

## **BAB II**

### **KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI**

#### **DAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING***

#### **A. Menulis**

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain dalam Tarigan (2008: 3).

##### **1. Pengertian Menulis**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:1497), menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan dalam Semi (2007: 14). Sementara itu, menurut Tarigan (2008:22), menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat

empat unsur yang terlibat, yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan (penulis); (2) pesan atau isi tulisan; (3) saluran atau media berupa tulisan; dan (4) pembaca sebagai penerima pesan (Suparno, 2008:1.3).

Menurut Tarigan (2008: 22), menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, dan menyusun urutan bagi pengalaman.

Menulis pada dasarnya bukan hanya sekedar menuangkan bahasa ujaran ke dalam sebuah tulisan, tapi merupakan mekanisme curahan ide, gagasan atau ilmu yang dituliskan dengan struktur yang benar, berkoherensi dengan baik antar paragraf dan bebas dari kesalahan-kesalahan mekanik seperti ejaan dan tanda baca dalam Alwasilah (2005: 43). Dari berbagai pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menulis adalah suatu sistem komunikasi yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, maupun gagasan yang dituangkan dalam bentuk visual.

## **2. Tujuan Menulis**

Adapun tujuan menulis menurut Hugo Hartig dalam Tarigan (2008: 25-26) di antaranya.

1) Tujuan Penugasan (*Assignment Purpose*)

Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya: siswa diberi tugas merangkumkan buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

2) Tujuan Altruistik (*Altruistic Purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun secara tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Tujuan *altruistic* adalah kunci keterbacaan sesuatu tulisan.

3) Tujuan Persuasif (*Persuasive Purpose*)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) Tujuan Penerangan (*Informational Purpose*)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

5) Tujuan Pernyataan (*Self Expressive Purpose*)

Tujuan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) Tujuan Kreatif (*Creative Purpose*)

Tujuan ini erat berhubungan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) Tujuan Pemecahan Masalah (*Problem Solving Purpose*)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Ada seorang penulis mengatakan bahwa menulis dipergunakan, melaporkan/memberitahukan, dan memengaruhi, dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat (Morsey, 1976:122) dalam Tarigan (2008:4). Jadi, keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Berdasarkan tujuan-tujuan menulis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan-tujuan menulis yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak, memberi informasi dan pemecahan masalah karena penelitian menulis dalam penelitian ini adalah sebuah kegiatan menulis mengenai sesuatu yang ditujukan kepada pembaca atau orang lain.

### 3. Manfaat Menulis

Beberapa manfaat menulis menurut Tarigan (2008: 22) adalah sebagai berikut:

- 1) memudahkan para pelajar berpikir;
- 2) dapat menolong kita berpikir secara kritis;
- 3) dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan;
- 4) memperdalam daya tanggap atau persepsi kita;
- 5) memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi;
- 6) menyusun urutan bagi pengalaman.

### B. Pengertian Karangan dan Jenis Karangan

Pada bagian ini diuraikan pengertian karangan dan jenis karangan.

#### 1. Pengertian Karangan

Tarigan (1981: 42) mengatakan karangan adalah kumulasi dari beberapa paragraf yang tersusun dengan sistematis, koheren, *unity*, ada bagian utama pengantar, isi, dan penutup, ada progresi, semuanya memperbincangkan sesuatu serta tertulis dalam bahasa yang sempurna.

#### 2. Jenis-jenis Karangan

Jenis-jenis karangan adalah sebagai berikut.

##### a. Deskripsi

Deskripsi adalah karangan yang berusaha melukiskan dan mengemukakan sifat, tingkah laku seseorang, suasana dan keadaan suatu tempat atau sesuatu

yang lain. Lukisan dalam karangan deskripsi harus diusahakan sedemikian rupa, agar pembaca seolah-olah melihat sendiri apa yang kita lukiskan tersebut.

b. Narasi

Narasi adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut. Rangkaian kejadian atau peristiwa ini biasanya disusun menurut urutan waktu (secara kronologis). Isi karangan narasi boleh tentang fakta yang benar-benar terjadi dan boleh pula tentang sesuatu yang khayalan.

