

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. Pengontrolannya hanya dilakukan pada variabel dependen dan independen. Dalam penelitian ini, prediksi keadaan peserta didik setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* dalam pembelajaran menulis cerpen. Variabel yang dikontrol adalah penerapan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* dan pembelajaran menulis teks cerpen.

Metode eksperimen semu ini digunakan untuk mengetahui hasil dari penerapan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* pada pembelajaran menulis teks cerpen pada peserta didik SMA Negeri 20 Bandung kelas XI dengan cara mengujicobakan metode tersebut pada sampel yang mewakili populasi. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Tabel 3. 1

Desain Penelitian

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

(Sugiyono, 2016, hlm. 79)

Keterangan:

E = kelas eksperimen

K = kelas kontrol

- O₁ = prates pada kelas eksperime
 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* berbantuan media audio *brainwave*, sedangkan kelompok K sebagai kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran yang tidak menggunakan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat sebanyak 60 peserta didik. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 5 dan XI MIA 4. Penelitian ini juga melibatkan partisipan dua orang guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 20 Bandung yaitu Nina Banyu, S. Pd. dan Drs. Deden Juansah yang ikut menilai hasil prates dan pascates dan mengobservasi kegiatan pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Bandung tahun ajaran 2016/2017, yang terletak di Jalan Citarum No. 23, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017 semester genap yang berjumlah delapan kelas, terdiri atas enam kelas MIPA dan dua 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.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat berfungsi menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya (Arikunto, 2010, hlm. 174-176).

Cara pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sample* atau sampel bertujuan. *Purposive simple* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol. Pemilihan dua kelas tersebut telah dipertimbangkan oleh peneliti karena bersifat homogen dalam segi kognitif maupun afektif.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010, hlm. 134) instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Kuntjojo, 2009, hlm. 35).

Instrumen ini berupa tes esai menulis teks cerita pendek yang diberikan kepada peserta didik. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Tes dilakukan sebanyak dua kali. Tes pertama diberikan sebagai tes awal (*prates*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen sebelum diberikan perlakuan. Tes yang kedua diberikan sebagai tes akhir (*pascates*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen peserta didik setelah diberikan perlakuan. Bentuk instrumen tes yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

a. Instrumen Tes

Soal tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

LEMBAR SOAL TES MENULIS CERPEN	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Kelas	:
Hari, Tanggal	:
Waktu	:
Petunjuk Umum	
a. Tulislah nama lengkap dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan. b. Peserta didik diharapkan mengerjakan cerpen dengan tenang. c. Tulisan rapi dan jelas. d. Lembar soal ini harap dikembalikan beserta lembar jawaban.	
Tulislah sebuah teks cerpen bertema bebas dengan memerhatikan struktur dan langkah-langkah penulisan yang baik!	

Soal tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

LEMBAR SOAL TES MENULIS CERPEN	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Kelas	:
Hari, Tanggal	:
Waktu	:
Petunjuk Umum	
a. Tulislah nama lengkap dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan. b. Peserta didik diharapkan mengerjakan cerpen dengan tenang. c. Tulisan rapi dan jelas. d. Lembar soal ini harap dikembalikan beserta lembar jawaban.	

Tulislah sebuah teks cerpen bertema masa depanku dengan memerhatikan struktur dan langkah-langkah penulisan yang baik!

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Tes Kemampuan Menulis Cerpen Peserta Didik

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 antara 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 	1	Tes Uraian

			kehidupan dari isi cerpen.		
			8. Daya tarik cerpen		

2. 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 lapangan.

Tabel 3. 3

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
1.	Guru memutar media audio <i>brainwave</i> .			
2.	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan yoga yang ringan.			
3.	Guru mengajak peserta didik untuk mencari identitas baru yang diinginkan peserta didik.			
4.	Guru meminta peserta didik untuk menutup mata, menghayati media audio <i>brainwave</i> yang memperdengarkan suara alam dalam 5 menit sambil memberikan sugesti yang positif kepada peserta didik, kemudian			

	meminta peserta didik untuk membuka mata kembali.			
5.	Guru memberikan contoh teks cerpen.			
6.	Guru membacakan cerpen tersebut di depan kelas dengan diiringi media audio <i>brainwave</i> .			
7.	Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata dan membayangkan cerita cerpen yang dibacakan guru untuk kedua kalinya dengan diiringi media audio <i>brainwave</i>			
8.	Peserta didik mengamati teks cerpen yang diberikan guru dengan teliti.			
9.	Guru meminta peserta didik mengidentifikasi teks cerpen yang dibaca (awal cerita, isi, dan penutup).			
10.	Peserta didik mengidentifikasi struktur teks cerpen yang dibaca (awal cerita, isi, dan penutup).			
11.	Setelah mengidentifikasi truktur teks cerpen, guru meminta peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks cerpen (tema, alur, penokohan, latar, dan amanat).			
12.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik.			

13.	Peserta didik bertanya lebih detail lagi tentang teks cerpen.			
14.	Guru membahas setiap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.			
15.	Peserta didik mencoba memahami teks cerpen yang dikajinya dan mem bahasnya dan bertukar temuan bersama guru dan peserta didik lain.			
16.	Peserta didik mencoba memproduksi teks cerpen menggunakan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> sesuai dengan kaidah pembuatan teks cerpen yang telah ditentukan.			
17.	Guru menyampaikan waktu pengerjaan, maksimal 45 menit.			
18.	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai teks cerpen hasil dari penerapan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> dengan cara mencari dari berbagai sumber.			
19.	Setelah peserta didik selesai membuat cerpen, peserta didik yang bersedia maju ke depan atau ditunjuk oleh guru membacakan cerpen buatannya hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> di depan			

	kelas.			
20.	Dari satu kelas, guru menyarankan tiga peserta didik sebagai perwakilan untuk membacakan cerpen hasil buaatannya di depan kelas.			
21.	Peserta didik yang tidak membacakan cerpen buaatannya di depan kelas, dipersilahkan 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 memberikan penguatan konsep materi			

3. Kriteria Penilaian Menulis Cerpen

Kriteria penilaian ini digunakan untuk mengukur hasil tulisan peserta didik. Berikut ini format kriteria penilaian kemampuan menulis cerpen peserta didik dengan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*.

Tabel 3. 4

Rambu-rambu Penilaian Menulis Cerpen

Aspek yang	Skor	Klasifikasi	Penjelasan
-------------------	-------------	--------------------	-------------------

Intan Permata Endah, 2017

PENERAPAN METODE SUGGESTOPEDIA BERBANTUAN MEDIA AUDIO BRAINWAVE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dinilai			
Kualitas Isi (bobot 40)	37-40	SB	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur mengalir, latar rinci, cerita hidup.
	33-36	B	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur mengalir, latar rinci, tetapi cerita kurang hidup.
	29-32	C	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang cukup tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur kurang mengalir, latar kurang rinci, cerita kurang hidup.
	25-28	K	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu hal, tetapi tidak tajam, tidak menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur tidak mengalir, latar tidak rinci, cerita pun tidak hidup.
Organisasi Isi (bobot 30)	27-30	SB	Tulisan cerpen mengandung kerangka alur yang lengkap, yaitu tahap pengenalan, timbulnya konflik, klimaks, dan tahap akhir cerita, memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
	23-26	B	Tulisan cerpen memiliki kerangka yang kurang lengkap, hanya ada tahap pengenalan dan konflik, tetapi tetap memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
	19-22	C	Tulisan cerpen langsung memunculkan konflik, tetapi masih menunjukkan kohesi dan koherensi yang baik.

