

**PENGARUH STRATEGI *SUGGESTOPEDIA*
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA
KELAS X SMA NEGERI 58 JAKARTA**



*Building
Future
Leaders*

NINING SURYANINGSIH

2115071367

**Skripsi ini Diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2011

LEMBAR PERSEMBAHAN

Sebesar kengerian dan kesulitan

Dalam mencapai sesuatu,

sebesar itulah kesenangan dan kelezatan

yang dirasakan

(Abnul Qoyim)

“Kenyataan Hari ini merupakan Mimpi kemarin”

Persembahan Istimewa untuk orang-orang yang
bercita-cita

ABSTRAK

NINING SURYANINGSIH. 2011. *Pengaruh Strategi Suggestopedia terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.* Skripsi, Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 58 Jakarta pada siswa kelas X tahun ajaran 2010/2011 pada bulan April-Mei 2011.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest with control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 58 Jakarta. Pengambilan sampel diambil secara random atau acak. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan strategi *Suggestopedia*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Hasil kedua bentuk pembelajaran tersebut kemudian dibandingkan dan dilihat untuk memastikan ada atau tidaknya pengaruh antara kelas yang menggunakan strategi *Suggestopedia* dengan kelas yang menggunakan pengajaran konvensional melalui ceramah dan tanya jawab. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis cerpen.

Sebelum dianalisis, dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Liliefors digunakan sebagai uji normalitas. Dari penghitungan diperoleh L_0 untuk sampel siswa kelas eksperimen sebesar 0,0731 dan L_0 untuk kelas kontrol sebesar 0,091. Adapun L_t yang didapat sebesar 0,161 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, sampel penelitian ini berdistribusi normal. Uji Bartlett digunakan untuk uji homogenitas. Dari hasil penghitungan diperoleh X^2_{hitung} sebesar 1,33. Berdasarkan daftar distribusi kuadrat dengan $dk=29$ dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh X^2_{tabel} sebesar 3,84, dari hasil tersebut diperoleh X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . Dengan demikian, populasi memiliki varians yang sama atau homogen.

Selanjutnya, data analisis dengan uji-t. Berdasarkan penghitungan, diperoleh rasio t sebesar 7,0 pada $dk=58$ dan taraf signifikansi 0,05, sedangkan t_{tabel} diperoleh sebesar 1,67. Dari data tersebut diketahui bahwa hasil penelitian menolak hipotesis nol, yaitu tidak terdapat pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.

Berdasarkan hasil pembahasan terhadap cerpen siswa dari 8 aspek yang dinilai, menunjukkan aspek menciptakan dan mengembangkan tokoh, menciptakan latar dan mengembangkan alur, memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding aspek lainnya. Aspek menciptakan dan mengembangkan tokoh naik 2,5 angka, aspek menciptakan latar naik 1,8 angka, aspek mengembangkan alur naik 2,7 angka, aspek menggunakan sudut pandang naik 0,1 angka, aspek kesesuaian tema dan isi naik 2,0 aspek ketepatan dan kesesuaian diksi naik 1,8 dan aspek penggunaan ejaan dan tanda baca naik 0,9. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen sudah cukup baik dalam menulis cerpen.

Strategi *Suggestopedia* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam mengembangkan kemampuan menulis cerpen siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa melewati proses pembelajaran pemberian sugesti, relaksasi, pemutaran musik dan kenyamanan dan suasana yang menyenangkan di kelas. Selain menulis cerpen, strategi ini juga bisa diterapkan dalam pembelajaran menulis naskah drama dan puisi. Selanjutnya saran untuk guru dalam penerapan strategi ini adalah guru harus mampu menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas dengan melakukan relaksasi dan pemutaran musik dan kenyamanan kelas dengan meletakkan poster-poster dan kondisi kelas yang nyaman serta guru harus mampu memberikan sugesti yang membuat siswa mengeksplor kemampuan belajarnya.

Kata Kunci : Strategi *Suggestopedia*, menulis cerpen

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rosulullah SAW. yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada

1. Drs. Krisanjaya, M.Hum., Pembimbing Materi, yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi.
2. Drs. H. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si., Pembimbing Metodologi, yang telah banyak memberikan banyak ilmu berharga kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Irsyad Ridho, M. Hum., Penguji Ahli Materi yang telah memberikan pengetahuan baru dalam proses penyempurnaan skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Dra. Fathiaty Murtadho, M.Pd., Penguji Ahli Metodologi, yang telah memberikan koreksi dan kritik agar skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Dra. Suhertuti, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus sebagai Penasihat Akademik yang telah memberikan masukan dan saranya selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
6. Dra. Sri Suhita, M.Pd., Dosen Pembimbing PPL dan dosen PMA Sastra yang telah banyak memberikan inspirasi dalam mengejar cita-cita penulis.
7. Dra. Hj. Nelmi, MM., Kepala Sekolah SMA Negeri 58 Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.

8. Heni Bagus, S.Pd., guru Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA Negeri 58 Jakarta yang telah banyak membantu proses penelitian yang dilakukan penulis.
9. Siswa-siswa SMA Negeri 58 Jakarta kelas X-E dan X-H yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian.
10. Ibu tercinta, Sunarsih, yang telah memberikan doa dan menjadi motivator dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak tercinta, Timo Suhendi, yang telah memberikan doa dan semangat serta bantuan material dalam mewujudkan cita-citaku sebagai seorang guru.
12. Kakak-kakak dan adikku, a' Didi, a' Asep, a' Ena, Desi, yang telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat Mayaku, Agus Munib, yang telah banyak membantu penulis, memberikan doa dan semangat meskipun terpisah jauh di Bahrain.
14. Sahabat surgaku, Ka Nely, Laila, Fatimah, Icha, Riri, yang telah memberikan cinta, doa, perhatian, dukungan dan semangatnya untuk penulis.
15. Adik-adikku tercinta di LLM JBSI, Maul, Ririn, Amah, Kinan, Afri, dan Ulfa Mutia, yang menjadi motivator dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Rekan-rekan seperjuanganku di BPM FBS 2010 dan MTM 2011, yang telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
Viva Legislativa
17. Sahabat-sahabat terbaikku di kelas A, nisa, Juwita, Fajri, Intan yang telah memberikan doa dan semangatnya untuk penulis.
18. Teman-teman kelas A, Ayu, Yati, Ema, Titin, Pingky, Rahma, Ina, Dita, Aldini, Martha, Didi, Ana, Fany, Sulis, Dini, April yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
19. Teman-teman angkatan 2007 yang telah berjuang bersama dan saling memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, semangat, doa yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, meskipun penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Jakarta, 12 Agustus 2011

Penulis

NS

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PUBLIKASI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Kemampuan Menulis Cerpen.....	9
2. Hakiakat Strategi Suggestopedia.....	24
B. Hipotesis Penelitian.....	32
C. Definisi Konseptual.....	32
D. Definisi Operasional.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Tujuan Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Metode Penelitian.....	33
E. Prosedur Penelitian.....	34
F. Variabel Penelitian.....	35
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Kisi-kisi Menulis Cerpe.....	36
I. Kriteria Penilaian.....	37
J. Teknik Pengumpulan Data.....	42

K. Pelaksanaan Penelitian.....	43
L. Uji Persyaratan Analisis.....	51
M. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	5
A. Deskripsi Data.....	55
B. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis.....	71
1. Uji Normalitas.....	71
2. Uji Homogenitas.....	72
3. Pengujian Hipotesis.....	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
D. Berbagai Kelemahan Penelitian.....	121
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	123
B. Implikasi.....	125
C. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

1.	Tabel Desain Penelitian.....	34
2.	Tabel Aspek Penilaian Menulis Cerpen.....	36
3.	Tabel Penilaian Menulis Cerpen.....	38
4.	Tabel Tahap Pembelajaran strategi <i>Suggestopedia</i>	42
5.	Tabel Proses Pelaksanaan Penelitian.....	44
6.	Tabel Uji Normalitas.....	52
7.	Tabel Uji Homogenitas.....	52
8.	Tabel Rangkuman Nilai Kemampuan Menulis Cerpen Kelas Eksperimen dan kontrol.....	56
9.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Prates Kelas Eksperimen.....	57
10.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Postes Kelas Eksperimen.....	58
11.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Prates Kelas Kontrol.....	60
12.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Postes Kelas Kontrol.....	61
13.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Prates Kelas Eksperimen.....	63
14.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Prates Kelas Kontrol.....	63
15.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Postes Kelas Eksperimen.....	65
16.	Tabel Distribusi Relatif dan Absolut Relatif Prates Kelas Eksperimen.....	65
17.	Tabel Uji Normalitas.....	72
18.	Tabel Uji Homogenitas.....	73
19.	Tabel Uji Hipotesis.....	73