c. Eksposisi

Eksposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan sesuatu hal atau sesuatu gagasan. Dalam memaparkan sesuatu, kita dapat menjelaskan dan memberi keterangan belaka, atau dapat pula mengembangkan sebuah gagasan sehingga menjadi luas dan gampang dimengerti. Salah satu bentuk karangan eksposisi ialah uraian tentang proses.

b. Argumentasi

Argumentasi adalah karangan yang terdiri atas paparan alasan dan penyintesisan pendapat untuk membangun suatu kesimpulan.

c. Persuasi

Persuasi adalah karangan yang berisi paparan berdaya bujuk, berdaya-ajuk, atau pun berdaya himbau yang dapat membangkitkan ketergriuan pembaca untuk meyakini dan menuruti himbauan implisit maupun eksplisit yang dilontarkan oleh penulis.

## C. Karangan Narasi

Di bawah ini akan dijelaskan (1) pengertian karangan narasi, (2) macam-macam karangan narasi, (3) unsur-unsur karangan narasi, dan (4) langkah-langkah menulis karangan narasi.

### 1. Pengertian Narasi

Narasi adalah karangan yang berusaha menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan kejadiannya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu (Suparno, 2008: 4.31). Menurut Nafiah (1981:66), karangan narasi adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut, rangkaian kejadian atau peristiwa ini biasanya disusun menurut urutan waktu (secara kronologis).

Menurut Keraf (2010: 136), narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan se jelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Sementara itu, Alwasilah (2007: 119) mengatakan narasi berasal dari kata *to narrate* yaitu bercerita. Cerita adalah rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis, baik fakta maupun rekaan atau fiksi.

Dari pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil simpulan bahwa karangan narasi adalah suatu jenis karangan yang berusaha untuk menceritakan suatu peristiwa baik nyata maupun rekaan yang di dalamnya terdapat unsur pelaku, tempat terjadinya suatu peristiwa, suasana, dan jalan cerita.

## 2. Macam-macam Karangan Narasi

Macam-macam karangan narasi adalah sebagai berikut.

### a. Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Narasi ekspositoris menyampaikan informasi mengenai berlangsungnya suatu peristiwa. Sebagai sebuah bentuk narasi, narasi ekspositoris mempersoalkan tahap-tahap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada para pembaca atau pendengar. Narasi ekspositoris yang bersifat khusus yang akan dijadikan penelitian. Narasi ekspositoris yang bersifat khusus adalah narasi yang berusaha yang menceritakan suatu peristiwa yang khas, yang hanya terjadi satu kali.

Peristiwa yang khas adalah peristiwa yang tidak dapat diulang kembali, karena ia merupakan pengalaman atau kejadian pada suatu waktu tertentu saja. Narasi mengenai pengalaman yang pertama kali masuk sebuah perguruan tinggi, pengalaman seseorang pertama kali mengarungi samudra luas, pengalaman seorang gadis yang pertama kali menerima curahan kasih dari seorang pria idamannya, semuanya merupakan peristiwa yang khas yang dikisahkan dalam sebuah narasi yang khusus.

### b. Narasi Sugestif

Narasi sugestif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca. Pembaca menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara eksplisit. Sesuatu yang eksplisit



adalah sesuatu yang tersurat mengenai objek atau subjek yang bergerak dan bertindak, sedangkan makna yang baru adalah sesuatu yang tersirat.

Perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif adalah sebagai berikut.

1) Narasi Ekspositoris

- a) Memperluas pengetahuan
- b) Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian
- c) Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan rasional
- d) Bahasanya lebih condong ke bahasa informatif dengan titik berat pada penggunaan kata-kata denotatif

2) Narasi Sugestif

- a) Menyampaikan suatu makna atau suatu amanat yang tersirat
- b) Menimbulkan daya khayal
- c) Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna, sehingga kalau perlu penalaran dapat dilanggar
- d) Bahasanya lebih condong ke bahasa figuratif dengan menitik berat penggunaan kata-kata konotatif

**2. Unsur-unsur Karangan Narasi**

Dalam menulis karangan narasi perlu memperhatikan unsur-unsur dasar narasi sebagai tumpuan berpikir bagi terbentuknya karangan narasi. Unsur-unsur tersebut antara lain.