	15-18	K	Tulisan cerpen langsung memunculkan konflik dan tidak memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
Diksi/Pilihan Kata (bobot 20)	17-20	SB	Tulisan menggunakan diksi dengan tepat, variatif, mampu membuat cerita menjadi hidup, gamblang, dan menarik.
		B	Tulisan menggunakan diksi dengan tepat, tetapi membuat cerita kurang hidup, kurang gamblang, dan kurang menarik.
	9-12	C	Tulisan menggunakan diksi yang kurang tepat, membuat cerita kurang hidup, kurang gamblang, dan kurang menarik.
	5-8	K	Tulisan menggunakan diksi yang tidak tepat, membuat cerita tidak hidup, tidak gamblang, dan tidak menarik.
Ejaan (bobot 10)	8-10	SB	Penggunaan ejaan dalam tulisan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
	5-7	B	Penggunaan ejaan dalam tulisan lebih dari setengahnya sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
	2-4	C	Penggunaan ejaan dalam tulisan lebih dari setengahnya tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
	0-1	K	Penggunaan ejaan dalam tulisan tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan

Diadaptasi dari Burhan Nurgiyantoro, Jacob sumardjo, dan Halimah.

Tabel 3. 5

Penilaian Teks Cerpen

Jumlah Skor	Kategori
90-100	Sangat baik

Intan Permata Endah, 2017

PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA BERBANTUAN MEDIA AUDIO BRAINWAVE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

82-89	Baik
74-81	Cukup
66-73	Kurang
0-65	Sangat kurang

4. Angket

Selain menggunakan instrumen tes, peneliti juga 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 kelas eksperimen mendapatkan perlakuan. Adapun angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 6
Angket untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya lebih suka belajar dengan guru yang menyenangkan.		
2	Guru yang memiliki banyak pengetahuan, menarik perhatian saya untuk mendengarkan pelajaran.		
3	Dengan diberi sugesti yang positif, saya menjadi lebih percaya diri dengan kemampuan belajar saya.		
4	Guru menghargai pendapat saya.		
5	Saya senang jika pendapat saya dihargai oleh guru.		
6	Dekorasi ruangan yang indah dan bersih membuat saya semangat belajar.		
7	Suasana ruangan yang baik menentukan pembelajaran yang baik pula.		

8	Guru harus memiliki kuasa penuh dalam pembelajaran.		
9	Saya memerlukan sugesti yang positif dari guru agar menambah semangat saya belajar		
10	Dengan mendengarkan musik saya lebih fokus dalam menulis cerpen.		
11	Mendengarkan media audio brainwave menambah mood saya dalam menulis cerpen.		
12	Dengan mendengarkan musik saya lebih mudah mendapatkan ide untuk menulis cerpen		
13	Saya tidak suka belajar tanpa adanya musik.		
14	Saya suka menulis cerpen.		
15	Saya senang pada pembelajaran menulis cerpen.		
16	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran menulis cerpen.		
17	Saya akan bertanya jika kurang memahami penjelasan guru.		
18	Saya menyediakan waktu untuk belajar menulis cerpen.		
19	Saya senang membaca berbagai macam cerpen.		
20	Saya selalu mempunyai waktu untuk membaca berbagai macam cerpen.		
21	Saya sering berusaha memahami isi bacaan cerpen.		
22	Saya merasakan ada manfaat yang besar dari menulis cerpen.		
23	Saya senang membaca cerpen.		
24	Saya suka menulis cerpen dengan mendengarkan musik dan suasana yang mendukung.		

25	Pembelajaran dengan metode sugestopedia berbantuan media audio brainwave membantu mengatasi kesulitan saya dalam menulis cerpen.		
----	--	--	--

5. Instrumen Perlakuan

a. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri 20 Bandung
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: XI/2
Materi Pokok	: Cerita Pendek
Alokasi	: 4 jam pelajaran (4x45 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

4.2 Menyusun teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, ekplanasi, 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

Media : Internet

Alat : LCD dan Laptop

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. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 5. Peserta didik menerima informasi 	20 menit

	<p>kompetensi materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Persepsi dan motivasi. 7. Guru memutar media audio <i>brainwave</i> dengan judul <i>relaxation 3</i> pada <i>software</i> <i>Natura</i>. 8. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan yoga yang ringan. 9. Guru mengajak peserta didik untuk mencari identitas baru. 10. Guru meminta peserta didik untuk menutup mata, mengahayati media audio <i>brainwave</i> selama 5 menit sambil memberikan sugesti yang positif kepada peserta didik, kemudian meminta peserta didik untuk membuka mata kembali. 	
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta didik mendapatkan teks cerpen yang diberikan guru. 2. Setiap peserta didik mengamati teks cerpen yang telah diberikan guru. 3. Guru membacakan cerpen tersebut di depan kelas dengan diiringi media audio <i>brainwave</i> dengan judul <i>creative visualization 2</i>. 4. Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata dan membayangkan cerita cerpen yang dibacakan guru untuk kedua kalinya dengan diiringi media audio 	150 menit

	<p><i>brainwave</i>.</p> <p>Menanya</p> <p>5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai teks cerpen yang telah dibacanya.</p> <p>6. Guru membahas setiap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.</p> <p>Mencoba</p> <p>7. Peserta didik mencoba memahami teks cerpen yang dikajinya dengan membahasnya untuk bertukar temuan bersama guru dan peserta didik lain mengenai kebahasaan yang digunakan cerpen.</p> <p>8. Peserta didik mencoba memproduksi teks cerpen menggunakan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> sesuai dengan kaidah pembuatan teks cerpen yang telah ditentukan.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>9. Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai teks cerpen hasil dari penerapan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> dengan cara mencari dari berbagai sumber.</p> <p>10. Peserta didik mencoba menyimpulkan dan memberikan pendapat mengenai cerpen hasil penerapan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> berdasarkan hasil baca dan menanya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p>	
--	--	--

	<p>11. Peserta didik yang ditunjuk oleh guru, menyampaikan hasil simpulannya.</p> <p>12. Peserta didik yang ditunjuk, membacakan cerpen hasil metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> di depan kelas.</p> <p>13. Semua cerpen yang telah dibuat peserta didik dikumpulkan kepada guru.</p>	
Penutup	Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran mengenai memproduksi cerpen menggunakan metode <i>suggestopedia</i> berbantuan media audio <i>brainwave</i> .	10 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - ✓ Keaktifan dan kinerja
 - ✓ Hasil/karya siswa
2. Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian pengetahuan

Juli 2038

Oleh Ryan M.

Hari ini tanggal 14 Juli 2038.

Pintu masuk Galeri Nasional berdesir halus.

Aku bergegas ke dalam, kemudian sejenak menyesuaikan diri dengan sejuknya pendingin udara di ruangan galeri tersebut.

Fyuhh, akhirnya. Panasnya hari ini...

Dari balik pintu kaca, aku melihat ke luar galeri. Deretan pohon sintetis berjajar rapi melaksanakan tugasnya menyerap karbondioksida dan membuangnya ke perut bumi. Tingkat polusi di kota ini memang sudah sangat tinggi, saking

tingginya bahkan pohon alami saja tidak tahan dan banyak yang mati. Karena itu pemerintah kota kemudian menebang pohon-pohon tersebut dan menggantinya dengan pohon buatan dari bahan aluminium.

Peristiwa itu terjadi 18 tahun lalu.

“Selamat datang kembali, Bapak Andre,” terdengar satu suara menyapaku. Suara yang sangat familiar.

Aku menoleh ke arah sumber suara. Sesosok wanita menghampiriku dengan senyumnya yang ramah dan profesional.

“Selamat siang, Julia,” sapaku.

Sosok dalam balutan blazer hitam itu kembali tersenyum.

“Selamat siang, Bapak Andre. Ini kunjungan Bapak yang ke-7 kalinya dalam bulan ini.”

“Apa tidak boleh?” tanyaku. “Apa ada masalah?”

Julia – sosok itu – kembali tersenyum.

“Tentu saja kami senang dengan seringnya Bapak berkunjung kemari, nampaknya pameran seni tentang sejarah vegetasi di Bumi sangat menarik minat Bapak.”

Ia kemudian menangkupkan kedua tangannya di depan dada dan sedikit menundukkan kepala sebagai ucapan selamat datang padaku. Masih dengan senyum ramahnya, ia kemudian mempersilakan aku memasuki ruang utama Galeri Nasional.