DAFTAR GRAFIK

1. Histogram Nilai Prates Kelas Eksperimen.....	57
2. Histogram Nilai Postes Kelas Eksperimen.....	58
3. Diagram Perbandingan Nilai Prates dan Postes Kelas Eksperimen.....	59
4. Histogram Nilai Prates Kelas Kontrol.....	60
5. Histogram Nilai Postes Kelas Kontrol.....	61
6. Diagram Perbandingan Nilai Prates dan Postes Kelas Kontrol.....	62
7. Diagram Perbandingan Nilai Prates Kelas Kontrol Kelas Eksperimen.....	64
8. Diagram Perbandingan Nilai Postes Kelas Kontrol Kelas Eksperimen.....	66
9. Grafik Penjabaran Rata-rata Skor Prates Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
10. Grafik Penjabaran Rata-rata Skor Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
11. Grafik Penjabaran Rata-rata Skor prates dan postes Kelas Eksperimen.....	69
12. Grafik Penjabaran Rata-rata Skor prates dan postes Kelas Kontrol.....	70

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Sampel Prates Eksperimen “Pengalaman di Sebuah Pantai”, PG.....	76
2. Gambar 2. Sampel 3 Postes Eksperimen “Badut Bencana Besar Bagiku”, AYF.....	78
3. Gambar 3. Sampel 5 Postes Eksperimen “Akhir yang Indah”, AA.....	79
4. Gambar 4. Sampel 24 Prates Kontrol “7 Serangkai”, NF....	80
5. Gambar 5. Sampel 13 Postes Kontrol “Terima Kasih Kawan”, IS.....	81
6. Gambar 6. Sampel 7Prates Eksperimen “Cinta Terakhir”, AIW.....	83
7. Gambar 7. Sampel 14 Postes Eksperimen “Buku Misteri”, AS.....	85
8. Gambar 8. Sampel 17 Postes Eksperimen ”Orang-orang tak Berdosa”, PG.....	86
9. Gambar 9. Sampel 3 Prates Kontrol “ <i>Spirit</i> ”, APS.....	86
10. Gambar 10. Sampel 11 Postes Kontrol “ <i>Safety Belt</i> ”, LFA....	87
11. Gambar 11. Sampel 29 Prates Eksperimen “Alunan 2 Gitar”, YP.....	89
12. Gambar 12. Sampel Postes Eksperimen “Mencuri Karang Sendiri”, PDA.....	91
13. Gambar 13. Sampel 29 Postes Eksperimen “Sempurna Itu Apa Sih?”, RWP.....	92
14. Gambar 14. Sampel 11 Prates Kontrol “ <i>Its my life</i> ”, AH.....	93
15. Gambar 15. Sampel 28 Postes Kontrol ”Gak Punya Teman”, WS.....	94
16. Gambar 16. Sampel 2 Prates Eksperimen “Perjalanan”, AR...	96

17. Gambar 17. Sampel 25 Postes Eksperimen “Pita yang Cantik Pasti Punya Banyak Warna”, UM.....	97
18. Gambar 18. Sampel 12 Postes Eksperimen “ <i>He is Gone</i> ”, IN.....	98
19. Gambar 19. Sampel 22 Prates Kontrol “Arti Sahabat”, RE.....	99
20. Gambar 20. Sampel Postes Kontrol “ Pada Ingat enggak sie?”, NT.....	100
21. Gambar 21. Sampel 15 Prates Eksperimen “Hari yang Menyenangkan”, JHS.....	101
22. Gambar 22. Sampel 11 Postes Eksperimen “ Mutiara Hitam”, HZ.....	102
23. Gambar 23. Sampel 26 Postes Eksperimen “Sesuatu Terindah untuk Wanita Terindah”, TS.....	103
24. Gambar 24. Sampel 1 Prates Kontrol “Hari yang Sial”, AS....	104
25. Gambar 25. Sampel 6 Postes Kontrol “ Perjuangan Hidup ”, DAP.....	105
26. Gambar 26. Sampel 5 Prates Eksperimen “ Seribu Burung Kertas untuk ”, AA.....	106
27. Gambar 27. Sampel 9 Postes Eksperimen “ Lantunan Ayat Alquran di Sebuah Angkot ”, FA.....	107
28. Gambar 28. Sampel 24 Postes Eksperimen “ Bunga Persahabatan “, SDD.....	108
29. Gambar 29. Sampel 30 Prates Kontrol “ Si <i>playgirl</i> dan Cewe Cupu “, ZYG.....	109
30. Gambar 30. Sampel 5 Postes Kontrol “ Cinta Seorang Ibu ”, DCT.....	110
31. Gambar 31. Sampel 3 Prates Eksperimen “ Pengalaman Konyol “, AY.....	111
32. Gambar 32. Sampel 28 Postes Eksperimen “ <i>Be Brave</i> “, UM.....	112

33. Gambar 33. Sampel 7 Postes Eksperimen “ Pembunuh Karakter “, FF.....	113
34. Gambar 34. Sampel 10 Prates Kontrol “ Pulang Kampung “, HA.....	114
35. Gambar 35. Sampel 16 Postes Kontrol “ Kesialan yang Bertubi-tubi “, MHA.....	115
36. Gambar 36. Sampel 1 Prates Eksperimen “ Pengalaman adalah Guru Terbaikku “, AB.....	117
37. Gambar 37 Sampel 13 Postes Eksperimen “ <i>Love Letter for you</i> “, GDS.....	118
38. Gambar 38. Sampel 27 Postes Eksperimen “ Ku Penuhi Keinginanmu Ibu ”, MM.....	119
39. Gambar 39. Sampel 27 Prates Kontrol “ Petunjuk Mimpi “, ZYG.....	120
40. Gambar 40. Sampel 13 Postes Kontrol “ Satu Hari Spesial untuk Mama “, IS.....	121

DATA LAMPIRAN

1. Skor Prates Menulis Cerpen Kelas Eksperimen.....	132
2. Skor Postes Menulis Cerpen Kelas Eksperimenl.....	133
3. Skor Prates Menulis Cerpen Kelas Kontrol.....	134
4. Skor Postes Menulis Cerpen Kelas Kontrol.....	135
5. Distribusi Frekuensi Prates Kelas Eksperimen.....	136
6. Distribusi Frekuensi Postes Kelas Eksperimen.....	139
7. Distribusi Frekuensi Prates Kelas Kontrol.....	142
8. Distribusi Frekuensi Postes Kelas Kontrol.....	145
9. Perhitungan Pesyaratan Analisis Uji Liliefors	
Data Hasil Postes Kelas Eksperimen.....	148
10. Perhitungan Pesyaratan Analisis Uji Liliefors	
Data Hasil Postes Kelas Eksperimen.....	149
11. Analisis Uji Homogenitas (Uji Bartlett)	
Menulis Cerpen kelas Eksperimen dan Kontrol.....	150
12. Pengujian Hipotesis.....	153
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Kelas Eksperimen.....	157
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Kelas Kontrol.....	165
15. Surat Keterangan Penelitian.....	170
16. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	171
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Implikasi.....	172
18. Tabel Pembantu	
19. Sampel Prates Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol	

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, indentifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah dan kegunaan penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap individu terlahir dengan kemampuannya masing-masing. Kemampuan tersebut akan berkembang melalui proses belajar. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan seseorang dalam berbahasa, karena belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Dalam hal ini, mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menjadi sarana dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu tujuan dari mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis. Terdapat empat komponen yang dikembangkan mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa yang meliputi kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Berdasarkan pendapat Tarigan, setiap kemampuan berbahasa berhubungan erat dengan tiga kemampuan berbahasa lainnya, sehingga menjadikan empat kemampuan berbahasa merupakan satu kesatuan. Kemampuan berbahasa ini dapat dikelompokkan menjadi kemampuan bersifat reseptif, yaitu menyimak dan membaca dan kemampuan yang bersifat produktif, yaitu berbicara dan menulis.

Berdasarkan empat kemampuan berbahasa tersebut, kemampuan menulis menjadi bagian yang penting dalam proses mengembangkan kemampuan berbahasa, karena sifatnya yang produktif dan ekspresif. Hal ini menjadikan kegiatan menulis bagian yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan berkomunikasi. Komunikasi akan lebih banyak berlangsung secara tertulis, bahkan dikatakan bahwa kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari maju tidaknya komunikasi tulis bangsa tersebut.

Melihat pentingnya kegiatan menulis dan masih rendahnya minat akan menulis, maka kemampuan menulis ini harus dikembangkan dari berbagai tingkat pendidikan. Kemampuan seseorang akan semakin baik jika selalu dilatih. Sujanto berpendapat bahwa kemampuan menulis tumbuh dengan latihan-latihan, dengan mengatasi kecemasan dan bimbangan menuju kepercayaan diri. Lebih dalam, Wijayanto berpendapat bahwa, menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya diperlukan kesungguhan, kemauan keras dan harus belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh dan terus menerus dalam waktu yang cukup lama.¹ Dengan demikian, wajar bila dikatakan bahwa menciptakan iklim budaya tulis akan mendorong seseorang lebih aktif, kreatif dan cerdas.

Dalam menulis, siswa akan mampu mengungkapkan perasaan, pendapat dan gagasan yang hasil akhirnya adalah sebuah karya sastra siswa itu sendiri. Mengungkapkan perasaan, pendapat dan gagasan ini bisa dituangkan dalam berbagai jenis tulisan. Salah satunya melalui cerita pendek atau yang disingkat dengan cerpen.

¹ Asul Wijayanto, *Terampil Menulis Paragraf*, (Jakarta: Grasindo 2006), hlm. 6-7

Dalam Standar Kompetensi Bahasa dan Sastra Indonesia, aspek menulis dibagi dalam dua bagian, bidang bahasa dan sastra. Cerpen merupakan bagian dari bidang sastra, dengan belajar sastra berarti belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan tersebut adalah melalui karya sastra yang baik, yang intinya siswa akan belajar mengeksplor kemampuan berbahasanya melalui menulis cerpen.

Melalui kegiatan menulis cerpen, para siswa akan menggunakan sensitivitas mereka sendiri dan akan sangat dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, kegiatan menulis cerpen pun bisa memberikan kesempatan kepada para siswa untuk merasakan seperti penulis muda. Saat ini, pengajaran apresiasi sastra, khususnya dalam menulis cerpen yang dilakukan guru masih kurang menarik dan kreatif serta terkesan teoritis. Hal ini akan menjadi hambatan dalam menulis cerpen. Hambatan yang kerap dialami adalah kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan serta tidak adanya kepercayaan diri dalam menulis cerpen karena merasa khawatir hasilnya kurang baik. Selain itu, kurangnya minat dalam menulis di kalangan siswa masih kurang, karena kebanyakan para siswa lebih senang membaca cerpen dibandingkan menulisnya.

Oleh karena itu, kondisi ini harus segera diatasi, agar para siswa mampu melakukan kegiatan menulis cerpen dan termotivasi untuk menciptakan karya sastra dalam bentuk cerpen. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menggunakan strategi *Suggestopedia*. Melalui strategi *Suggestopedia* siswa dapat berlatih menulis cerpen dengan nyaman mungkin tanpa beban dan dengan

suasana yang menyenangkan serta pemberian sugesti positif yang akan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Prinsip dari strategi *Suggestopedia* adalah pemberian sugesti positif dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar. Satu hal yang menjadi dasar strategi ini adalah menghilangkan sugesti-sugesti negatif atau rasa takut yang dapat menghambat belajar, karena banyak siswa yang terpengaruh sugesti-sugesti negatif ini. Adapun yang dimaksud dengan sugesti negatif di sini adalah perkataan-perkataan seperti belajar itu membosankan, merasa tidak mampu, takut salah dan sebagainya. Sugesti seperti ini akan membatasi potensi siswa sehingga siswa akan belajar kurang optimal. Berdasarkan hal ini, dengan mengganti sugesti negatif tersebut dengan sugesti positif, maka akan bisa mengeksplorasi potensi siswa yang luar biasa untuk belajar. Selain itu, akan menanamkan keyakinan yang lebih tinggi dan harga diri pada para siswa dan akan mempromosikan kreativitas pembelajaran dan kompetensi sosial siswa serta akan membuat sebuah suasana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan.

Adapun suasana nyaman dan santai dimunculkan dalam strategi ini, yaitu dengan pengkondisian atmosfer kelas yang rapi, bersih dan penataan kelas yang menarik dengan meletakkan poster-poster. Pada setiap proses pembelajaran diberikan pula latar belakang musik klasik sebagai relaksasi guna menenangkan pikiran siswa. Semua itu, secara total bertujuan membuat siswa santai dan memungkinkan mereka membuat hati untuk belajar dan tidak menekan dan membebani siswa yang nantinya akan mendukung pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, strategi *Suggestopedia* diyakini dapat memberikan suasana kelas

yang efektif yang diciptakan melalui campuran unsur-unsur hiburan, permainan, cara berpikir positif dan emosi yang sehat.

Penelitian yang dilakukan terhadap strategi *Suggestopedia* ini menunjukkan hasil yang lebih baik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Indah Maulidia pada tahun 2010, yang menyelenggarakan eksperimen dengan *Suggestopedia* terhadap kemampuan memahami teks drama siswa kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. Hasilnya siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami teks drama.

Berdasarkan dari prinsip-prinsip yang ada dalam *Suggestopedia*, penggunaannya cenderung kepada materi yang rata-rata sulit diajarkan guru kepada siswa. Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, hal ini terlihat dari kompetensi dasar bidang sastra, karena pengajaran yang dilakukan guru saat ini kurang menarik dan kreatif serta cenderung teoritis. Hal ini disebabkan kemampuan guru dalam materi sastra masih kurang dikembangkan dan lebih fokus dalam materi kebahasaan.

Hal ini ditunjukkan pada kompetensi tentang menulis cerpen, bahwa kemampuan menulis cerpen bukan perkara mudah, karena pada hakikatnya kemampuan menulis cerpen menuntut kosakata yang memadai. Naning Pranoto berpendapat bahwa

Untuk memperoleh kata-kata yang mudah dipahami, kita dituntut memiliki kosakata yang memadai. Dari sana, kita akan mampu mengungkapkan hal-hal yang ingin kita ungkapkan secara ekspresif dan efektif. Di sinilah kemampuan kita diuji dalam memilih kata-kata untuk digali kekuatannya

(*the power of words*). Untuk memperkaya kosakata diperlukan latihan. Yaitu membuka kamus untuk mencari kekuatan kata-kata.²

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan latihan dan strategi menarik untuk mengoptimalkan hasil menulis cerpen yang baik. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *Suggestopedia*. Melalui strategi ini, diharapkan akan membantu kesulitan siswa dalam menulis cerpen yang pada umumnya siswa merasa terbebani ketika diminta untuk menulis cerpen, karena merasa sulit menuangkan gagasan atau mengembangkan cerita.

Berangkat dari hal ini, Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMA/MA, menghendaki siswa mampu mengungkapkan pengalaman pribadi dan orang lain ke dalam cerpen. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan strategi *Suggestopedia* sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis cerpen, guna melihat pengaruhnya terhadap pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Mengapa kemampuan menulis cerpen perlu dikembangkan?
2. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen?

² Naning Pranoto, *Creative Writing 72 Jurusan Seni Mengarang*, (Jakarta: Primamedia pustaka, 2004), hlm.12.

3. Apakah strategi *Suggestopedia* cocok sebagai suatu strategi pembelajaran dalam menulis cerpen?
4. Apakah strategi *Suggestopedia* mampu memotivasi siswa dalam menulis cerpen?
5. Apakah strategi *Suggestopedia* adalah strategi pembelajaran yang cocok untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis cerpen?
6. Apakah penggunaan strategi *Suggestopedia* mampu mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis cerpen?
7. Apakah strategi *Suggestopedia* pembelajarannya yang cocok mempengaruhi kemampuan menulis cerpen?
8. Apakah strategi *Suggestopedia* dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerpen?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas di dalam penelitian ini terbatas pada pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap pengaruh kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu “Adakah pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan acuan atau dasar bagi penelitian berikutnya yang relevan. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan pula dapat memberi manfaat dalam ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pendidikan terkait kegiatan dalam hal pembelajaran, khususnya dalam hal ini pembelajaran sastra.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Landasan Teori

1. Hakikat Kemampuan Menulis Cerpen

Pada hakikatnya setiap manusia mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya, baik dalam kemampuan berbahasa maupun sains dan matematika agar lebih optimal. Stephen dan Timothy berpendapat bahwa kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.³ Sementara itu, menurut Munandar kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.⁴ Berdasarkan kedua pendapat ini, kemampuan merupakan daya seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan yang didapat dari pembawaan dan latihan.

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah, terdapat empat kemampuan yang dapat dilatih, yaitu kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat kemampuan bahasa tersebut memiliki perannya masing-masing dalam melatih kemampuan berbahasa seseorang. Akan tetapi kemampuan menulis yang bersifat produktif memiliki tingkat kesulitan tertinggi dibandingkan tiga kemampuan berbahasa lainnya, karena kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan.