### a. Alur (Plot)

Alur adalah struktur gerak atau laku dalam suatu fiksi atau drama (Brooks and Warren 1959), dalam Tarigan 2008: 156). Alur dalam narasi merupakan kerangka dasar yang sangat penting. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus bertalian satu sama lain, bagaimana suatu insiden mempunyai hubungan dengan insiden yang lain, bagaimana tokoh-tokoh harus digambarkan dan berperan dalam tindakan-tindakan itu, dan bagaimana situasi dan perasaan karakter (tokoh) yang terlibat dalam tindakan-tindakan itu yang terkait dalam suatu kesatuan waktu.

Unsur-unsur alur menurut Lubis, 1960 dalam Tarigan (2008: 156). Setiap cerita biasanya dapat dibagi atas lima bagian, yaitu.

- a) *Situation* (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan atau situasi).
- b) *Generating circumstances* (peristiwa yang bersangkutan-paut, yang berkaitan kaitan mulai bergerak).
- c) *Rising action* (keadaan mulai memuncak).
- d) *Climaks* (peristiwa-peristiwa mencapai klimaks).
- e) *Denouement* (pengarang memberikan pemecahan sosial dari semua peristiwa).

### b. Penokohan

Penokohan atau karakterisasi adalah proses yang dipergunakan oleh seseorang pengarang untuk menciptakan tokoh-tokoh fiksinya dalam Tarigan (2008: 147). Salah satu ciri khas narasi ialah mengisahkan tokoh cerita bergerak

dalam suatu rangkaian perbuatan atau mengisahkan tokoh cerita terlibat dalam suatu peristiwa dan kejadian.

Untuk mendapatkan pemusatan kesan itu perlu diadakan pemilihan dan pembatasan tokoh yang akan bertindak atau yang akan mengalami peristiwa dan kejadian dalam keseluruhan narasi. Agar cerita tidak bertele-tele, hendaknya menjalin sekitar satu atau dua orang pelaku saja. Dengan demikian cerita mudah diikuti. Suka duka tokoh dapat dilukiskan dengan lebih terperinci dan padat.

c. Latar

Latar ialah tempat dan waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh dalam Suparno (2008: 4.42). Dalam karangan narasi terkadang tidak disebutkan secara jelas tempat tokoh berbuat atau mengalami peristiwa tertentu. Sering dijumpai cerita hanya mengisahkan latar secara umum.

d. Sudut Pandang

Sudut pandang (*point of view*) adalah posisi fisik, tempat persona/pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa; merupakan perspektif/ pemandangan fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih oleh penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental persona yang mengawasi sikap dan nada dalam Trigan (2008: 136).

Sudut pandang melibatkan sejumlah masalah pokok dalam sastra, antara lain persona/pembicara, jarak retorik, dan komentar kepengarangan. Menurut

Laverti (1971) dalam Tarigan (2008:137), sudut pandang ada berbagai ragam; yang terpenting di antaranya adalah sebagai berikut.

- a) Sudut pandang yang berpusat pada orang pertama (*first person central point of view*).
- b) Sudut pandang yang berkisar sekeliling orang pertama (*first person peripheral point of view*).
- c) Sudut pandang yang ketiga terbatas (*limited third person point of view*).
- d) Sudut pandang orang ketiga yang serba tahu (*third person omniscient point of view*).

### **3. Langkah-langkah Menulis Karangan Narasi**

Pengembangan karangan narasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) menentukan tema atau amanat apa yang akan disampaikan;
- 2) menetapkan sasaran pembaca;
- 3) merancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur;
- 4) membagi peristiwa utama ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita;
- 5) merinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita;
- 6) menyusun tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandang.

## **D. Hakikat dan Prinsip Belajar**

Dalam bagian ini dijelaskan hakikat dan prinsip belajar. Penjelasan tersebut meliputi (1) pengertian belajar, (2) hakikat belajar, dan (3) prinsip belajar.

### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Gagne (1985) dalam Anitah (2007: 1.3), belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Hilgard (1948) dalam Anitah (2007: 2.4) mengatakan bahwa *learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*. Jadi, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Pendapat lain mengemukakan bahwa belajar adalah proses pengalaman (*learning experiencing*). Artinya, belajar itu suatu proses interaksi antara individu dan lingkungannya.

Dari berbagai pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

### **2. Hakikat Belajar**

Hakikat belajar dalam Anitah (2007: 5.38) adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses atau aktivitas. Siswa dikatakan belajar kalau terdapat aktivitas pada dirinya, baik secara fisik, mental (pikiran), maupun emosional (perasaan).
- 2) Hasil belajar yang diharapkan berupa perubahan-perubahan perilaku siswa (*behavioral changes*), baik aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilannya.
- 3) Pengalaman yang terjadi dalam belajar ditekankan pada interaksi antara siswa dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik/alam maupun lingkungan sosial.

### 3. Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Sebagai suatu hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip-prinsip belajar dalam Anitah (2007: 5.39) adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar memerlukan perhatian atau pemusatan pikiran dan perasaan terhadap sesuatu objek yang dipelajari.
- 2) Belajar memerlukan motivasi atau penggerak/dorongan.
- 3) Belajar memerlukan aktivitas yang maksimal.
- 4) Belajar memerlukan balikan (*feedback*) atau tanggapan.
- 5) Belajar terjadi secara bertahap tidak sekaligus.
- 6) Belajar pada dasarnya terjadi secara individual.

### E. Pengertian Model *Experiential Learning*

*Experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Oleh karena itu, model pembelajaran ini akan bermakna ketika siswa berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan/tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Menurut Kolbs (1984) dalam Rahman (2010) mengatakan bahwa belajar merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasikan pengalaman. *Experiential learning* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Pada dasarnya *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang mencakup model pembelajaran lainnya, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching* menurut Sutrisno dalam Rahman (2010), dan *constektual teaching and learning* (CTL), berdasarkan prinsip-prinsip yang didasarkan pada teori Kurt Lewin (Baharudin, 2008; dalam Rahman, 2010) sebagai berikut.

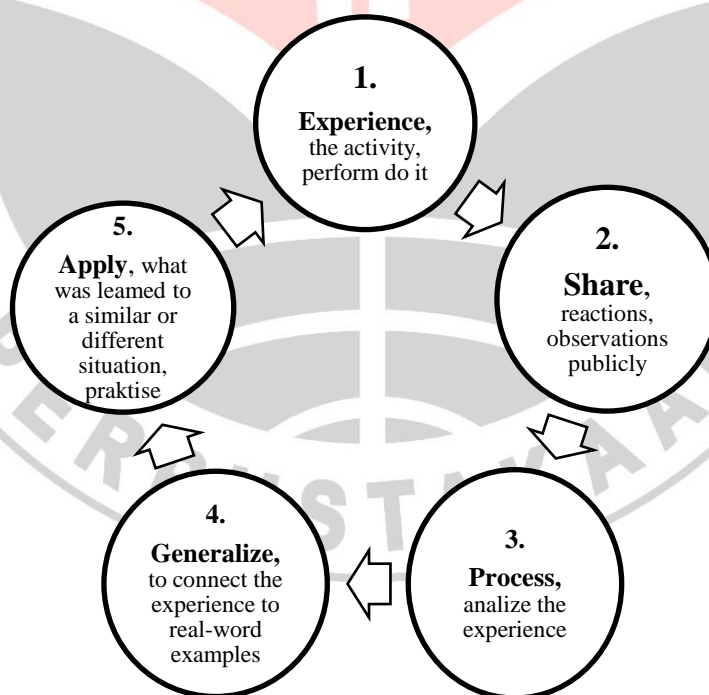
- 1) *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi cara berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi dan perilaku siswa.
- 2) Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan orang lain.
- 3) Belajar akan efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktekan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna dan mengintegrasikannya dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama.
- 4) Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif dan perilaku, tetapi ke tiga elemen tersebut merupakan sebuah sistem dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
- 5) *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif maupun perilaku mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak cukup mengubah sikap dan meningkatkan keterampilan sosial. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang membutuhkan minat belajar pada siswa terutama untuk melakukan perubahan yang diinginkan.
- 6) Perubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif dan perilaku. Menurut



Lewin, tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang di tentukan oleh persepsi mereka.