“Silakan,” ujarnya.

Selama 40 menit berikutnya ia memberi penjelasan singkat tentang materi-materi yang dipamerkan. Aku hanya mengangguk-angguk dan sesekali bertanya detail sambil memandang wajah pemanduku itu.

Sungguh aku tak pernah bosan memandang wajahnya.

Dialah alasan mengapa aku sering berkunjung kemari sepulang kerja sebagai seorang pengembang aplikasi.

Dan sekeping memoriku menyeruak saat melihatnya.

Selalu,

“Bagaimana, Bapak Andre? Apa ada pertanyaan?”

Aku tak menghiraukan pertanyaan Julia dan hanya menatapnya tanpa berkedip.

“Bapak Andre?” tanya Julia lagi.

“Hmm...,” aku menggumam sebentar, “Julia, jujur saja aku memang punya beberapa pertanyaan, tapi aku ragu apa kau bisa menjawabnya...”

“Baik, Bapak,” Julia kemudian sedikit bergeser. “Mungkin panduan standar ini bisa membantu.”

Tangannya nampak seperti mengakses menu di layar holografik. Pendar-pendar cahaya sedikit menunjukkan bahwa ruangan ini dilapisi kaca. Ya, seluruh ruangan di galeri ini memang sudah dilapisi kaca tebal untuk melindungi layar holografik di belakangnya.

Sejurus kemudian di kaca tersebut tampil panduan pertanyaan yang Julia maksudkan, namun aku hanya menyentuh lalu melakukan swipe untuk membuang tampilan tersebut.

“Julia,” ujarku, “dari mana mereka mendapatkanmu?”

Mendapat pertanyaan tersebut, Julia mengeluarkan jawaban standar,

“Pertanyaan Anda di luar konteks, harap mengajukan pertanyaan sesuai konteks.”

Aku mendesah.

Selalu seperti ini.

“Julia,” aku kembali mencoba, “apa kau punya database memori sebelum tanggal 13 Januari 2029?”

Namun jawaban yang kudapat masih sama,

“Pertanyaan Anda di luar konteks, harap mengajukan pertanyaan sesuai konteks.”

Aku menunduk.

Tinggal satu kesempatan lagi...

Namun sebelum aku membuka mulut, seorang petugas keamanan kemudian menghampiriku.

“Maaf, Pak. Saya harap Bapak bersedia ikut saya secara baik-baik. Kita semua tentunya tidak ingin situasi berkembang semakin buruk.”

Tanpa banyak bicara, aku mengikuti petugas keamanan tersebut yang memanduku keluar dari galeri. Mencoba membantahnya sama saja mencari perkara karena aku bisa dituntut dengan tuduhan upaya peretasan sistem, dan di masa ini hukuman untuk aksi peretasan sangat berat, bahkan izin profesiku sebagai pengembang aplikasi bisa dicabut.

Sebelum meninggalkan ruangan tersebut, aku sempat menengok ke arah Julia. Sosok holografik itu hanya memandangu sekilas kemudian menghilang.

Ya, Julia adalah sosok maya. Sosok holografik yang akan bertugas sesuai programnya.

Di sini, di Galeri Nasional, ia diprogram untuk menjadi pemandu. Ia adalah 1 dari 12 sosok virtual yang ada di sini, yang bertugas selama sebulan penuh sebelum akhirnya diganti dengan sosok lain.

Namun aku tahu pasti, Julia adalah nama baru yang diberikan padanya, pada sosok virtual hasil kerja kerasku selama bertahun-tahun.

* * *

13 Januari 2029...

Project Vira, begitu aku menyebutnya adalah lompatan baru dalam interaksi antara manusia dengan karakter virtual. Meski masih berupa karakter holografik, Vira mampu mengenali lingkungan sekitar serta memiliki kemampuan mendengar dan berbicara. Dengan kemampuannya, Vira membuat vocaloid buatan Jepang terlihat bodoh dan seperti mainan anak-anak.

