

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting untuk membina keterampilan komunikasi peserta didik sebelum mereka terjun di masyarakat dan bersosialisasi dengan orang banyak. Melihat sangat pentingnya penguasaan bahasa, maka pelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang wajib dikuasai peserta didik selama menempuh pendidikan di sekolah. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis adalah keterampilan yang cukup sulit karena memiliki tingkat yang lebih tinggi dari keterampilan yang lainnya. Oleh karena itu banyak kendala yang dialami peserta didik dalam pembelajaran menulis di sekolah. Dalam Kurikulum 2013 SMA kelas XI semester ganjil, pada Pedoman Penyusunan Silabus Bahasa dan Sastra Indonesia, salah satu indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai peserta didik adalah dapat menulis cerpen.

Abidin (2013, hlm. 187) mengungkapkan secara esensial minimal ada tiga tujuan utama pembelajaran menulis di sekolah, yaitu: (1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri peserta didik, (2) mengembangkan kemampuan peserta didik menulis, dan (3) membina jiwa kreativitas para peserta didik untuk menulis. Apabila ketiga tujuan pembelajaran menulis tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka manfaatnya pun akan dirasakan oleh peserta didik. Peserta didik dapat memanfaatkan menulis sebagai sebuah aktivitas yang mendatangkan berbagai keuntungan, baik keuntungan yang bersifat psikologis, ekonomis, maupun sosiologis.

Untuk psikologis peserta didik, menulis dapat menjadi sebuah kebutuhan untuk mengekspresikan diri sehingga terbebas dari beban-beban psikologis. Setelah sampai pada taraf ini. Menulis bukanlah hal yang menakutkan lagi bagi peserta didik, tetapi menjadi kebutuhan agar ia merasa tenang dan termotivasi dalam

hidup. Peserta didik dapat mengembangkan kegiatan sehari-harinya atau sebuah kejadian yang menarik yang pernah dialaminya menjadi sebuah cerpen yang

bagus. Dengan demikian jika cerpen yang ia buat menarik, dapat dipublikasikan dan memberikan keuntungan ekonomi bagi peserta didik tersebut.

Walaupun kegiatan menulis dapat sangat bermanfaat bagi peserta didik, masih banyak peserta didik yang tidak suka menulis. Menurut hasil penelitian rankin dalam Syamsiah (<http://file.upi.edu/>) menunjukkan bahwa aktivitas menulis merupakan aktivitas yang paling sedikit dilakukan jika dibandingkan dengan ketiga keterampilan berbahasa yang lainnya. Aktivitas menulis hanya berkisar 9% saja, sedangkan kegiatan membaca sekitar 16%, berbicara 30%, dan menyimak meraih skor tertinggi yakni sebanyak 45%.

Penelitian lainnya yang menunjukan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen yaitu terdapat dalam hasil penelitian Hairawati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Story Maps* Terhadap Kemampuan menulis Cerpen Peserta didik Kelas X SMA Negeri 2 Takengon Tahun Ajaran 2009/2010”, mengatakan bahwa nilai rata-rata peserta didik tentang menulis cerpen adalah 6,4 atau di bawah rata-rata kompetensi dasar yang diharapkan dari tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis dianggap sebagai suatu kegiatan yang tidak mudah, dalam hal ini menulis cerpen. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerpen, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang ditimbulkan dari luar. Faktor yang datang dari diri sendiri diantaranya yaitu sulitnya menemukan *mood* yang baik ketika menulis, sulitnya peserta didik menuangkan ide atau gagasannya pada sebuah tulisan, dan sulitnya peserta didik menyusun kalimat-kalimat yang berkesesuaian sehingga membentuk sebuah cerpen. Faktor yang ditimbulkan dari luar yaitu kurangnya motivasi dan stimulus yang diberikan guru kepada peserta didik untuk menulis cerpen.

Modal utama dalam menulis adalah memiliki ide, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman hidup. Para peserta didik pasti memiliki pengalaman-pengalaman hidup yang menarik dan berbeda dengan peserta didik yang lainnya, hal itu dapat dijadikan sebagai ide dalam membuat cerpen yang menarik. Akan tetapi, peserta didik belum memiliki ilmu pengetahuan dalam menuangkan idenya tersebut dalam sebuah tulisan. Dalam pembelajaran di kelas pun, guru cenderung

lebih fokus menerangkan mengenai teori cerpen kepada peserta didik, bukannya cara menuangkan ide dalam bentuk bahasa yang menarik dalam sebuah tulisan, sehingga peserta didik kurang terlatih dalam menulis cerpen, karena sejatinya pembelajaran sastra adalah pembelajaran mengenai hidup, seharusnya peserta didik lebih diarahkan dalam mengenali bagaimana cara hidup yang sesungguhnya dalam cerita-cerita cerpen yang biasanya diangkat dari cerita-cerita nyata kehidupan sehari-hari, bukan mengenai teori cerpen.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat pembelajaran menulis cerpen tersebut, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat, sehingga faktor penghambat pembelajaran tersebut dapat diminimalisir. Metode sugestopedia menyuguhkan hal tersebut. Sugestopedia merupakan metode yang dikembangkan untuk menolong para peserta didik menghilangkan perasaan bahwa mereka tidak akan berhasil. Lezanov (dalam Tarigan, 2009, hlm. 90) meyakini bahwa dengan metode sugestopedia, para peserta didik akan memperoleh keberhasilan akademis yang sama, baik yang berbakat maupun yang tidak berbakat.

Metode yang digunakan adalah dengan menerapkan konsep sugestopedia. Melalui metode sugestopedia peserta didik dapat berlatih menulis cerpen sesering mungkin baik secara terstruktur di kelas maupun di luar kelas. Peserta didik diminta untuk sering menulis cerpen tanpa terlalu memperhatikan kesalahan teknis seperti kata dan kalimat pada tahap awal tulisannya.

Metode sugestopedia ini menyarankan agar guru selalu berupaya menghilangkan sugesti negatif atau rasa takut yang dapat menghambat belajar, misalnya perasaan tidak mampu, takut membuat kesalahan, resah akan hal yang baru atau tidak dikenal. Salah satu caranya adalah melalui wibawa dari metode ini dan kemampuan serta reputasi dari si pengajar.

Tarigan (2009, hlm. 90) mengungkapkan suatu ciri sugestopedia yang paling menonjol dan mencolok adalah sentralitas atau pemusatan musik dan ritme musik bagi pembelajaran. Dengan demikian, sugestopedia memiliki tali kekerabatan dengan penggunaan musik fungsional lainnya, khususnya terapi.

Mengacu pada hal itu, bahwa sugestopedia dapat menggunakan musik fungsional lainnya, khususnya terapi. Peneliti tertarik menggunakan media audio *brainwave* dalam penerapan metode sugestopedia tersebut.

Brainwave atau yang lebih dikenal dengan istilah *brainwave entertainment* atau sinkronisasi gelombang otak adalah suatu praktik yang bertujuan membuat frekuensi gelombang otak yang distimulus secara periodik dapat disesuaikan secara sengaja (misalnya, untuk membantu tidur, meningkatkan IQ, meningkatkan kecerdasan, dan lain- lain). *Binaural beats* atau *binaural tones* (nada binaural) adalah gelombang suara yang memiliki efek secara langsung pada gelombang Otak, yang dapat memengaruhi perasaan, kebiasaan, dan perhatian melalui bentuk pemrosesan pendengaran (suara yang jelas), yang akan menimbulkan rangsangan persepsi di otak secara fisik (Sukmono, 2011, hlm. 17).

Najamuddin Muhammad dalam bukunya yang berjudul *Memahami Cara Kerja Gelombang Otak Manusia* mengungkapkan bahwa gelombang otak alfa membuat seseorang terfokus pada satu persoalan sehingga dapat mempercepat proses belajar seseorang. Dapat disimpulkan bahwa dengan menyatukan metode sugestopedia yang menekankan pada sugesti positif kepada peserta didik dengan media audio *brainwave* yang dapat mempengaruhi dan mempercepat proses belajar seseorang, diharapkan pembelajaran akan semakin maksimal, dan peserta didik dapat lebih terlatih membuat sebuah cerpen yang bagus dan menarik.

Dipilihnya metode sugestopedia dalam penelitian ini yaitu karena peneliti merasa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang tidak membebankan peserta didik untuk harus dapat melakukan suatu keterampilan, akan tetapi peserta didik harus dengan senang hati melakukan sesuatu yang diperintahkan oleh guru, agar pembelajaran itu lebih bermakna bagi peserta didik dan dapat diingat lebih lama oleh peserta didik. Untuk membuat peserta didik dengan senang hati melakukan sesuatu yang diperintahkan guru adalah dengan metode sugestopedia, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik rileks dalam belajar karena guru menyampaikan sugesti-sugesti yang positif pada peserta didik, sehingga diharapkan sugesti tersebut dapat tertanam dalam hati dan otak peserta didik untuk melakukan hal yang lebih positif dan bermanfaat.

