

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011, hlm. 107).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen semu dipilih karena penelitian ini digunakan untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai setelah perlakuan pembelajaran, tetapi tidak ada pengontrolan yang menyeluruh dari variabel-variabel penelitian. Pengontrolan hanya dilakukan pada variabel dependen dan independen. Dalam penelitian ini, prediksi keadaan peserta didik setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran menulis cerpen. Variabel yang dikontrol adalah penerapan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dan pembelajaran menulis teks cerpen.

Metode eksperimen semu ini digunakan untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) pada pembelajaran menulis teks cerpen pada peserta didik SMA Negeri 19 Bandung kelas XI dengan cara mengujicobakan metode tersebut pada sampel yang mewakili populasi. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *control group pre-test-post-test*.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	Y	O ₄

(Arikunto, 2010, hlm. 125)

Keterangan:

- E = kelas eksperimen
- K = kelas kontrol
- O₁ = prates pada kelas eksperimen
- O₂ = pascates pada kelas eksperimen
- X = perlakuan di kelas eksperimen
- Y = perlakuan di kelas kontrol
- O₃ = prates pada kelas kontrol
- O₄ = pascates pada kelas kontrol

Dalam desain di atas, kelompok E sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), sedangkan kelompok K sebagai kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran yang tidak menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*).

B. Sumber Data Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung tahun ajaran 2015/2016, yang terletak di Jalan Ir. H. Juanda (Dago Pojok) Bandung. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016 semester ganjil yang berjumlah delapan kelas, terdiri atas lima kelas MIPA dan Neng Rini, 2016

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

tiga kelas IPS. Kelas XI dipilih karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI dengan Kurikulum 2013 memuat pembelajaran memproduksi cerpen yang memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan judul penelitian ini.

2. Sampel

Sugiyono, (2012, hlm. 62) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini tidak melakukan seleksi subjek secara acak karena subjek secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok utuh (*naturally formed intact group*), seperti kelompok peserta didik dalam satu kelas, Arifin (2012, hlm. 86) sehingga pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel acak undian dengan cara kelas yang tersedia dibagi menjadi dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lain sebagai kelompok kontrol.

C. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan salah tafsir, maka peneliti membuat definisi operasional sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis teks cerpen merupakan kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah karangan pendek yang merupakan kegiatan menuangkan gagasan, pikiran maupun perasaan dengan unsur-unsur tertentu dalam sebuah tulisan yang berbentuk cerita pendek.
2. Metode *Suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) merupakan pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang menyenangkan dengan teknik-teknik relaksasi dan konsentrasi sehingga dapat mengaktifkan daya pikir bawah sadar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh. Prinsip kerja metode ini terletak pada sugesti yang mampu menciptakan suasana pembelajaran senyaman mungkin dan mendorong pikiran bawah sadarnya untuk menciptakan kondisi-kondisi yang menyenangkan. Teknik bermain peran (*role play*) ini merupakan pengembangan teknik-teknik sebelumnya dimana setelah peserta didik

Neng Rini, 2016

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

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 dan konser pasif. Selain itu, peserta didik masuk pada fase aktivasi, yaitu ikut serta bermain peran mempraktikkan dialog atau materi-materi yang telah mereka terima.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan dituangkan ke dalam lembar pengamatan. Saat observasi dibutuhkan, catatan lapangan berisi tentang kegiatan di dalam lapangan.

Tabel 3.2
Lembar Observasi Proses Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
	Ada	Tidak Ada	
1. Guru memberikan contoh teks cerpen.			
2. Peserta didik mengamati teks cerpen yang diberikan guru dengan teliti.			
3. Guru memperlihatkan poster-poster tertentu yang berhubungan dengan materi ajar.			
4. Guru memberikan sugesti kepada peserta didik dengan diiringi alunan			

Neng Rini, 2016

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

musik.			
5. Cerpen yang telah diamati oleh peserta didik, selanjutnya peserta didik ikut serta memainkan peran dari tokoh-tokoh yang ada di dalam cerpen. Peserta didik ikut berperan aktif dalam belajar.			
6. Guru meminta peserta didik mengidentifikasi teks cerpen yang dibaca (awal cerita, isi, dan penutup).			
7. Peserta didik mengidentifikasi struktur teks cerpen yang dibaca (awal cerita, isi, dan penutup).			
8. Setelah mengidentifikasi struktur teks cerpen, guru meminta peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks cerpen (tema, alur, penokohan, latar, dan amanat).			
9. Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks cerpen (tema, alur, penokohan, latar, dan amanat).			
10. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik.			
11. Peserta didik bertanya lebih detail lagi tentang teks cerpen.			
12. Guru membahas setiap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.			
13. Peserta didik mencoba memahami teks cerita pendek yang dikajinya dan			

Neng Rini, 2016

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

membahasnya untuk bertukar temuan bersama guru dan peserta didik lain.			
14. Peserta didik mencoba memproduksi teks cerita pendek menggunakan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) sesuai dengan kaidah pembuatan teks cerita pendek yang telah ditentukan.			
15. Guru menyampaikan waktu pengerjaan, maksimal 45 menit.			
16. Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai teks cerita pendek hasil dari penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) dengan cara mencari dari berbagai sumber.			
17. Peserta didik mencoba menyimpulkan dan memberikan pendapat mengenai cerita pendek hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) berdasarkan hasil baca dan menanya.			
18. Peserta didik yang ditunjuk oleh guru bisa menyampaikan hasil simpulannya mengenai cerita pendek hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>).			

Neng Rini, 2016

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

19. Setelah peserta didik selesai membuat cerpen, peserta didik yang bersedia maju kedepan atau ditunjuk oleh guru, membacakan cerpen buatannya hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) di depan kelas.			
20. Dari satu kelas, guru menyarankan 3 peserta didik sebagai perwakilan untuk membacakan cerpen hasil buatannya di depan kelas.			
21. Peserta didik yang tidak membacakan cerpen buatannya di depan kelas, di persilahkan untuk menanggapi cerpen hasil buatan temannya yang terpilih untuk dibacakan di depan kelas.			
22. Setelah itu, guru meminta seluruh peserta didik mengumpulkan teks cerpen yang telah dibuat.			
23. Seluruh peserta didik mengumpulkan teks cerpen yang telah dibuat.			
24. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran, kemudian guru memberi penguatan konsep materi.			

2. Tes

Penelitian ini menggunakan ragam tes dalam bentuk tertulis karena keterampilan berbahasa yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis teks cerpen sehingga peserta didik harus memproduksi

Neng Rini, 2016

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

tulisan. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu prates dan pascates. Kedua tes memiliki tingkat yang setara. Prates dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan menulis teks cerpen peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah peserta didik diberi perlakuan, lalu dilakukan pascates. Pascates ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan menulis teks cerpen peserta didik setelah mendapatkan perlakuan.

a. Instrumen Tes

Soal tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol

<p>TES MENULIS TEKS CERPEN</p> <p>KELAS XI</p> <p><i>Tulislah sebuah teks cerpen bertema bebas dengan memerhatikan struktur dan langkah-langkah penulisan teks cerpen yang baik!</i></p>
--

Soal tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol

<p>TES MENULIS TEKS CERPEN</p> <p>KELAS XI</p> <p><i>Tulislah sebuah teks cerpen bertema kasih sayang dengan memerhatikan struktur dan langkah-langkah penulisan teks cerpen yang baik!</i></p>

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Tes Kemampuan Menulis Cerita pendek Peserta didik

Neng Rini, 2016

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

Tujuan	Kompetensi	Saluran	Lingkup	Jumlah Soal	Format Tes
Memperoleh informasi mengenai kemampuan menulis cerpen peserta didik	Menulis	Bahan Tertulis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keunikan, kemenarikan dan relevansi judul dengan isi. 2. Kerapatan alur dan jalinan antar peristiwa. 3. Kejelasan menggambarkan tokoh dan penokohan. 4. Deskripsi latar rinci dan fungsional. 5. Tema yang menarik dan amanat yang bermanfaat bagi pembaca. 6. Bahasa 7. Nilai-nilai kehidupan dari isi cerpen 8. Daya tarik cerpen 	1	Tes Uraian

3. Kriteria Penilaian Menulis Cerpen

Neng Rini, 2016

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

Kriteria penilaian ini digunakan untuk mengukur hasil tulisan peserta didik. Berikut ini adalah format kriteria penilaian kemampuan menulis cerpen peserta didik dengan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*).

Tabel 3.4
Kriteria Penskoran Menulis Teks Cerpen

Aspek	Kriteria Skor			
	25	20	15	10
Kelengkapan aspek formal cerpen	Memuat : 1) judul 2) nama pengarang 3) dialog 4) narasi	Hanya memuat tiga subaspek	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
	Bobot : 1			
Kelengkapan unsur intrinsik cerpen	Memuat 1) fakta cerita (plot, tokoh, dan latar) 2) sarana cerita (sudut pandang, penceritaan, gaya bahasa, simbolisme, dan ironi), 3) pengembangan tema yang	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap (misalnya, fakta cerita hanya memuat plot dan tokoh, tanpa disertai latar yang jelas)	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek

Neng Rini, 2016

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

	relevan dengan judul			
	Bobot : 1			
Keterpaduan unsur/struktur cerpen	Struktur disusun dengan memperhatikan 1) kaidah plot (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan, dan keutuhan) dan penahapan plot (awal, tengah, akhir) 2) dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) 3) dimensi latar (tempat, waktu dan sosial)	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
	Bobot : 2			

