulis dalam narasi. Memperkuat Keterampilan Reflektif: *Experiential learning* mengharuskan peserta didik untuk merefleksikan pengalaman mereka dan mengaitkannya dengan teori dan teknik menulis yang telah dipelajari. Ini membantu dalam memperbaiki dan mengembangkan kemampuan menulis mereka. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif, Peserta didik sering kali bekerja dalam kelompok selama kegiatan *experiential learning*, yang mendorong kolaborasi dan diskusi. Dalam menulis teks narasi, mereka dapat bertukar ide, memberikan umpan balik, dan belajar dari satu sama lain. Meningkatkan Retensi dan Pemahaman Jangka Panjang, Melalui pengalaman langsung, informasi dan keterampilan yang dipelajari cenderung lebih melekat dalam ingatan peserta didik. Mereka lebih mungkin mengingat teknik dan strategi menulis karena telah mempraktikkannya secara langsung. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar, Pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata cenderung lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mencoba hal-hal baru dalam menulis.

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam setiap tahapan dalam siklus I sebagai berikut. **Plan (perencanaan)** Tahap *plan*, peneliti membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar yang akan digunakandalam kegiatan pembelajaran pada mata



pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi pada kelas XII B di SMA Negeri 1 Kupang, selanjutnya peneliti mempersiapkan alat atau media pembelajaran, instrumen penilaian berupa lembar kerja untuk peserta didik (LKPD), soal tes secara individu, serta menyiapkan lembar observasi bagi guru dan peserta didik untuk observer yang akan mengamati proses pembelajaran.

Act (pelaksanaan) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I disesuaikan dengan skenario dalam modul ajar berbasis pendekatan pembelajaran *Experiential learning*. *Experiential learning* memiliki 4 (empat) langkah atau tahapan yaitu: *Concrete experience (felling)*, *Reflective observation (watching)*, *Abstract conceptualisation (thinking)*, dan *Active experimentation (doing)*. Keempat tahapan tersebut menjadi acuan dalam menjalankan proses pembelajaran terutama pada kegiatan inti. Keempat tahapan tersebut telah tertera jelas dalam modul ajar dan LKPD. Mengorientasikan Setiap peserta didik dalam kelompok harus saling berdiskusi dan membagi tugas dalam mencari referensi bacaan yang mendukung proses penyelesaian atau pemecahan masalah. Kemudian peneliti membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dengan memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan data/bahan selama proses penyelidikan. Selanjutnya mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana peneliti memantau jalannya diskusi dalam setiap kelompok dan membimbing dalam menulis sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.

Setelah itu, peneliti menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan membimbing presentasi dan mendorong setiap kelompok untuk memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Sebelum menutup pembelajaran dilakukan tahap pengukuran hasil belajar peserta didik dengan menggunakan tes hasil belajar berupa *post test*. Berdasarkan tantangan dan hambatan yang ditemukan peneliti, peneliti mencari berbagai solusi guna melengkapi sarana prasarana penunjang proses penerapan pendekatan pembelajaran yang telah dirancang. Oleh karena terbatasnya LCD dan proyektor yang dimiliki sekolah. Peneliti memanfaatkan LCD dan proyektor pribadi yang dimiliki guru pamong untuk menampilkan power point presentation (PPT) dan video pembelajaran pada tahap *Reflective observation*



(*watching*). Untuk masalah koneksi internet, sekolah menyediakan wi-fi setiap ruangan kelas, namun koneksinya sangat lemah sehingga perlu adanya data internet tambahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan koneksi data internet pribadi peneliti agar peserta didik dapat mengakses media *canva*, *Wordwall*, dan sumber lain yang relevan di internet selama tahap *Abstract conceptualitation (thinking)*. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan media sosial yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat digunakan sebagai media yang dapat menampilkan hasil karya yang telah mereka kerjakan yang kemudian di presentasikan hasilnya pada tahap *Active experimentation (doing)* **Observe (Pengamatan)** Tahap ini, observer mengamati proses pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran *experiential learning* oleh guru dan peserta didik.

Reflect (Refleksi) Tahap ini dilakukan setelah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Para observer dan peneliti berkolaborasi, kemudian menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan, terutama komponen-komponen dalam lembar pengamatan yang masih memperoleh skor rendah, dan memberi masukan atau saran terkait hal tersebut. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti memperbaiki kembali hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran di siklus ke-II dengan tahapan yang sama pada siklus I, namun materi tetap terdapat pada IPK berikutnya. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam setiap tahapan dalam siklus II yaitu sebagai berikut.

Plan (perencanaan) Tahap *plan*, peneliti membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi pada kelas XII B di SMA Negeri 1 Kupang, selanjutnya peneliti mempersiapkan alat atau media pembelajaran, instrumen penilaian berupa lembar kerja untuk peserta didik (LKPD), soal tes secara individu, serta menyiapkan lembar observasi bagi guru dan peserta didik untuk observer yang akan mengamati proses pembelajaran.

Act (pelaksanaan) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I disesuaikan dengan skenario dalam modul ajar berbasis pendekatan pembelajaran *Experiential learning*), *Experiential learning* memiliki 4 (empat) langkah atau tahapan yaitu: *Concrete experience (felling)*, *Reflective observation (watching)*, *Abstract*



conceptualitation (thinking), dan Active experimentation (doing). Keempat tahapan tersebut menjadi acuan dalam menjalankan proses pembelajaran terutama pada kegiatan inti. Keempat tahapan tersebut telah ditertera jelas dalam modul ajar dan LKPD. mengorientasikan peserta didik pada masalah, dimana masalah yang diangkat peneliti lebih kontekstual yang bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau LKPD yang diberikan. Lalu peneliti mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya masing-masing. Setiap peserta didik dalam kelompok harus saling berdiskusi dan membagi tugas dalam mencari referensi bacaan yang mendukung proses penyelesaian atau pemecahan masalah. Kemudian peneliti membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dengan memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan data/bahan selama proses penyelidikan. Selanjutnya mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana peneliti memantau jalannya diskusi dalam setiap kelompok dan membimbing dalam menulis sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan. Setelah itu, peneliti menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan membimbing presentasi dan mendorong setiap kelompok untuk memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Selepas itu, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Sebelum menutup pembelajaran dilakukan tahap pengukuran hasil belajar peserta didik dengan menggunakan tes hasil belajar berupa *post test*.

Observe (Pengamatan) Tahap ini, observer mengamati proses pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran *experiential learning* oleh guru dan peserta didik. **Reflect (Refleksi)** Tahap refleksi dilakukan setelah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Para observer dan peneliti berkolaborasi, kemudian menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan, terutama komponen-komponen dalam lembar pengamatan yang masih memperoleh skor rendah dan memberi masukan atau saran terkait hal tersebut, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. **Observasi**, Pengamatan dalam penelitian ini mencakup data observasi aktivitas peserta didik



dan guru yang Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif kualitatif yang dilihat adalah keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran yang diobservasi menggunakan lembar observasi guru, dan aktivitas peserta didik yang diobservasi menggunakan lembar observasi peserta didik.

Mengintegrasikan Berbagai Keterampilan; *Experiential learning* memungkinkan integrasi berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis, analitis, dan problem solving. Dalam menulis teks narasi, peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis, tetapi juga kemampuan merencanakan, menyusun alur cerita, dan mengatasi hambatan dalam proses menulis. Meningkatkan Kemampuan Menyusun Alur dan Karakter: Pengalaman langsung dapat membantu peserta didik lebih baik dalam menyusun alur cerita yang logis dan mengembangkan karakter yang mendalam. Melalui aktivitas seperti role-playing, mereka bisa memahami motivasi dan emosi karakter dengan lebih baik. Membangun Kepercayaan Diri; Melalui pendekatan ini, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mencoba dan berlatih dalam lingkungan yang mendukung, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menulis dan berbagi karya mereka dengan orang lain. Dengan menerapkan pendekatan *experiential learning* dalam pembelajaran menulis teks narasi, diharapkan hasil belajar peserta didik kelas XII akan meningkat secara signifikan, baik dari segi kualitas tulisan maupun kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan teknik-teknik menulis yang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *experiential learning* pada materi Menulis teks narasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII menu B SMA Negeri 1 Kupang, terbukti presentase ketuntasan siklus I sebesar 78% meningkat menjadi 91% dengan kategori baik sekali dan kualifikasi tuntas (berhasil).

DAFTAR PUSTAKA



- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aini, S.F. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SD Negeri Tanjungsari dengan Model Experiential Learning,*” hal. 1033–1042.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Tangerang: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mikarsa, H. L. (2007). *Experiential Learning: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sudijono, A. (2006). *Rumus-rumus dalam Statistika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Syah, M. (2004). *Rumus dalam Matematika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