Sebuah media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajar atau membuat pembelajaran lebih bervariasi dan membuat peserta didik lebih mengerti pada pelajaran. Media yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah media audio *brainwave*. Media

tersebut dipilih karena sudah terbukti manfaatnya oleh banyak orang. Media tersebut dapat mempengaruhi atau menstimulus otak peserta didik sesuai yang diinginkan guru, pada penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kecerdasan dan membuat peserta didik lebih fokus untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah cerpen dengan bantuan media audio *brainwave*.

Penelitian sebelumnya terkait metode sugestopedia pernah dilakukan oleh Dewi Rismayanti Somantri (2013) dengan skripsinya yang berjudul *Penerapan Metode Sugestopedia Berbasis Musikalisasi Puisi dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi pada Peserta didik Kelas X SMKN 1 Cipeundeuy Tahun Pelajaran 2011/2012* menyebutkan bahwa penggunaan metode sugestopedia dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik.

Rendi Pebriana (2015) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Penerapan Metode Sugestopedia* menyebutkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik dan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan metode tersebut.

Neng Rini (2016) dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Metode Sugestopedia dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Menulis Cerpen* menyebutkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai pretest kelas eksperimen yang rata-ratanya 63,33 menjadi rata-rata 74,80 pada saat posttest.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa belum ada penelitian metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis cerpen. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti *Penerapan Metode Sugestopedia Berbantuan Media Audio Brainwave dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Peserta didik Kelas XI SMAN 20 Bandung*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimanakah kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 20 Bandung di kelas eksperimen sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan metode sugestopedia berbantuan media audio *brainwave*?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 20 Bandung di kelas kontrol sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan metode sugestopedia berbantuan media audio *brainwave*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kualitas menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Bandung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dan setelah menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio *brainwave*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. mengetahui kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 20 Bandung di kelas eksperimen sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan metode sugestopedia berbantuan media audio *brainwave*.
2. mengetahui kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Negeri 20 Bandung di kelas kontrol sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan metode sugestopedia berbantuan media audio *brainwave*.
3. mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kualitas menulis teks cerpen peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Bandung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum dan setelah menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio *brainwave*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya menulis cerpen, serta memaksimalkan kemampuan guru dalam mengajar dengan metode sugestopedia agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, juga memanfaatkan media audio *brainwave* agar pembelajaran lebih maksimal.

2. Manfaat bagi peneliti

- a. Dapat meningkatkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam kajian tulisan ilmiah serta memperoleh gambaran kemampuan peserta didik menulis cerpen.
- b. Penelitian ini meningkatkan peneliti dalam pembangunan inovasi pembelajaran menulis cerpen.

3. Manfaat bagi peserta didik

Melalui penelitian ini peserta didik akan terlatih menulis sehingga dapat meningkatkan kemampuan, motivasi, perhatian atau keaktifan peserta didik menulis cerpen. Apabila peserta didik terampil menulis cerpen, maka kemampuan belajar peserta didik akan meningkat.

4. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen bagi peserta didik. Penentuan metode pengajaran, pemilihan materi pelajaran dan upaya lain yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah dapat dilakukan oleh guru melalui berbagai penelitian.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi mulai dari bab I hingga bab V. Penelitian ini terdiri atas Bab I Pendahuluan, Bab II Menulis Cerpen melalui Metode *Sugestopedia* berbantuan media audio *Brainwave*, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan memaparkan asal mula dan resionalisasi masalah yang diteliti oleh penulis yang terdiri atas lima subbab. Adapun kelima subbab tersebut yaitu (1) latar belakang masalah penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka memiliki peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan serta hipotesis. Bab II Menulis Cerpen melalui Metode *sugestopedia* Berbantuan Media Audio *Brainwave* memaparkan landasan teori, langkah, dan cara-cara yang mendukung penelitian yang terdiri atas empat subbab, yaitu (1) ihwal menulis dan ihwal cerpen, (2) ihwal metode sugestopedia berbantuan media uadio *brainwave*, (3) kerangka pemikiran, dan (4) hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian memaparkan metode-metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini 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. Untuk penelitian kuantitatif pengujian validitas dan realibilitas instrumen serta analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, dengan menggunakan *software* tertentu, disini penulis menggunakan *SPSS for windows* dan *microsoft excel*.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti yang terdiri atas enam subbab. Adapun keenam subbab itu terdiri dari, (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. Dalam bab V juga dipaparkan mengenai saran yang dapat dilakukan untuk peneliti berikutnya yang meneliti hal serupa agar kesalahan yang terjadi pada penelitian ini tidak terulang lagi dan dapat dilakukan penelitian yang lebih baik lagi.