- 7) Perubahan perilaku akan bermakna bila kognitif, afektif dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus, maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang.

Kolbs dalam Pangelista (2011: 44) mengembangkan model pembelajaran yang dinamakan *experiential learning*. Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



**Bagan 2.1 Model *Experiential Learning***

Mengacu pada gambar di atas, pada dasarnya pembelajaran *eksperiential* ini sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), refleksikan (*reflect*), kemudian terapkan (*apply*). Jika dielaborasi lagi maka akan terdiri atas lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), bagi (*share*), “dirasa-rasa” atau analisis pengalaman tersebut (*process*), ambil hikmah atau simpulkan (*generalize*), dan terapkan (*apply*). Begitu seterusnya ke fase pertama, alami. Siklus ini sebenarnya *never ending*.

Konsep dari model tersebut dicontohkan pada teknik *service* dalam olahraga tenis meja. Pada sesi prapembelajaran, guru memberikan instruksi “pikirkan satu hal yang Anda anggap menantang (misalnya, salah satu trik *service* yang dapat mengecoh lawan)”. Selanjutnya, pembelajaran/pelatihan dimulai dengan mengungkapkan suatu hal tentang pentingnya *service* sebagai langkah awal kemenangan dalam bermain tenis meja.

### **Langkah 1: *Experience***

Apa yang dimaksud dengan *experience*? Biarkan peserta didik mengalami dengan melakukan hal tertentu (*perform and do it!*). Dalam kasus ini adalah melakukan trik *service* yang mengecoh lawan tersebut. Sebagai langkah awal, peserta didik diberikan *serve* (giliran) yang mengecoh tersebut oleh guru. Biar dia merasakan atau mengalami kesulitan dalam menerima *serve* (giliran) tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama, memberikan *serve* dan peserta didik yang lain menjadi penerima *serve* (giliran). Proses ini, dilakukan selama jangka waktu tertentu yang menurut Anda dirasa cukup.

**Langkah 2: *Share* (berbagi rasa/ pengalaman)**

Setelah semua peserta didik mencoba melakukan trik *serve* tersebut secara bergantian. Langkah selanjutnya adalah melakukan proses *sharing* atau berbagi rasa. Semua peserta didik diminta untuk mengemukakan apa yang dia rasakan baik dari sisi “*timing*” *serve*, teknik melempar bola, memukul bola, posisi tangan, posisi berdiri dan lain-lain. Semua hal tersebut diungkapkan secara terbuka, santai, dengan gaya masing-masing.

**Langkah 3: *Process* (Analisis Pengalaman)**

Tahap ini adalah tindak lanjut dari tahap kedua yaitu proses menganalisis berbagai hal terkait dengan apa, mengapa, bagaimana trik *serve* tersebut dilakukan termasuk bagaimana mengatasinya. Hal ini dilakukan dengan cara diskusi terbuka dan demonstrasi. Bila perlu rekan yang satu dengan yang lain saling mengoreksi dan memberikan masukan, termasuk mendemonstrasikan cara yang menurutnya lebih baik. Instruktur atau guru bisa ikut serta meluruskan cara yang lebih tepat.

**Langkah 4: *Generalize* (Menghubungkan Pengalaman dengan Situasi Senyatanya)**

Langkah selanjutnya adalah menyimpulkan hasil analisis tersebut. Kesimpulan bersama, mungkin telah dihasilkan secara teoretis dari hasil analisis di atas. Namun, belum tentu hal tersebut dapat menyatu atau terintegrasi secara utuh dalam praktek senyatanya. Oleh karena itu, untuk pembuktian generalisasi dari hasil tersebut perlu dilakukan dengan pengulangan penerapan dalam situasi

yang nyata. Maka, trik tersebut dicobakan kembali, sebelum beranjak ke trik yang sama tapi levelnya lebih tinggi lagi (lihat langkah 5).