³ Robbins, Stephen P., Judge, Timothy A., *Perilaku Organisasi* Buku 1 (Jakarta, Salemba Empat, 2008), hlm.56-66

⁴ S.C Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 1992), hlm.17

Menulis merupakan proses penghasilan simbol-simbol grafik yang disusun berdasarkan pertuturan yang membentuk perkataan dan seterusnya, disusun menjadi kalimat-kalimat. Kalimat-kalimat yang disusun itu ada kalanya panjang dan ada kalanya pendek, berdasarkan beberapa urutan yang bermakna yang membentuk teks, nota, draf dan bahan-bahan bercetak.⁵

Selanjutnya, Tarigan mengungkapkan bahwa menulis adalah 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 grafik itu. Gambar atau lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan ekspresi-ekspresi bahasa.⁶ Berdasarkan ungkapan tersebut, dapat dikatakan bahwa menulis merupakan penghasilan lambang-lambang grafik yang dapat disusun menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dalam bentuk teks dan dipahami oleh orang lain.

Secara sederhana, Pranoto mengungkapkan bahwa menulis berarti menuangkan buah pikiran ke dalam tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan dan bisa juga diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang ditungkan dalam bentuk tulisan.⁷ Sependapat dengan Pranoto, Nurgiyantoro mengungkapkan yang dimaksud dengan menulis secara umum adalah aktivitas mengungkapkan gagasan, pendapat, ide dan pemikiran melalui

⁵ Kamarudin Hj. Husin, *Perkaedahan Mengajar Bahasa*, (Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman SDN.BHD,1993),hlm. 155

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menulis sebagai keterampilan Berbahasa*, (Bnadung: Angkasa,1993), hlm.21

⁷ Pranoto, *Op.Cit.*, hlm. 9

bahasa.⁸ Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses menuangkan gagasan, ide, pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan yang mampu dipahami orang lain.

Sebagai kemampuan dalam menuangkan gagasan, ide, pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan, menjadikan menulis sebagai kemampuan yang produktif dan ekspresif serta sangat dibutuhkan sebagai bentuk komunikasi tidak langsung. Menulis merangsang dan memahirkan tata bahasa, ide atau gagasan, pembendaharaan kata dan perasaan. Selain itu, menulis pun memudahkan seseorang memperdalam daya tanggap dan mampu memecahkan masalah.

Sebagai salah satu kemampuan berbahasa, menulis menuntut latihan-latihan yang teratur. Proses menulis tidak cukup dijalani hanya dalam dengan kemampuan menulis, dalam artian mampu menulis di atas kertas atau mengetik dengan komputer. Dalam prosesnya, yaitu memindahkan gagasan, pendapat, ide pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan, cukup sulit dilakukan karena dibutuhkan langkah-langkah yang harus dikerjakan. Berangkat dari hal ini, Tarigan mengungkapkan bahwa menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, latihan, kemampuan-kemampuan khusus dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis serta menuntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas dan ditata semenarik mungkin.⁹

Menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya diperlukan kesungguhan, kemauan yang keras dan berlatih dengan sungguh-sungguh dan terus menerus dalam waktu yang cukup lama. Dengan

⁸ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE, 1995), hlm.2

⁹ Tarigan, *Op.Cit.*, hlm. 9

demikian, wajar bila dikatakan, bahwa menciptakan iklim budaya tulis akan mendorong seseorang lebih aktif dan kreatif dan cerdas. Hal ini bisa terjadi karena dalam mempersiapkan sebuah tulisan, sejumlah komponen harus dikuasai, mulai dari hal-hal yang sangat sederhana, seperti memilih kata, merakit kalimat sampai ke hal-hal yang agak rumit, yaitu merakit paragraf.

Jadi berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis merupakan daya seseorang dalam menuangkan gagasan, pendapat, ide, pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan yang mampu dipahami dan bersifat produktif.

Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan menulis dalam berbagai keperluan, seperti mengungkapkan informasi, perasaan, gagasan dan pendapat ke dalam bentuk tulisan. Dalam proses menulis, perlu pula memperhatikan jenis tulisan yang akan dibuat. Lazim diketahui, ada dua jenis bentuk tulisan, yaitu tulisan nonfiksi yang berisi fakta dan tulisan fiksi sus tulisan rekaan. Dari dua jenis tulisan ini, tulisan fiksi cukup menarik untuk dilatih dan dikembangkan, karena saat ini dunia penulisan sedang ramai dengan tulisan-tulisan fiksi, terutama cerpen. Cerpen banyak ditulis orang, karena beberapa media massa di Indonesia menyediakan kolom khusus tentang cerpen. Hal ini bisa dilihat dalam berbagai majalah maupun surat kabar, bahkan terdapat majalah yang khusus memuat karya cerpen. Hal ini berdampak positif dengan munculnya penulis-penulis cerpen sekaligus menyanyikan penulis-penulis cerpen sekaligus membuktikan penulisan cerpen cukup diminati. Maka akan sangat baik melatih siswa untuk mampu menulis cerpen. Hal ini akan mampu melahirkan penulis-

penulis muda, jika kemampuan siswa terhadap penulisan cerpen terus dilatih dan kegiatan menulis menjadi suatu yang menyenangkan.

Cerpen merupakan salah satu jenis dari prosa dan juga bentuk dari hasil menulis kreatif yang bersifat fiksi rekaan. Sumardjo dalam Purba berpendapat, bahwa cerpen adalah fiksi pendek yang selesai dibaca “sekali duduk”. Cerpen hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk membacanya. Untuk ukuran Indonesia, cerpen terdiri dari 4 sampai 15 halaman folio ketik.¹⁰ Lebih lanjut seorang pengarang cerpen Amerika, Edgar Allan Poe dalam Purba mengatakan bahwa cerpen adalah karya sastra yang tidak panjang, cukup dibaca sekali duduk, bertitik berat pada suatu masalah dan memberi kesan tunggal.¹¹ Pendapat kedua ahli di atas lebih menekankan pada makna pendek dalam cerpen, yang dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita yang pendeknya dilihat seperti dibaca sekali duduk yang isinya hanya menceritakan masalah yang bersifat tunggal.

Jika dilihat dari segi isi, Ely Sedgwick dalam bukunya *Novel and Story* menyebutkan, bahwa cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau sekelompok keadaan yang memberi kesan yang tunggal pada jiwa pembaca. Hal-hal yang tidak perlu, tidak perlu dimasukkan.¹² Dalam kesingkatan dan kepadatannya, sebuah cerpen adalah lengkap, bulat dan singkat. Semua bagian dari sebuah cerpen meski terikat pada suatu kesatuan jiwa; pendek, padat, lengkap dan tak ada bagian-bagian lain yang boleh lebih atau dibuang.¹³ Hal ini berarti isi

¹⁰ Antilan Purba, *Sastra Indonesia Kontemporer*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm.50

¹¹ *Ibid.*,

¹² Simposium Sastra, Fakultas Sastra UI “*Cerita Pendek dalam Sastar Modern*” (Jakarta, 1957)

¹³ Purba, Op.Cit.,hlm. 51

dari sebuah cerpen sangat membatasi masalah yang ada sehingga cerita terkesan tunggal dan isi terlihat pendek, padat dan lengkap dengan membuang hal-hal yang tidak perlu diceritakan.

B. Kerangka Berpikir

Menulis merupakan proses menuangkan gagasan, pendapat, ide, pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan yang mampu dipahami oleh orang lain dan bersifat produktif. Pada penelitian ini, ditekankan kepada menulis cerpen, yaitu cerita fiksi yang pendeknya seperti dibaca hanya sekali duduk, adanya pembatasan masalah yang ditulis dan menceritakan satu peristiwa pokok, sehingga berkesan tunggal, padat dan lengkap.

Kemampuan menulis cerpen dalam penelitian ini dihasilkan setelah dilakukannya strategi *Suggestopedia*. Strategi *Suggestopedia* adalah cara-cara atau pola kegiatan belajar yang dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran yang menekankan pada penataan ruang kelas, pemberian sugesti positif, penggunaan musik klasik, relaksasi dan permainan yang semua bertujuan membuat kelas nyaman dan menyenangkan.

Strategi *Suggestopedia* mempunyai manfaat dalam membebaskan pikiran siswa dari sugesti negatif yang ada selama ini. Sugesti negatif yang dimaksud adalah perkataan-perkataan seperti belajar itu membosankan, belajar itu sulit dan lain-lain. Sugest-sugesti ini akan membatasi potensi manusia. Dengan mengganti sugesti negatif tersebut dengan sugesti positif, maka akan mampu mengeksploitasi kemampuan manusia yang luar biasa untuk belajar. Strategi *Suggestopedia* dalam penerapannya menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan pemilihan

ruang belajar yang menunjang proses pembelajaran, dengan menata kelas sedemikian rupa yang menyebabkan siswa akan merasa santai dan ditambah dengan pemutaran musik-musik dan alunan irama agar keadaan saat belajar menjadi tenang dan penambahan relaksasi akan meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Selain itu, adanya permainan dalam tahapan pembelajaran membuat kelas menjadi menyenangkan. Sehingga melalui strategi *Suggestopedia* kondisi kelas akan menjadi tenang, santai dan menyenangkan dan akan membuat siswa mengoptimalkan hasil menulis cerpennya.