Neng Rini, 2016

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

Kesesuaian penggunaan bahasa cerpen	Menggunakan 1) kaidah EYD 2) keajekan penulisan 3) ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
	Bobot : 1			

Drs. Sumiyadi, M. Hum./Jurdiksatrasi, FPBS, UPI

Sumber : Direktori File UPI

Tabel 3.5
Penilaian Teks Cerpen

Jumlah Skor	Kategori
90-100	Sangat baik
82-89	Baik
74-81	Cukup
66-73	Kurang
0-65	Sangat Kurang

4. Angket Neng Rini, 2016

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

Selain menggunakan tes, peneliti menggunakan teknik nontes sebagai pendukung penelitian ini. Teknik nontes yang dipakai adalah angket. Angket yang dibuat adalah angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menulis cerpen dalam ranah sikap dan minat peserta didik. Angket tersebut diberikan setelah peserta didik kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan. Adapun kisi-kisi angket pengukuran ranah afektif untuk sikap dan minat terhadap menulis cerita pendek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6
Angket Untuk Peserta didik

No.	Pernyataan	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang pada pembelajaran menulis cerpen.					
2	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran menulis cerpen.					
3	Saya akan bertanya jika kurang memahami penjelasan guru.					
4	Saya menyediakan waktu untuk belajar menulis cerpen.					

Neng Rini, 2016

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

5	Saya senang membaca berbagai macam cerpen.					
6	Saya selalu mempunyai waktu untuk membaca berbagai macam cerpen.					
7	Saya sering berusaha memahami isi bacaan cerpen.					
8	Saya merasakan ada manfaat yang besar dari membaca cerpen.					
9	Saya berusaha mendapatkan buku-buku berisikan cerpen.					
10	Saya senang membaca cerpen.					
Jumlah skor						

5. Instrumen Perlakuan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 19 Bandung

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI

Materi Pokok : Cerita Pendek

Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2x45 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Neng Rini, 2016

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

- 4.2 Menyusun teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik mampu memproduksi teks cerita pendek.

D. Materi Pembelajaran

Teks cerita pendek, unsur-unsur cerita pendek dan metode *suggestopedia*

E. Metode Pembelajaran

Suggestopedia, Inquiry, discovery learning dan diskusi.

F. Media, alat, dan sumber pembelajaran

1. Media : Internet
2. Alat : LCD dan Laptop
3. Sumber belajar : Buku guru, buku peserta didik, teks cerita pendek

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Persepsi dan Motivasi. 5. Contoh teks cerita pendek bertema kasih sayang digunakan sebagai stimulan dengan sejumlah pertanyaan untuk memasuki 	10 menit

Neng Rini, 2016

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

	kegiatan ini.	
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta didik mendapatkan teks cerita pendek yang diberikan oleh guru. 2. Setiap peserta didik mengamati teks cerita pendek yang telah diberikan oleh guru. 3. Kemudian peserta didik diberikan perlakuan terlebih dahulu dengan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>). 4. Guru memperlihatkan poster-poster tertentu yang berhubungan dengan materi ajar. 5. Guru memberikan sugesti kepada peserta didik dengan diiringi alunan musik. 6. Cerpen yang telah diamati oleh peserta didik, selanjutnya peserta didik ikut serta memainkan peran dari tokoh-tokoh yang ada di dalam cerpen. Peserta didik ikut berperan aktif dalam belajar. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks cerita pendek yang telah dibacanya. 8. Guru membahas setiap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik mencoba memahami teks cerita pendek yang dikajinya dan membahasnya untuk bertukar temuan bersama guru dan peserta didik lain. 	60 menit

Neng Rini, 2016

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

	<p>10. Peserta didik mencoba memproduksi teks cerita pendek menggunakan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) sesuai dengan kaidah pembuatan teks cerita pendek yang telah ditentukan.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>11. Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai teks cerita pendek hasil dari penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) dengan cara mencari dari berbagai sumber.</p> <p>12. Peserta didik mencoba menyimpulkan dan memberikan pendapat mengenai cerita pendek hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) berdasarkan hasil baca dan menanya.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>13. Peserta didik yang ditunjuk oleh guru bisa menyampaikan hasil simpulannya.</p> <p>14. Peserta didik yang ditunjuk membacakan cerpen hasil metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>) di depan kelas.</p> <p>15. Semua cerpen yang telah di buat peserta didik dikumpulkan kepada guru.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran mengenai memproduksi cerita pendek menggunakan metode <i>suggestopedia</i> dengan teknik bermain peran (<i>role play</i>).</p>	<p>10 menit</p>