### **Langkah 5: *Apply* (Penerapan terhadap Situasi yang Berbeda atau Level Lebih Tinggi)**

Langkah terakhir adalah sama dengan langkah 4. Namun, dalam hal ini level penguasaan ditingkatkan ke hal baru yang lebih tinggi. Hal baru ini akan menjadi bahan menuju langkah *experiential learning* ini mulai dari tahap *experience*, *share*, *process*, *generalize*, *apply* dan kembali lagi ke siklus awal. Begitu seterusnya. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

### **F. Keunggulan Model *Experiential Learning***

Model *experiential learning* memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) meningkatkan semangat pembelajar karena pembelajar aktif;
- 2) membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, karena pembelajar bersandar pada penemuan individu;
- 3) memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena pembelajar dinamis dan terbuka dari berbagai arah;
- 4) mendorong serta mengembangkan proses berpikir kreatif karena pembelajar partisipasif untuk menemukan sesuatu.

Model *experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Akan tetapi, memberikan pengalaman kepada siswa, pengalaman tersebut merupakan suatu kenyataan hidup yang dapat menjadi renungan, bahan perbandingan, dan pengetahuan bagi orang lain apabila pengalaman itu dituliskan.

### **G. Pembelajaran Menulis Narasi melalui Model *Experiential Learning***

Dalam sesi ini diuraikan konsep pembelajaran menulis narasi melalui model *experiential learning*. Uraian tersebut meliputi (1) skenario, (2) orientasi model, (3) model pengajaran, dan (4) sistem penunjang.

#### **1. Skenario**

Dalam pembelajaran menulis narasi yang akan dijadikan bahan ajarnya adalah pengalaman siswa. Sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. Guru mempersiapkan contoh karangan narasi berdasarkan pengalaman.

Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan keadaan kelas dengan cara memeriksa kehadiran siswa. Kemudian, guru memotivasi siswa dengan kegiatan apersepsi. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan pemberian materi tentang karangan, jenis-jenis karangan, karangan narasi, serta langkah-langkah menulis karangan. Setelah itu, siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan.

Selanjutnya, siswa membuat karangan narasi dengan memerhatikan langkah-langkah model pembelajaran *experiential learning* sebagai berikut. Langkah *experience*: siswa membaca intensif contoh karangan narasi yang disediakan oleh guru dengan tema yang ditentukan. Kemudian siswa mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam karangan narasi tersebut. Langkah *share*: siswa mengemukakan pengalaman pribadinya. Beberapa siswa menjawab macam-macam pengalamannya. Setelah itu, siswa menuliskan pengalaman pribadinya itu ke dalam bentuk karangan narasi. Siswa menulis pengalamannya sesuai dengan tema yang ditentukan. Langkah *process*: siswa melakukan diskusi dengan teman ataupun guru apabila kesulitan dalam menuangkan idenya. Di sini peneliti mencoba menyarankan kepada siswa, agar menuliskan poin-poin tentang cerita yang akan ditulisnya. Ini memudahkan siswa dalam mengembangkan cerita, agar tidak bingung untuk melanjutkan ceritanya sampai selesai. Setelah itu siswa melakukan silang baca dengan teman sebangkunya, agar bisa saling mengoreksi tulisannya. Langkah *generalize*: siswa menyusun semua ide cerita menjadi satu kesatuan yang utuh. Di sini siswa mulai mengembangkan poin-poin cerita yang telah ditulisnya menjadi sebuah karangan. Karena di awal sudah menuliskannya, jadi siswa lebih mudah dalam menulis karangannya. Langkah yang terakhir, yaitu *apply*: dalam langkah ini siswa menuliskan cerita sampai akhir. Karena di awal sudah menuliskan ide ceritanya, jadi siswa lebih mudah dalam mengembangkan tulisannya.

Setelah selesai menulis, hasil karangan narasi dikumpulkan. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya mengenai pembelajaran yang masih belum mereka mengerti, kemudian siswa mengisi jurnal mengenai pembelajaran yang telah didapatkannya. Selanjutnya, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan menutup pelajaran.

## 2. Orientasi Model

Model *experiential learning* adalah suatu model yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengembangkan pengalaman siswa. Model ini dikemukakan oleh David Kolbs. Model *experiential learning* memiliki sejumlah langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi dalam model *experiential learning* antara lain (1) *experience*; (2) *share*; (3) *process*; (4) *generalize*; dan (5) *apply*. Langkah-langkah model tersebut memberikan kemudahan bagi siswa untuk menuliskan pengalamannya dalam bentuk karangan narasi. Mereka mampu menuangkan idenya dengan baik.

## 3. Model Pengajaran

Model pengajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1) Sintaksis

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam model ini adalah (1) *experience*: siswa membaca intensif contoh karangan narasi yang berkenaan dengan pengalaman; kemudian, siswa mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam karangan narasi; (2) *share*: siswa mengemukakan pengalaman pribadi mengenai hal, dan menuliskan pengalaman pribadi tersebut ke dalam karangan

narasi; (3) *process*: siswa melakukan diskusi dengan teman ataupun dengan guru apabila kesulitan dalam menuangkan gagasannya; siswa saling bertukar pikiran dalam menuliskan ide cerita; (4) *generalize*: siswa menyusun semua ide cerita menjadi satu kesatuan utuh; kemudian siswa menuliskan kembali cerita sampai dengan akhir; (5) *apply*: siswa mampu menuliskan cerita sampai tuntas.

Ketika guru menerapkan model pembelajaran ini, harus berusaha melihat dunia yang ada dalam pikiran siswa, menciptakan atmosfer komunikasi yang erat dengan empati sehingga arah, dan pendirian pribadi siswa dapat dibimbing dan dikembangkan. Selama interaksi tersebut berlangsung, guru merefleksikan pemikiran dan perasaan siswa. Dengan demikian, guru membangkitkan kesadaran siswa terhadap persepsi dan perasaan mereka, serta membantu mereka mengklarifikasi gagasan-gagasannya.

## 2) Sistem Sosial

Hubungan yang terjalin antara guru dengan siswa dalam model ini adalah sebagai berikut: (1) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan dan menggali pengalamannya; (2) guru memberikan contoh karangan narasi yang berkaitan dengan pengalaman siswa sehari-hari; (3) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam contoh karangan narasi; (4) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum mereka pahami; (5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan pengalamannya melalui kegiatan



menulis karangan narasi; (6) guru bersama siswa menyimpulkan pokok materi di akhir pembelajaran.

### 3) Prinsip-prinsip Reaksi

Prinsip-prinsip reaksi dalam model ini selama kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah sebagai berikut: (a) guru harus selalu memotivasi siswa untuk mengeksplorasi pengalaman hidup siswa; (b) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi contoh karangan narasi tentang pengalaman; (c) guru memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi; (d) guru memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif bertanya.

### 4) Sistem Penunjang

Pembelajaran menulis karangan narasi melalui model *experiential learning* ini adalah pembelajaran melalui pengalaman siswa. Mereka menuangkan segala pengalaman kehidupan mereka dengan menulis karangan narasi. Tema yang bisa mereka tulis adalah mengenai berbagai hal. Untuk memancing pemahaman siswa, guru memberikan contoh karangan narasi yang membahas pengalaman hidup sehari-hari.

## 4. Penerapan

Model *experiential learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengungkapkan pengalamannya. Salah satu hasil tulisan siswa adalah pengalaman berinteraksi

dengan lingkungan. Lingkungan banyak menyediakan sumber tulisan. Oleh karena itu, lingkungan dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran menulis. Dalam model *experiential learning*, siswa dilatih untuk dapat mengeksplorasi semua pengalamannya. Namun, sebelum siswa menuliskan pengalamannya, siswa perlu memahami unsur-unsur dalam menulis karangan narasi agar siswa lebih kreatif dalam menuangkan tulisannya.