Berdasarkan uraian di atas penulis menduga bahwa ada pengaruh yang positif antara strategi *Suggestopedia* dengan kemampuan menulis cerpen siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis peneliti ini dapat dirumuskan, bahwa ada pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMA Negeri 58 Jakarta.

D. Definisi Konseptual

Kemampuan menulis cerpen adalah daya seseorang dalam menuangkan pendapat, ide, pikiran atau ekspresi ke dalam bentuk tulisan cerita fiksi yang pendeknya seperti dibaca hanya sekali duduk dengan membatasi masalah pada unsur-unsurnya sehingga berkesan tunggal dan terlihat padat dan lengkap.

E. Definisi Operasional

Kemampuan menulis cerpen adalah skor yang diperoleh siswa dari tes menulis cerpen dengan memperhatikan unsur intrinsik, yaitu menciptakan dan membangun penokohan, menciptakan latar (*setting*), menyampaikan amanat,

mengembangkan alur, menggunakan sudut pandang, kesesuaian antara tema dengan isi cerita, ketepatan dan kesesuaian pemilihan diksi, ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca yang baik dan benar.

Strategi *Suggestopedia* adalah cara-cara atau pola kegiatan belajar yang dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran yang menekankan pada penataan ruang kelas, pemberian sugesti positif, penggunaan musik klasik dan permainan, yang semua bertujuan membuat kelas menjadi nyaman dan menyenangkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen. Secara operasional adalah untuk menguji hipotesis penelitian dan mengumpulkan data empiris tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 58 Jakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada 26 April hingga 5 Mei 2011.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta, yang terdiri dari delapan kelas. Dari delapan kelas tersebut, penelitian ini hanya mengambil dua kelas yang ditentukan dengan teknik pengambilan sampel secara random atau acak (*simple random sampling*). Oleh karena itu, kelas X-E dan kelas X-H dijadikan sampel.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta. Pada siswa kelas X-E dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa strategi *Suggestopedia*. Selanjutnya,

hasil pembelajaran kelas eksperimen tadi dibandingkan dengan kelas X-H sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab.

Adapun desain penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest with control group design*, yang digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian *pretest-posttest with control group*

Kelas	Kelompok	Variabel Bebas	Tes akhir
Nx	E	Z	x
Ny	K	O	y

Keterangan :

- Nx : Sampel kelompok kelas eksperimen
- Ny : Sampel kelompok kelas kontrol
- Z : Variabel Bebas (strategi *Suggestopedia*)
- O : Pembelajaran konvensional
- x : Hasil tes menulis cerpen kelas eksperimen
- y : Hasil tes menulis cerpen kelas kontrol

E. Prosedur Penelitian

a) Tahap Penelitian

1. Menyiapkan surat perizinan dari Universitas Negeri Jakarta untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 58 Jakarta.
2. Memohon perizinan untuk melakukan penelitian kepada pihak sekolah SMA Negeri 58 Jakarta.
3. Melakukan adaptasi dengan lingkungan sekolah tempat diadakannya penelitian, yaitu SMA Negeri 58 Jakarta.
4. Melakukan konsultasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah tersebut.

b) Tahap Pelaksanaan

1. Mengundi dua dari delapan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Melakukan prates kepada kedua kelas
3. Memberikan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan startegi *Suggestopedia* pada kelas eksperimen.
4. Melakukan postes kepada kedua kelas.
5. Hasil postes dibandingkan dan dilihat perbedaan hasil menulis cerpen antara yang menggunakan strategi *Suggestopedia* dengan pembelajaran konvensional (Ceramah dan tanya jawab)

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu :

1. Variabel bebas : strategi *Suggestopedia*
(Variabel X)
2. Variabel terikat : Kemampuan menulis cerpen
(Variabel Y)

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan menulis cerpen yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes Kemampuan menulis cerpen diambil sebagai langkah untuk mengetahui apakah strategi *Suggestopedia* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerpen.

H. Kisi-kisi Menulis Cerpen

Penelitian terhadap menulis cerpen didasarkan pada :

- a. Kemampuan menciptakan dan membangun penokohan
- b. Kemampuan menciptakan latar (*setting*)
- c. Kemampuan dalam menyampaikan amanat
- d. Kemampuan dalam mengembangkan alur
- e. Kemampuan dalam menggunakan sudut pandang
- f. Kesesuaian tema dengan isi cerita
- g. Ketepatan dan kesesuaian menggunakan pilihan kata
- h. Penggunaan ejaan dan tanda baca dengan baik dan benar.

Tabel 2. Aspek Penilaian Menulis Cerpen

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Siswa
1.	Unsur Intrinsik		
	a) Kemampuan menciptakan dan membangun penokohan	15	...
	b) Kemampuan menciptakan latar (<i>setting</i>)	15	...
	c) Kemampuan dalam menyampaikan amanat	5	...
	d) Kemampuan dalam mengembangkan alur	15	...
	e) Kemampuan dalam menggunakan sudut pandang.	10	...
2.	Kesesuai tema dengan isi cerita	15	...
3.	Ketepatan dan kesesuaian	15	...

	menggunakan pihan kata		
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca dengan baik dan benar	10	...

I. Kriteria Penilaian

Dari beberapa aspek penilaian menulis cerpen pada tabel di atas, kriteria penilaian dari masing-masing aspek dapat ditentukan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menuliskan unsur-unsur intrinsik cerpen dengan tepat dan sesuai adalah kemampuan mengembangkan unsur-unsur yang terdapat dalam cerpen yang meliputi:
 - a. Kemampuan menciptakan dan membangun penokohan adalah kemampuan memberikan kesan yang kuat terhadap watak tokoh dan menggambarkan tokoh dengan jelas dan rinci.
 - b. Kemampuan menciptakan latar (*setting*) adalah kemampuan menggambarkan waktu, tempat dan suasana dengan jelas dan rinci serta dapat menghidupkan cerita.
 - c. Kemampuan dalam menyampaikan amanat adalah kemampuan menyampaikan amanat yang mengandung ajaran moral dan pendidikan.
 - d. Kemampuan dalam mengembangkan alur adalah kemampuan menggambarkan alur dengan jelas dan rinci sehingga dapat menghidupkan cerita.

- e. Kemampuan dalam menggunakan sudut pandang adalah kemampuan menggunakan sudut pandang dengan tepat dan konsisten.
- 2) Kesesuaian tema dengan isi cerita adalah kemampuan menuliskan daya tarik isi cerita sesuai dengan tema.
 - 3) Ketepatan dan kesesuaian menggunakan pilihan kata adalah kemampuan dalam memilih kata atau kalimat dengan tepat dan menarik.
 - 4) Penggunaan ejaan dan tanda baca dengan baik dan benar adalah kemampuan dalam menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD.

Tabel 3. Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Unsur Intrinsik a. Kemampuan menciptakan dan membangun penokohan	13-15 10-12 7-9 5-6	SANGAT BAIK: Memberikan kesan yang kuat terhadap peran dan watak tokoh dengan jelas dan rinci. BAIK : cukup memberikan kesan yang kuat terhadap karakter dan dapat menggambarkan peran dan watak tokoh dengan jelas dan rinci. CUKUP : Memberikan kesan terhadap peran dan watak tokoh tetapi tidak menggambarkan tokoh dengan jelas dan rinci KURANG : Tidak memberikan kesan yang kuat peran dan watak tokoh dan tidak menggambarkan tokoh dengan

	b. Kemampuan menciptakan latar (<i>setting</i>)	13-15	jelas dan rinci SANGAT BAIK : Penggambaran latar, waktu dan suasana jelas dan rinci serta dapat menghidupkan cerita.
		10-12	BAIK : Penggambaran latar, waktu dan suasana cukup jelas dan rinci serta dapat menghidupkan cerita.
		7-9	CUKUP : Penggambaran latar, waktu dan suasana cukup jelas dan rinci tetapi tidak dapat menghidupkan cerita.
		5-6	KURANG : kurang jelas dan rinci sehingga cerita tidak hidup.
	c. Kemampuan menyampaikan amanat.	5	SANGAT BAIK : Banyak hal yang dapat diambil dan amanat banyak mengandung ajaran moral dan pendidikan.
		4	BAIK : Banyak hal yang dapat diambil dan amanat kurang mengandung ajaran moral dan pendidikan.
		3	CUKUP : sedikit hal yang dapat diambil dan amanat kurang mengandung ajaran moral dan pendidikan.
		2	KURANG : amanat tidak mengandung ajaran moral dan pendidikan.
	d. Kemampuan dalam mengembangkan alur	13-15	SANGAT BAIK : Penggambaran alur sangat jelas dan rinci sehingga dapat menghidupkan cerita
		10-12	BAIK : Penggambaran alur cukup jelas tetapi tidak rinci dan masih dapat menghidupkan cerita

