

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa profil pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 Bandung sebelum menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) adalah peserta didik kurang paham dalam menulis cerpen dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*). Ada beberapa tahap yang dilaksanakan selama pembelajaran dengan menggunakan metode non *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), yaitu (a) peserta didik membaca dan mengamati teks cerpen yang berjudul “Sahabatku”; (b) peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai struktur teks cerpen; (c) peserta didik mengamati struktur dan ciri-ciri teks cerpen; (d) peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi tentang hal-hal yang berkaitan dengan teks cerpen (struktur isi dan ciri-ciri bahasa) pada teks tersebut; (e) peserta didik menganalisis tentang struktur isi dan ciri-ciri bahasa pada teks cerpen tersebut; (f) peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan hasil temuan terkait dengan struktur isi teks cerpen (tema, latar, penokohan, alur dan amanat) dan ciri bahasa teks cerpen (misalnya penyebutan tokoh, waktu lampau, kata-kata yang menunjukkan latar, kata-kata untuk mendeskripsikan pelaku, kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku, dan sudut pandang pengarang); (g) peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan makna kata, istilah, dan isi teks cerpen dalam diskusi kelas dengan saling menghargai; (h) peserta didik membacakan hasil diskusi tentang struktur isi teks cerpen.

2. Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran menulis cerpen menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil penelitian dari proses pembelajaran menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*), efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Hal ini dibuktikan, dari penerapan metode *suggestopedia* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 19 Bandung untuk mengetahui pengaruh dari metode tersebut dilakukan tahapan-tahapan pembelajaran yang meliputi: (1) Dalam pelaksanaan pembelajaran setelah semua siswa diberi sebuah contoh cerpen, pertama-tama guru memperlihatkan poster-poster tertentu yang berhubungan dengan materi, pada saat itu antusias siswa cukup tinggi dan baik. Mereka tertarik dengan poster-poster yang ditampilkan. (2) 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. Tema cerpen dalam pembelajaran ini adalah tema cerpen kasih sayang sehingga sugesti yang diberikan guru berkaitan dengan kasih sayang. Respon siswa pada saat itu, sebagian ada yang terlihat nyaman dan serius mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *suggestopedia* dan beberapa anak terlihat kurang fokus. Sebagian siswa terlihat tidak fokus, hal ini disebabkan karena salah satu kelemahan dari metode *suggestopedia* yang kurang cocok apabila diterapkan pada kelompok siswa yang berjumlah besar. (3) Setelah kegiatan itu selesai, peserta didik diminta untuk membuka matanya kembali dan beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan hal yang ada dalam imajinasinya ketika mereka menutup mata. Antusias dari siswa sangat baik, karena mereka sangat aktif dan tidak malu-malu dalam mengungkapkan apa yang mereka pikirkan dan rasakan saat diberikan sugesti. (4) Selanjutnya, guru membagikan kertas kosong dan meminta peserta didik untuk menuliskan satu nama yang mereka sayangi. Hal ini dilakukan agar siswa mempunyai acuan ketika menulis cerpen, hal apa yang akan mereka

Neng Rini, 2016

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

ceritakan di dalam cerpennya. (5) Guru mengintruksikan siswa untuk membaca kembali contoh cerpen yang telah diberikan pada awal pembelajaran, selanjutnya peserta didik ikut serta bermain peran. Peserta didik terlihat lebih mengerti, setelah temannya bermain peran banyak siswa yang bisa mendeskripsikan kembali cerita tersebut dengan baik secara lisan. (6) Selanjutnya peserta didik diminta untuk menulis sebuah cerpen. Setelah menulis cerpen, salah satu dari peserta didik diminta untuk membacakan hasil karyanya. Semua siswa dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen pada hasil *pretest* sebesar 63,33 dan hasil *posttest* sebesar 74,80. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen naik sebesar 10,470. Sementara itu, nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol pada hasil *pretest* sebesar 64,67 dan hasil *posttest* sebesar 64,67. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol naik 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 *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Negeri 19 Bandung.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian di lapangan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

Neng Rini, 2016

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

1. Guru Bahasa Indonesia harus lebih baik dalam memilih metode dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menghindari proses pembelajaran yang membosankan.
2. Guru Bahasa Indonesia harus lebih memotivasi siswa dalam belajar, memberikan dukungan dan bimbingan secara maksimal untuk menghasilkan suatu karya sastra yang lebih baik.
3. Guru dapat menggunakan metode *suggestopedia* dengan teknik bermain peran (*role play*) untuk pembelajaran menulis cerpen di sekolah karena terbukti metode ini memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen.