

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pembelajaran sastra sebagai salah satu pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki keterkaitan, khususnya dengan pembelajaran menulis teks cerpen. Sastra merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang mendapat perhatian dari peserta didik karena sulit dipahami peserta didik. Hal itu disebabkan oleh adanya doktrin yang diberikan kepada peserta didik bahwa pelajaran eksak, ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sangat penting penguasaannya bagi masa depan mereka. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ismail (dalam Tukiman, 2007, hlm. 152) yang menyatakan bahwa pengajaran sastra Indonesia mengalami kemunduran sejak 47 tahun silam dibandingkan dengan masa Hindia Belanda. Penyebab dari kemunduran itu antara lain; pengajaran sastra hanya ditumpangkan pada pelajaran tata bahasa, sastra diajarkan sangat sedikit, tidak ada buku sastra yang diwajibkan dibaca oleh siswa sampai tamat dan dibahas tuntas, dan bimbingan mengarang sastra sangat terlantar. Pembahasan karangan peserta didik kurang dilaksanakan oleh guru. Peserta didik sendiri menganggap bahwa mengarang tidak penting atau belum diketahuinya peranan mengarang bagi kelanjutan mereka. Padahal, banyak keuntungan yang dapat diperoleh seseorang yang terampil dalam menulis, di antaranya dengan menulis, seseorang dapat mengenali potensi diri, mengembangkan gagasan, menguasai informasi, mengorganisasikan gagasan, menilai gagasan secara objektif, mendorong seseorang belajar aktif, serta membiasakan berpikir dan berbahasa secara tertib.

Pengetahuan tentang sastra dapat dikatakan masih belum cukup banyak dipelajari oleh peserta didik yang salahsatunya adalah keterampilan menulis cerpen. Hal tersebut juga dibuktikan dengan masih banyaknya penelitian yang mengembangkan cara, metode, dan model pembelajaran menulis cerpen. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan Novy Restianty (2012) yang berjudul

*Upaya Peningkatan Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X dengan Menggunakan Teknik Show Not Tell* dan penelitian Ani Andriyani (2013) yang berjudul *Efektivitas Teknik Drama Menggantung dalam Pembelajaran Menulis Cerpen*.

Seperti yang dikemukakan sebelumnya bahwa menulis cerpen merupakan salah satu hal yang dianggap sulit untuk peserta didik. Proses kreatif menulis cerpen memerlukan pengungkapan pengalaman dari dalam diri peserta didik agar cerpen yang dihadirkan akan lebih bermakna. Hal yang menjadi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen adalah penuangan ide-ide, gagasan, pengembangan imajinasi, kurangnya pengetahuan awal peserta didik, rendahnya minat, dan sikap peserta didik dalam menulis cerpen. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam memberikan stimulus agar peserta didik mampu menulis cerpen sesuai dengan karakteristik dan unsur-unsur yang diinginkan.

Dengan gambaran kondisi tersebut, berbagai metode pembelajaran perlu diterapkan untuk mendukung kemampuan menulis cerpen. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), yaitu gabungan dari teknik visualisasi (penggambaran) dan teknik menggunakan identitas baru yang terdapat dalam buku Diana Larsen-Freeman 1986 (dalam Tarigan, 2009, hlm. 92). Jika diamati pada buku sumber *Metodologi Pengajaran Bahasa 2* karangan Henry Guntur Tarigan (2009), teknik bermain peran (*role play*) ini adalah gabungan dari semua teknik yang ada yang terdiri atas suasana kelas, pembelajaran perifer, sugesti positif, visualisasi, konser kedua, dan aktivasi primer.

Teknik bermain peran (*role play*) merupakan pengembangan teknik-teknik sebelumnya. Setelah peserta didik mempunyai identitas baru, peserta didik memainkan peran sebagai tokoh barunya dan berdialog dengan peserta didik lain. Dalam teknik ini, terdapat dua fase konser, yaitu konser aktif, guru membacakan materi atau dialog yang diiringi oleh alunan irama musik. Nada suara guru diatur sedemikian rupa sesuai dengan irama musik agar peserta didik mampu tersugesti. Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