	e. Kemampuan menggunakan sudut pandang	<p>7-9 CUKUP: Penggambaran alur kurang jelas dan rinci tetapi masih dapat menghidupkan cerita.</p> <p>5-6 KURANG: Penggambaran alur tidak jelas dan rinci sehingga tidak dapat menghidupkan cerita</p> <p>9-10 SANGAT BAIK: Penggunaan sudut pandang sangat tepat dan konsisten.</p> <p>7-8 BAIK: Penggunaan sudut pandang tepat tetapi konsisten.</p> <p>5-6 CUKUP: Penggunaan sudut pandang tidak konsisten.</p> <p>4 KURANG: Penggunaan sudut pandang tidak tepat.</p>
2.	Kesesuai tema dengan isi cerita	<p>13-15 SANGAT BAIK: Daya tarik tema sangat tinggi dan isi cerita sesuai dengan tema.</p> <p>10-12 BAIK: Daya tarik tema sangat tinggi tetapi isi cerita kurang sesuai dengan tema.</p> <p>7-9 CUKUP: Daya tarik tema rendah dan isi cerita sesuai dengan tema.</p> <p>5-6 KURANG: : Daya tarik tema rendah dan isi cerita tidak sesuai dengan tema.</p>
3.	Ketepatan dan kesesuaian menggunakan pilihan kata	<p>13-15 SANGAT BAIK: Semua pilihan kata tepat dan menguasai pembentukan kata dengan tepat.</p> <p>10-12 BAIK: Semua pilihan kata tepat tetapi kurang menguasai pembentukan kata</p>

		7-9	dengan tepat. CUKUP: pilihan kata yang tepat sedikit dan kurang menguasai pembentukan kata dengan tepat.
		5-6	KURANG: banyak pilihan kata yang kurang tepat dan tidak menguasai pembentukan kata dengan tepat.
4.	Penggunaan tanda baca dan Ejaan		SANGAT BAIK: Melakukan 1 sampai 2 kali kesalahan, memahami EYD dengan benar dan kesalahan terjadi karena siswa kurang teliti. BAIK: Melakukan 3 sampai 4 kali kesalahan, cukup memahami EYD dengan benar dan kesalahan terjadi karena siswa kurang memahami kaidah tertentu. CUKUP: Melakukan hingga 5 kali kesalahan, kurang memahami EYD dengan benar dan kesalahan terjadi karena siswa tidak memahami kaidah tertentu. KURANG: Melakukan kesalahan pada ejaan dan tanda baca dan tidak mengerti kaidah EYD.

J. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan melakukan perlakuan pada kelas eksperimen, yaitu dengan menggunakan strategi *Suggestopedia*. Kemudian melakukan pengamatan pada kelas kontrol dan diakhiri dengan mengadakan tes kemampuan menulis

cerpen untuk kedua kelas tersebut dengan pengujian yang sama dalam kemampuan menulis cerpen.

Adapun lima tahapan pembelajaran strategi *Suggestopedia* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tahap Pembelajaran Strategi *Suggestopedia*

Tahapan Strategi <i>Suggestopedia</i>	Penerapan Strategi <i>Suggestopedia</i>
Tahap ke-1 Penataan ruang kelas	Guru mengorganisasikan kelas tidak seperti biasanya. Dinding kelas dihiasi dengan poster yang berisi unsur-unsur intrinsik cerpen. Para siswa diberi kebebasan dalam menentukan posisi duduk mereka dengan posisi senyaman mungkin.
Tahap ke-2 Pemberian sugesti	Setelah siswa merasa nyaman, setiap kesempatan pembelajaran, siswa diberi sugesti positif seperti menulis cerpen itu mudah dan menyenangkan. Siswa bersama guru meneriakkan kata-kata positif tentang menulis cerpen.
Tahap ke-3 Relaksasi	Siswa diajak melakukan relaksasi dengan menghembuskan napas secara perlahan-lahan beberapa kali agar siswa merasa tenang, konsentrasi dan siap menerima materi pembelajaran. Relaksasi juga mampu membantu siswa dalam melakukan imajinasi saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya secara kreatif
Tahap ke-4 Pemutaran musik klasik	Pemutaran musik klasik bertujuan menciptakan suasana kelas yang berbeda. Saat relaksasi siswa diputarkan musik klasik dan saat dibacakan contoh cerpen siswa juga diputarkan musik klasik sehingga kondisi kelas dalam keadaan santai dan nyaman.

Tahap ke-5 Permainan	Dalam tahap ini, siswa diajak melakukan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga suasana menjadi santai dan menyenangkan serata siswa tidak merasa terbebani saat belajar.
-------------------------	--

K. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan untuk mencoba penggunaan strategi *Suggestopedia* dalam menulis cerpen. Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Proses Pelaksanaan Penelitian

No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	<p><u>Pertemuan ke-1</u> Siswa diberi prates, yaitu tes menulis cerpen secara individu.</p> <p><u>Pertemuan ke-2</u> (siswa dikondisikan dengan nyaman, bersih dan rapi. Di dinding kelas diletakkan poster-poster tentang unsur-unsur intrinsik cerpen)</p> <p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa disapa dan ditanyakan kabar hari ini oleh guru. • Guru menanyakan apakah siswa merasa nyaman dengan suasana kelas hari ini. • Siswa diberi penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran di 	<p><u>Pertemuan ke-1</u> Siswa diberi prates, yaitu tes menulis cerpen secara individu.</p> <p><u>Pertemuan ke-2</u></p> <p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mengetahui unsur-unsur intrinsik dalam cerpen. • Siswa diberikan apersepsi mengenai tujuan pembelajaran. <p>Kegiatan Inti</p>

	<p>kelas yaitu agar siswa mampu mengetahui dan mengembangkan unsur-unsur intrinsik dalam cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi sugesti positif saat apersepsi bahwa siswa akan belajar menulis cerpen dengan sangat menyenangkan. <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak materi pelajaran tentang unsur-unsur cerpen dan cara membuat cerpen yang baik • Siswa mendengarkan musik karya Beethoven yang diputar guru. Sambil memutar musik, siswa melakukan relaksasi (menarik napas beberapa kali dan tangan diangkat ke atas dan ke bawah secara perlahan-lahan) • Siswa diberi sugesti bahwa menulis cerpen itu mengasyikkan dan banyak memiliki nilai positif. • Siswa diberikan contoh penulis cerpen terkenal yang sukses dan siswa diberikan sugesti, bahwa siswa juga bisa menjadi penulis terkenal. • Siswa diberi teks cerpen yang menjadi juara pertama dalam lomba cerpen dan membacanya. • Setelah siswa membaca, giliran guru yang membaca cerpen tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan tentang ciri-ciri cerpen, cara mengembangkan unsur-unsur cerpen dan cara menulis cerpen. • Siswa dan guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang sudah disampaikan. • Guru Melakukan timbal balik terhadap pembelajaran hari itu <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa merefleksi pembelajaran pada hari itu.
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Saat guru membaca cerpen, siswa memejamkan mata dan diminta memunculkan imajinasi mereka sambil diiringi musik karya Beethoven. • Guru dan siswa membahas unsur-unsur puisi yang telah dibacakan sambil menunjukkan bagan-bagan unsur intrinsik cerpen yang dipajang di kelas. • Siswa diminta melakukan relaksasi (menarik napas dalam-dalam) • Guru memberikan kata-kata penyemangat bahwa menulis cerpen itu mudah dan siswa bisa menulis cerpen, siswa dan guru bersama-sama meneriakkan kata-kata penyemangat <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran hari itu. • Guru menyamapaikan pembelajaran berikutnya. 	
2.>`	<p>Pertemuan ke-3</p> <p>Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa disapa dan ditanyakan kabar hari ini oleh guru. • Guru menanyakan apakah siswa merasa nyaman dengan suasana kelas hari ini. 	<p>Pertemuan ke-3</p> <p>Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mengetahui unsur-unsur intrinsik dalam cerpen

