

**PENGARUH METODE *SUGGESTOPEDIA*
DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*)
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN
(PENELITIAN EKSPERIMEN SEMU PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA NEGERI 19 BANDUNG TAHUN AJARAN 2015/2016)**

Neng Rini
1105826

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya perhatian terhadap pembelajaran sastra yang diajarkan kepada peserta didik disekolah, khususnya menulis cerpen. Sehingga menyebabkan peserta didik sulit menuangkan ide-ide, gagasan, pengembangan imajinasi, kurangnya pengetahuan awal, rendahnya minat, dan sikap peserta didik dalam menulis cerpen. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) profil pembelajaran menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung sebelum menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*); (2) proses pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung; dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum dan setelah peneliti menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*)? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) terhadap kemampuan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis teks cerpen pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental* dengan desain *control group pre-test-post-test*. Subjek dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas XI SMAN 19 Bandung yang berjumlah 30 peserta didik di setiap kelasnya. Mengacu pada Arikunto (2008), prosedur penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Guru mengajar menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pertama-tama guru memperlihatkan poster-poster tertentu kepada siswa, kemudian guru memberikan sugesti diiringi oleh alunan musik, lalu siswa turut serta bermain peran dan setelah itu siswa diperintahkan untuk membuat sebuah cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata prates yang diperoleh kelas eksperimen adalah 64,33 dan hasil pascates adalah 74,80. Nilai rata-rata prates yang diperoleh kelas kontrol adalah 64,67 dan hasil pascates adalah 68,00. Berdasarkan hasil prates-pascates di kelas eksperimen dan kontrol, nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen meningkat sebesar 10,470, sedangkan kelas kontrol sebesar 3,330. Berdasarkan hasil perhitungan, dengan taraf kesalahan ditetapkan 5%, maka harga t_{hitung} (2,806) dengan $db = (n_x + n_y - 2) = (30 + 30 - 2) = 58$, maka harga t_{tabel} (2,000) dapat disimpulkan bahwa kedua sampel nilai prates dan pascates kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang signifikan, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen pada peserta didik kelas XI SMAN 19 Bandung.

**THE IMPACT OF SUGGESTOPEDIA METHOD WITH ROLE PLAYING TECHNIQUE
IN LEARNING WRITING SHORT STORIES
(QUASI-EXPERIMENTAL RESEARCH ON STUDENTS OF XI GRADE IN SMA
NEGERI 19 BANDUNG 2015/2016 ACADEMIC YEAR)**

Neng Rini
1105826

Abstract

This research is motivated by the lack of attention in literature learning which is taught to students in schools, especially writing short stories. Resulting in students are difficult to express ideas, thought, development of imagination, lack of prior knowledge, lack of interest, and attitudes of the students in writing short stories. The statements of problems of this study are as follows. (1) Learning profile in writing short stories texts of XI grade students in SMA Negeri 19 Bandung before using suggestopedia with role playing technique?; (2) the process of learning writing short stories text using suggestopedia method with role playing techniques on XI grade students in SMA Negeri 19 Bandung; and (3) there are significant differences in the ability to write text of XI grade students in SMA Negeri 19 Bandung between the experimental group and control group before and after the researchers used suggestopedia method with role playing technique? This study aimed to determine the impact of suggestopedia method with role playing technique on the ability of learning Indonesian in writing short stories material on XI grade students in SMA Negeri 19 Bandung. The method used is quasi-experimental method with control group pre-test-post-test design. Subjects in this study are XI grade students in SMAN 19 Bandung in amount of 30 students each class. Referring to Arikunto (2008), this research procedure consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Teachers teach using suggestopedia method with role playing technique. First, teacher showed certain posters to the students, then the teacher give suggestions accompanied by music, and students participate in role playing and afterwards, students were ordered to make a short story. The results showed that the average value obtained by experimental class pretest was 64.33 and the post-test result was 74.80. The average value obtained pretest control group was 64.67 and the post-test result was 68.00. Based on the results of pre-test-post-test in experimental and control classes, the average value of the experimental class is higher than the control class. The average value obtained by experimental class increased up to 10.470, while the control class just reached 3,330. Based on calculations, with error level set to 5%, then the value of t_{count} (2.806) with $db = (nx + ny - 2) = (30 + 30 - 2) = 58$, then the value of t_{table} (2,000). It can conclude that both value sample of pre-test and post-test in experimental and control class have significant differences, it means H_0 rejected and H_a accepted. It is proved that suggestopedia method with role playing technique can be applied in teaching writing text stories in XI grade students of SMAN 19 Bandung.