Selain itu, pengaturan pengendalian napas juga diperhatikan untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik. Konser pasif merupakan pengulangan kembali pembacaan materi atau dialog yang dilakukn oleh guru akan tetapi kali ini peserta didik diminta memejamkan matanya dengan diiringi alunan irama musik. Kedua konser tersebut bertujuan agar membuat peserta didik relaks dan mengaktifkan bawah sadarnya sehingga materi menarik diri mereka secara emosional. Selain itu, peserta didik masuk pada fase aktivasi, yaitu ikut serta bermain peran mempraktikan dialog atau materi-materi yang telah mereka terima.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pertama-tama guru memperlihatkan poster-poster tertentu yang berhubungan dengan materi, kemudian guru memberikan sugesti kepada peserta didik dengan cara meminta peserta didik untuk duduk senyaman mungkin dan memejamkan mata sejenak (sekitar 3 atau 5 menit) dengan diringi musik yang bisa menenangkan peserta didik. Pada saat kegiatan berlangsung, guru berbicara atau menggambarkan suasana, keadaan atau peristiwa mengenai suatu hal yang berkaitan dengan pengalaman yang pernah dialami oleh semua peserta didik sehingga membawa peserta didik pada situasi yang nyata pada saat itu sesuai dengan hal yang ada dalam imajinasi peserta didik. Tema cerpen dalam pembelajaran ini adalah tema cerpen kasih sayang sehingga sugesti yang diberikan guru adalah mengenai kasih sayang, apa itu kasih sayang, bagaimana bisa terjadi perasaan sayang tersebut dan apakah yang bisa membuat seseorang saling menyayangi.

Setelah kegiatan itu selesai, peserta didik diminta untuk membuka matanya kembali dan beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan hal yang ada dalam imajinasi peserta didik ketika mereka menutup mata, menceritakan tentang hal yang mereka alami dengan perasaan kasih sayang. Selanjutnya, guru membagikan kertas kosong dan meminta peserta didik untuk menuliskan satu nama yang mereka sayangi. Guru memberikan contoh cerpen bertema kasih sayang yang telah dibuat untuk diperlihatkan pada peserta didik, selanjutnya peserta didik ikut serta bermain peran mempraktikan dialog atau materi-materi yang telah mereka terima. Setelah kegiatan tersebut, Neng Rini, 2016

***PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN***

peserta didik diminta untuk menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaannya dalam sebuah cerpen. Setelah menulis cerpen, salah satu dari peserta didik diminta untuk membacakan hasil karyanya dan memberikan apresiasi lebih karena peserta didik telah berhasil menulis sebuah cerpen berdasarkan pengalamannya tersebut.

Penerapan metode *suggestopedia* sudah pernah dilakukan oleh beberapa orang yang berfokus pada pembelajaran menulis puisi bebas sehingga penggunaan metode eksperimen kuasi dalam penerapan metode *suggestopedia* pada tingkat menengah pertama ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut dilakukan oleh Mala Komalasari (2014) dengan judul *Penerapan Metode Suggestopedia dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bebas SMA Kelas XI*. Pada penelitian tersebut peneliti berfokus untuk memberikan peserta didik sebuah sugesti dengan memilih teknik visualisasi (penggambaran). Teknik ini meminta peserta didik mengambil posisi duduk nyaman mungkin dan memejamkan matanya kemudian guru memberikan sugesti dengan berdialog hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik, hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar peserta didik dapat berimajinasi dengan mudah. Alasan peneliti tersebut memilih metode *suggestopedia* dengan teknik visualisasi pada pembelajaran menulis puisi bebas adalah agar peserta didik dapat berimajinasi lebih tinggi dan meningkatkan kepekaan perasaan dalam diri peserta didik agar lebih menjiwai dalam menulis puisi.

Jika peneliti di atas menerapkan teknik visualiasasi, maka peneliti lebih memilih teknik bermain peran (*role play*) dalam metode *suggestopedia* ini, yaitu gabungan dari teknik sebelumnya pada metode *suggestopedia* untuk pembelajaran menulis cerpen karena teknik ini selain mengembangkan imajinasi peserta didik, visualisasi, dan sugesti yang diberikan juga memperkaya kosakata yang peserta didik miliki. Adanya kegiatan bermain peran pada teknik ini yang membuat peserta didik saling berdialog dengan materi yang diberikan guru mampu memberikan keterampilan tambahan, yaitu peserta didik pandai dalam bermain peran melalui sebuah cerpen. Peneliti tertarik dengan metode *suggestopedia* karena metode ini unik dan menarik, metode ini memiliki keistimewaan dapat

Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

mememorisasi dalam pembelajaran seakan-akan dipercepat 25 kali lipat sehingga siswa akan merasa lebih nyaman dalam belajar dibandingkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode konvensional (Tarigan), metode ini kaya akan media yang digunakan sehingga akan menarik minat siswa dalam belajar. Media-media yang digunakan dalam metode ini antara lain poster-poster yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (agar siswa merasa bahwa mereka sedang berada di ruangan yang baru bukan kelas), sugesti diiringi alunan musik (agar siswa merasa nyaman dengan suasana di dalam kelas dan beban yang mereka bawa dari luar kelas menjadi berkurang), teks cerpen yang kemudian ceritanya diperankan oleh siswa di depan kelas (ikut bermain peran) agar siswa lebih paham terhadap materi yang sedang dipelajari dan guru akan lebih aktif dalam mengajar apabila menggunakan metode *seggestopedia*.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis menemukan beberapa identifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian, di antaranya: kesulitan siswa mengembangkan pendapat, ide maupun gagasannya ke dalam tulisan, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang monoton (terutama dalam penggunaan metode dan media), kurangnya pemahaman dasar siswa terhadap materi yang akan dipelajarinya, sehingga siswa cenderung malas dan kurang termotivasi dalam menghadapi pelajaran Bahasa Indonesia.

## **C. Batasan Masalah Penelitian**

Penelitian dalam bidang bagaimana pengaruh suatu metode dalam pembelajaran menulis cerpen. Peneliti membatasi masalah penelitian pada beberapa hal supaya sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu: keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI. Metode yang digunakan adalah metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) yang termasuk pada konsep pembelajaran kuantum. Untuk mengetahui pengaruh dari metode terhadap pembelajaran menulis cerpen.

Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

#### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil pembelajaran menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung sebelum menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*)?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kualitas menulis teks peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dan setelah peneliti menerapkan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*)?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini untuk:

1. mengetahui profil pembelajaran menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung sebelum menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*);
2. mendeskripsikan proses pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung;
3. dapat menentukan perbedaan kemampuan menulis teks peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

sebelum dan setelah peneliti menerapkan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk membantu pemerintah dalam mengembangkan pembelajaran menulis di sekolah-sekolah. Secara khusus, penelitian ini dapat diterapkan guru dalam pembelajaran menulis di kelas.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan kegunaan, baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penambahan khazanah kajian penelitian pendidikan melalui studi komparasi bagi penelitian lanjutan dalam bidang yang relevan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. peneliti, sebagai wahana penambah pengetahuan dan konsep keilmuan khususnya tentang penerapan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada pembelajaran menulis cerpen;
2. pembaca, sebagai media informasi tentang penerapan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada pembelajaran menulis cerpen, dalam bentuk penelitian.

#### **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Penelitian ini terdiri atas Bab I Pendahuluan, Bab II Menulis Cerpen melalui Metode *Suggestopedia* dengan Teknik Bermain Peran (*Role Play*), Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan memaparkan asal mula dan rasionalisasi masalah yang diteliti oleh penulis yang terdiri atas tujuh subbab, yaitu (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah penelitian (3) batasan masalah penelitian (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, dan (7) struktur organisasi skripsi.

Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**

Bab II Menulis Cerpen melalui Metode *Suggestopedia* dengan Teknik Bermain Peran (*Role Play*) memaparkan landasan teori, langkah, dan cara-cara yang mendukung penelitian yang terdiri atas subbab, yaitu (1) ihwal menulis dan ihwal cerpen, (2) ihwal metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), (3) kerangka pemikiran, dan (4) hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian memaparkan metode-metode yang digunakan penulis dalam penelitian yang terdiri atas delapan subbab, yaitu (1) metode penelitian, (2) tempat dan waktu penelitian, (3) desain penelitian, (4) sumber data penelitian, (5) definisi operasional, (6) instrumen penelitian, (7) prosedur penelitian, dan (8) teknik pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti yang terdiri atas enam subbab yaitu; (1) deskripsi pengambilan data, (2) hasil perolehan data, (3) pengujian prasyarat, (4) uji hipotesis, (5) analisis hasil kerja peserta didik, dan (6) pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran didalamnya memaparkan simpulan dari keseluruhan penelitian ini.

Neng Rini, 2016

**PENGARUH METODE SUGGESTOPEDIA DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAY)  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**