<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran di kelas yaitu agar siswa mampu mengembangkan cerita dalam cerpen. • Siswa diberi sugesti positif saat apersepsi bahwa siswa akan belajar menulis cerpen dengan menyenangkan. <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memutar musik klasik karya Beethoven • Siswa melakukan relaksasi dengan menarik napas dalam-dalam • Siswa membentuk lingkaran dan melakukan permainan yang diberikan guru. • Guru memberikan enam tahapan permainan. Permainan pertama siswa diajak untuk membuat deskripsi tokoh. • Pada permainan pertama, siswa diberikan contoh dari deskripsi tokoh seorang guru yang galak dengan membacanya secara perlahan-lahan. Setelah itu siswa diminta untuk menuliskan deskripsi tokoh ciptaan mereka sendiri secara bebas. Lalu guru membacakan tiga hasil tulisan siswa dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi apersepsi mengenai pembelajaran sebelumnya <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca cerpen yang sudah diberikan guru. • Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen yang sudah dibaca. • Guru dan siswa tanya jawab terhadap hal yang belum dipahami. <p>Penutup</p> <p>Guru dan siswa merefleksi hari itu.</p>
---	--

	<p>mengomentarnya dengan kata-kata positif dan memberi tepuk tangan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Permainan kedua, siswa diajak membuat deskripsi tempat. Guru membacakan contoh deskripsi rumah hantu, setelah itu, siswa membuat deskripsi tempat ciptaan mereka sendiri. Lalu guru membacakan tiga hasil tulisan siswa dan mengomentarnya dengan kata-kata positif dan memberi tepuk tangan.• Permainan ketiga, siswa diajak membuat latar suasana. Guru membacakan contoh suasana peperangan. Lalu siswa membuat latar suasana ciptaan mereka sendiri. Lalu guru membacakan tiga hasil tulisan siswa dan mengomentarnya dengan kata-kata positif dan memberi tepuk tangan. berikan tepuk tangan.• Sebelum melanjutkan ke permainan ke empat, guru mengajak siswa melakukan relaksasi dengan menarik napas dalam-dalam.• Permainan keempat, siswa diminta membuat dialog antara penjual sayur dengan pembelinya, dialog sepasang kekasih yang sedang bertengkar.	
--	---	--

	<p>Lalu guru membacakan tiga hasil tulisan siswa mengomentarnya dengan kata-kata positif dan memberikan tepuk tangan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Permainan kelima, guru mengajak siswa berimajinasi tentang sebuah pensil ajaib yang bisa mengabulkan apa saja dengan cara menuliskan keinginan yang diminta. Siswa diberi beberapa kata yang sudah disediakan guru dan menjadikan diminta menuliskan sesuatu dengan pensil ajaib dan alasannya. Lalu guru membacakan tiga hasil tulisan siswa dan mengomentarnya dengan kata-kata positif dan memberikan tepuk tangan.• Guru menyudahi permainan dan memberikan sugesti bahwa siswa sudah baik dalam menciptakan imajinasinya.• Guru melakukan relaksasi kembali dengan menarik napas dalam-dalam• Siswa bersama guru meneriakkan bersama-sama kata-kata positif bahwa menulis cerpen itu mudah dan mengasyikkan. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran hari itu.	
--	--	--

3.	<p>Pertemuan ke-4</p> <p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa disapa dan ditanyakan kabar hari ini oleh guru. • Guru menanyakan apakah siswa merasa nyaman dengan suasana kelas hari ini. • Siswa diberi penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran di kelas yaitu agar siswa mampu mengembangkan cerita dalam cerpen. • Siswa diberi sugesti positif saat apersepsi bahwa siswa akan belajar menulis puisi dengan menyenangkan. <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan relaksasi dengan menarik napas dalam-dalam sebelum pelajaran kembali dimulai • Siswa membaca cerpen karya penulis cerpen terkenal, Seno Gumira Aji Darma berjudul “Pete” • Guru membacakan kembali cerpen tersebut dan siswa menyimak. • Saat dibacakan cerpen, siswa memejamkan mata dan berimajinasi. • Siswa diberi sugesti, bahwa cerpen bisa diangkat dari hal-hal kecil tapi 	<p>Pertemuan ke-4</p> <p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mengembangkan cerita dalam cerpen. • Siswa diberi apersepsi mengenai pembelajaran sebelumnya <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak guru membaca cerpen. • Siswa diminta mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik. • Guru bertanya pada beberapa siswa terkait cerpen yang telah dibacakan. • Siswa diberikan pemahaman tentang pengembangan cerita dalam cerpen. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran hari itu.

	<ul style="list-style-type: none">• Siswa membahas cerpen yang telah dibaca itu dan siswa lain mengomentarnya dengan memberi saran dan dihubungkan dengan unsur-unsur intrinsik.• Guru bersama siswa membacakan isi cerpen yang dibacakan dengan menghubungkannya dalam kehidupan.• Guru melakukan relaksasi dengan menarik napas dalam-dalam.• Siswa diberi Sugesti bahwa menulis cerpen itu sangat mudah dan menyenangkan.• Guru memutar musik klasik karya Beethoven dan meminta siswa membayangkan atau mengimajinasikan cerita yang akan mereka tulis.• Siswa membayangkan pengalaman mereka yang bersifat lucu, senang, sedih dan sebagainya dan menuangkannya dalam kalimat-kalimat.• Sambil memutar musik karya Beethoven, siswa diminta memberikan konflik dan dialog.• Guru meminta siswa untuk mengembangkannya menjadi cerita yang menarik.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa siswa diminta memberikan gambaran umum tentang cerpen yang akan mereka kembangkan. • Siswa lain berkomentar dan guru memberikan masukan positif. • Guru meminta siswa membuat nama pena sebagai motivasi untuk menjadi penulis cerpen terkenal. • Guru mensugesti bahwa menulis cerpen itu mengasyikkan dan bernilai positif. • Guru bersama-sama siswa meneriakkan kata-kata penyemangat bahwa menulis cerpen mudah dan menyenangkan. <p>Penutup Guru bersama siswa merefleksikan kegiatan pembelajaran hari itu.</p> <p><u>Pertemuan Ke-5</u> Siswa diberi postes menulis cerpen secara individu.</p>	<p><u>Pertemuan Ke-5</u> Siswa diberi postes menulis cerpen secara individu</p>
--	--	--

L. Uji Persyaratan Analisis

Setelah memperoleh skor prates dan postes, dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas data. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji homogenitas dilakukan dengan uji Bartlett, untuk mengetahui data homogen atau tidak.

1. Uji Normalitas menggunakan uji Liliefors dengan taraf signifikan

$$\alpha=0,05$$

Hipotesis statistik : H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian : diterima H_0 jika $L_o < L_{tabel}$

Tabel 5. Uji Normalitas

No.	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$[F(Z_i) - S(Z_i)]$

Keterangan:

X_i : Skor kemampuan menulis cerpen

Z_i : Nilai baku

$F(Z_i)$: peluang setiap angka baku

$S(Z_i)$: Proporsi dari angka baku

2. Uji kesamaan rata-rata dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ untuk menguji

homogenitas.

$$S^2 = \frac{\sum dk(S^2)}{\sum dk}$$

Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $S^2 > S(1-\alpha) (k-1)$ dengan

α =taraf nyata untuk pengujian, jika sebaliknya maka H_0 diterima.

Tabel 6. Uji homogenitas

Sampel ke-	Dk	1/dk	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$(dk) \text{Log } S_i^2$
1	n1-1	1/(n1-1)	S_1^2	$\text{Log } S_1^2$	$(n1-1)(\text{Log } S_1^2)$

Harga- harga dalam tabel di atas diperoleh dengan rumus:

1. $s^2 = (s_i^2 / \sum ni - 1)$

$$2. B = (\log s_i^2) \sum (ni - 1)$$

$$3. X^2 = (1/n) \{B - \sum (ni - 1) \log s_i^2\}$$

M. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, langkah pengerjaannya sebagai berikut:

1. Menjumlahkan skor berdasarkan kriteria penilaian menulis cerpen
2. Mengelompokkan skor tes menjadi skor x untuk kelas eksperimen dan skor y untuk kelas kontrol
3. Melakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji Homogenitas menggunakan uji Bartlett
4. Mendeskripsikan prates dan postes kelas eksperimen.
5. Mendeskripsikan prates dan postes kelas kontrol
6. Menentukan nilai mean, median, modus, varians dan standar deviasi masing-masing data Mendeskripsikan prates dan postes kelas.
7. Menguji hipotesis dengan mencari t_{hitung} untuk data dengan rumus

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_1 + N_2 - 2} \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata kelas eksperimen

M_y : nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum x^2$: jumlah kuadrat selisih kelas eksperimen

$\sum y^2$: jumlah kuadrat selisih kelas kontrol

N_x : Jumlah kelompok kelas eksperimen

N_y : jumlah kelompok kelas kontrol

8. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Kriteria pengujian dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ dan

taraf signifikan $\alpha=0,05$ adalah :