Neng Rini, 2016

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

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi dua, yaitu instrumen perlakuan dan teknik pengumpulan data. Instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dengan materi teks cerpen. Teknik pengumpulan data berupa tes menulis teks ulasan cerpen, lembar observasi bagi guru yang melakukan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

1. Instrumen Perlakuan

a. Rasional

Menulis teks cerpen dengan menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) adalah pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang menyenangkan dengan teknik-teknik relaksasi dan konsentrasi sehingga dapat mengaktifkan daya pikir bawah sadar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh. Prinsip kerja metode ini terletak pada sugesti yang mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan mendorong pikiran bawah sadarnya untuk menciptakan kondisi-kondisi yang menyenangkan. Teknik bermain peran (*role play*) ini merupakan pengembangan teknik-teknik sebelumnya, dimana 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 dan konser pasif. Selain itu, peserta didik masuk pada fase aktivasi, yaitu ikut serta bermain peran mempraktikkan dialog atau materi-materi yang telah mereka terima.

b. Tujuan

Pelaksanaan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran menulis bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menulis teks cerpen yang meliputi struktur teks, kaidah kebahasaan serta kelengkapan unsur lainnya yang membangun teks.

Neng Rini, 2016

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

c. Prinsip Dasar

Pemilihan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) oleh peneliti didasarkan pada sebagai berikut.

- 1) Metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) bertujuan agar peserta didik mengasosiasikan belajar sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan.
- 2) Penggunaan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), peserta didik belajar dengan cara bersama-sama melalui langkah-langkah metode tersebut.
- 3) Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeskpresikan imajinasinya melalui tulisan-tulisan imajinatif yang dihasilkan dari proses belajar dengan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*).

d. Skenario Pembelajaran

Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), materi yang akan dipelajari peserta didik adalah teks cerpen yang meliputi struktur, kaidah dan isi teks. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes Menulis

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes menulis teks cerpen kepada seluruh peserta didik di dua kelas yang dijadikan sumber data. Tes dilakukan sebanyak dua kali untuk masing-masing kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Tes pertama yaitu prates (tes awal), dilakukan untuk mengambil data awal dan melihat kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks cerpen sebelum diberi perlakuan. Kemudian tes kedua yaitu pascates (tes akhir), yang dilakukan setelah diberi perlakuan di dalam kelas. Tes ini dimaksudkan untuk mengambil data akhir dan melihat kemampuan menulis teks cerpen peserta didik

Neng Rini, 2016

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

setelah diberi perlakuan. Data dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan nilainya dan mengetahui keberhasilan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*). Hasil dari tes berupa data nilai kemampuan menulis teks cerpen peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian nilai-nilai tersebut diolah menggunakan statistik.

b. Teknik Angket

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket disebarakan setelah peserta didik diberi perlakuan. Angket berisi minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran menulis cerpen. Langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data melalui angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan kisi-kisi dan indikator angket.
- 2) Membuat pertanyaan sesuai dengan indikator angket.
- 3) Menyebarkan angket pada peserta didik untuk penelitian.
- 4) Melakukan analisis hasil angket.

F. Analisis Data

1. Pengolahan Nilai Tes Menulis Cerpen Peserta Didik

Analisis data kuantitatif menggunakan rumus-rumus statistik.

Pengolahan data penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Menilai hasil tes, dengan nilai tertinggi hasil tes adalah 100.
- b. Melakukan uji normalitas dengan rumus Kai Kuadrat (Chi Square).

Rumusnya adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sugiyono, 2012, hlm. 107)

Keterangan:

χ^2 = chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

Neng Rini, 2016

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

f_h = Frekuensi yang diharapkan

c. Melakukan uji homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$

d. Menghitung nilai t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Subana, dkk, 2005, hlm. 171)

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata data kelompok 1

\bar{x}_2 = Rata-rata data kelompok 2

n_1 = Jumlah data kelompok 1

n_2 = Jumlah data kelompok 2

dsg = Nilai deviasi standar gabungan

e. Mencari derajat kebebasan (dk), dengan rumus:

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

(Subana, dkk, 2005, hlm.155)

Keterangan:

dk = derajat kebebasan

n_1 = jumlah data prates

n_2 = jumlah data pascates

Neng Rini, 2016

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

Dari hasil derajat kebebasan, kemudian dilihat pada tabel dengan taraf signifikansi (α) 0,05, sehingga dapat diketahui t_{tabel} .

f. Pengolahan Data Angket

Penilaian angket menggunakan skala Likert, dari nilai 1-5, 1 untuk nilai yang sangat rendah dan 5 untuk nilai yang sangat tinggi. Terdapat 10 pertanyaan, sehingga nilai terkecil 10 dan nilai terbesar 50. Untuk penilaiannya 41- ke atas: tinggi, 26-40: sedang, 10-25: rendah.

Neng Rini, 2016

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