Tolak H_0 apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}

Tolak H_0 apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel}

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, secara empiris telah terbukti bahwa kemampuan kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan berupa strategi *Suggestopedia* dalam proses belajar mengajar lebih tinggi kenaikannya daripada kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan data penelitian, terlihat bahwa kemampuan menulis cerpen yang diajarkan dengan strategi *Suggestopedia* lebih tinggi daripada yang tidak diajarkan dengan strategi tersebut. Hal ini dapat diketahui dari rentangan skor siswa kelas eksperimen pada saat prates, yaitu antara 45-74 dengan nilai rata-rata 59,1. Rentangan skor siswa kelas eksperimen pada saat postes, yaitu antara 56-85, dengan nilai rata-rata 72,16. Hal ini berarti terjadi kenaikan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 13,06. Sementara itu, rentangan skor siswa kelas kontrol pada saat prates antara 45-74 dengan rata-rata sebesar 56. Adapun rentangan nilai kelas kontrol pada saat postes, yaitu antara 45-74 dengan skor rata-rata 59,5. Hal ini berarti terjadi kenaikan skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 3,5. Jadi, selisih kenaikan nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebesar 9,56. Berdasarkan analisis data

tersebut, tampak jelas bahwa perubahan nilai yang lebih baik di kelas eksperimen

2. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria penilaian yaitu, kemampuan menciptakan dan membangun tokoh, kemampuan menciptakan latar atau *setting*, kemampuan mengembangkan alur, kemampuan menggunakan sudut pandang, kemampuan menyampaikan amanat, kemampuan menyesuaikan tema dengan isi cerita, kemampuan menggunakan pilihan kata atau diksi dengan tepat dan menggunakan ejaan dengan baik dan benar. Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sampel sebanyak 30 siswa pada masing-masing kedua kelas tersebut.
3. Terdapat pengaruh penggunaan strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelaskelas X SMA Negeri 58 Jakarta. Hal tersebut didasari oleh hasil penghitungan data dengan menggunakan uji-t. Selain itu, terjadi pula kenaikan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan strategi *Suggestopedia* sedangkan di kelas kontrol diterapkan strategi pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Adapun alasan terjadinya kenaikan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen adalah karena strategi *Suggestopedia* memberikan suggesti positif, kenyamanan dalam belajar, melatih daya imajinasi dan mengkonsentrasikan siswa dalam menerima materi yang diajarkan.

4. Berdasarkan hasil uji analisis terhadap sampel dari kedua kelas menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal. Hal ini ditandai dengan diperolehnya $L_o (0,0731) < L_t (0,061)$ pada kelas eksperimen dan $L_o (0,091) < L_t (0,061)$ pada kelas kontrol dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, hasil uji homogenitas memiliki data yang bersifat homogen. Hal ini ditandai dengan diperolehnya $X^2_{tabel} = 3,84 > X^2_{hitung} = 1,33$ dengan derajat kebebasan (dk) 58.
5. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t ditemukan bahwa harga t-hitung adalah sebesar 6,8 pada derajat kebebasan (dk) = 58, sedangkan harga t-tabel sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, penghitungan yang didapat adalah t-hitung $>$ t-tabel, yakni $6,8 > 1,67$. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang dirumuskan, yaitu bahwa terdapat pengaruh strategi *Suggestopedia* terhadap kemampuan menulis Cerpen Siswa kelas X SMA Negeri 58 Jakarta.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa setelah diajarkan dengan strategi *Suggestopedia* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menulis cerpen siswa sebelum diajarkan dengan strategi tersebut. Hal tersebut dapat diketahui dari rentangan skor yang didapat dari dua kelompok yang menjadi sampel penelitian ini. Dengan demikian, implikasi penelitian ini, yaitu strategi *Suggestopedia* dapat diterapkan sebagai salah satu strategi pengajaran menulis cerpen.

Strategi pembelajaran *Suggestopedia* mengajarkan siswa untuk percaya diri akan kemampuannya dalam belajar, khususnya dalam menulis cerpen. Dalam hal ini guru memberikan sugesti-sugesti positif yang akan membuat siswa merasa memiliki kemampuan dalam belajar menulis cerpen dan menghilangkan sugesti-sugesti negatif seperti menulis cerpen itu sulit. Selain itu, melalui relaksasi dan pemutaran musik klasik akan menambah daya imajinasi dan konsentrasi siswa saat menulis cerpen dan mengembangkan unsur-unsur yang ada dalam penulisan cerpen. Selain itu *X-banner* yang berada di ruangan siswa mampu membantu siswa dalam mengetahui materi cerpen. Kenyamanan kelas dan permainan-permainan akan membantu siswa terhindar dari kejenuhan dan menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan.

Bagi guru strategi *Suggestopedia* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran serta melatih siswa dalam menulis cerpen. Perilaku guru menjadi hal penting dalam pelaksanaan strategi *Suggestopedia*, karena guru harus mampu memberikan suasana pembelajaran yang tenang dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa menulis cerpen itu adalah sebuah hal yang membosankan dan menjadi beban. Selain itu, strategi *Suggestopedia* dapat memberikan pengaruh-pengaruh positif dalam belajar sehingga siswa bisa termotivasi.

Selain diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen, strategi *Suggestopedia* dapat juga diterapkan dalam pembelajaran menulis naskah drama. Strategi ini mampu mengembangkan imajinasi pada alur naskah

drama melalui tahapan relaksasi dan pemutaran musik klasik dengan mejamkam mata dan membayangkan ide-ide. Selain itu, siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis naskah drama bisa diberikan sugesti-sugesti positif, bahwa menulis naskah drama itu mudah dan menyenangkan. Penataan ruang kelas dengan poster-poster yang ditempel di kelas berisikan unsur-unsur dalam naskah drama, buku atau penulis naskah drama terkenal dan sebagainya. Selain itu, pengkondisian suasana kelas dilakukan dengan permainan dramatik, agar siswa tidak belajar teori saja dan akan membuat kelas menjadi nyaman.

Selanjutnya, selain menulis naskah drama, strategi *Suggestopedia* juga bisa diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi. Umumnya siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis puisi, maka pemberian sugesti positif dilakukan. Penataan ruang kelas dengan menempelkan beberapa contoh puisi akan membuat siswa belajar secara tidak langsung. Selanjutnya pada tahapan relaksasi dan pemutaran musik, kemampuan dalam mengembangkan ide dalam menulis puisi pun bisa dilakukan. Unsur permainan bisa digunakan terkait pengkondisian suasana belajar yang menyenangkan.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi *Suggestopedia* dalam pembelajaran menulis naskah drama dan puisi, dapat mencapai hasil yang baik diantaranya guru harus dapat menciptakan atmosfer kelas yang nyaman, santai dan menyenangkan. Selain itu, guru

harus mampu memberikan sugesti positif. Dari hal ini, maka diharapkan siswa mampu belajar dengan optimal.

c. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran. Adapun saran-saran tersebut adalah :

- 1) Strategi *Suggestopedia* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen oleh guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Strategi ini akan membuat siswa lebih percaya diri, konsentrasi, imajinatif, dan kreatif. Dengan demikian proses belajar akan dipusatkan pada siswa sedangkan guru mengarahkan dan membimbing proses belajar siswa.
- 2) Guru disarankan untuk menggunakan strategi *Suggestopedia* sebagai salah satu strategi alternatif yang unik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, strategi ini dapat memberikan kenaikan nilai pemahaman yang cukup baik dalam pembelajaran menulis cerpen. Hal ini disebabkan karena strategi ini memiliki beberapa tahapan seperti pemberian sugesti positif, mengembangkan daya imajinatif melalui relaksasi, konsentrasi dan suasana menyenangkan. Proses tersebut tentunya mampu membantu siswa dalam menulis cerpen.
- 3) Guru harus mampu memberikan energi positif dalam menggunakan strategi *Suggestopedia*. Dalam hal ini, yaitu berupa pemberian sugesti-sugesti positif kepada siswa dengan baik agar sugesti dapat diterima siswa dengan baik pula. Guru dalam hal ini harus memiliki jiwa motivator dan memiliki kemampuan berbicara yang mempengaruhi seseorang. Guru juga

harus benar-benar memperhatikan kondisi kelas, baik dari segi kebersihan, kerapian, kenyamanan dan juga suasana tenang di dalam kelas. Poster-poster yang akan digunakan hendaknya dirancang dan dikemas dengan kreatif dan menarik, sehingga suasananya berbeda. Adapun pemilihan musik bisa dipertimbangkan oleh guru sesuai kondisi. Berdasarkan hal ini, strategi *Suggestopedia* menekankan pada nuansa belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan belajar dengan senang dan mampu memperoleh hasil belajar yang optimal.