Beberapa perusahaan teknologi terkemuka sudah menghubungiku dan memberikan penawaran untuk lisensi Vira, namun aku belum memberikan jawaban sebab aku mengembangkan Vira bukan untuk tujuan komersil.

Ada sekeping kenangan masa lalu dalam Project Vira, kenangan yang coba aku kembalikan, setidaknya aku coba simpan.

Karena itu aku sangat terpukul ketika pada suatu hari mendapati kenyataan bahwa hasil kerjaku yang disimpan di cloud server hilang tak berbekas. Ini merupakan pukulan terberat setelah beberapa menit sebelumnya aku melaporkan insiden perampasan terhadap komputer genggam milikku dan perusakan apartemen tempatku tinggal.

Project Vira-ku hilang tanpa bekas sedikitpun.

* * *

Bertahun-tahun kemudian aku mendengar kabar adanya perusahaan di satu negara Afrika yang berhasil mengembangkan karakter holografik interaktif bernama Vira.

Itu Vira-ku!

Aku berupaya mengklaim kepemilikanku atas Vira namun gagal karena aku sudah tak memiliki bukti apapun. Berkali-kali aku mencoba, berkali-kali pula aku gagal.

Oleh perusahaan asal Afrika itu, Vira kemudian hadir dengan banyak nama dan modifikasi penampilan, tapi aku tahu pasti bahwa itu Vira-ku.

Yang aku minta sebenarnya hanyalah source code Project Vira, aku tak peduli dengan bisnis.

Vira adalah karakter holografik yang aku buat sebagai pengganti isteriku. Wajahnya, rambut hitamnya, matanya, tubuhnya, semua merupakan upayaku untuk menghadirkan kembali wanita yang sangat aku cintai, wanita yang harus kehilangan hidupnya dalam sebuah kecelakaan pesawat terbang.

Sebelum peristiwa tanggal 13 Januari 2029 itu, aku bahkan sudah melapisi seluruh dinding apartemenku dengan layar holografik agar Vira bisa bergerak bebas di setiap sudut apartemen. Aku juga sudah menyiapkan barang-barang kesukaannya semasa hidup.

Vira... Aku hanya ingin melihat senyummu dan mendengar suaramu...

LEMBAR SOAL TES MENULIS CERPEN	
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	
Nama	:
Kelas	:
Hari, Tanggal	:
Waktu	:
Petunjuk Umum	
a. Tulislah nama lengkap dan kelas pada lembar jawaban yang telah	

<p>disediakan.</p> <p>b. Peserta didik diharapkan mengerjakan cerpen dengan tenang.</p> <p>c. Tulisan rapi dan jelas.</p> <p>d. Lembar soal ini harap dikembalikan beserta lembar jawaban.</p>
<p>Tuliskan sebuah teks cerpen bertema masa depanku dengan memerhatikan struktur dan langkah-langkah penulisan yang baik!</p>

b. Rubrik Penilaian

Aspek yang dinilai	Skor	Klasifikasi	Penjelasan
Kualitas Isi (bobot 40)	37-40	SB	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur mengalir, latar rinci, cerita hidup.
	33-36	B	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur mengalir, latar rinci, tetapi cerita kurang hidup.
	29-32	C	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu yang cukup tajam, menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur kurang mengalir, latar kurang rinci, cerita kurang hidup.
	25-28	K	Ide cerita memberikan gambaran sesuatu hal, tetapi tidak tajam, tidak menunjukkan kesatuan bentuk yang utuh, alur tidak mengalir, latar tidak rinci, cerita pun tidak hidup.
Organisasi Isi (bobot 30)	27-30	SB	Tulisan cerpen mengandung kerangka alur yang lengkap, yaitu tahap pengenalan, timbulnya konflik, klimaks, dan tahap akhir

			cerita, memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
	23-26	B	Tulisan cerpen memiliki kerangka yang kurang lengkap, hanya ada tahap pengenalan dan konflik, tetapi tetap memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
	19-22	C	Tulisan cerpen langsung memunculkan konflik, tetapi masih menunjukkan kohesi dan koherensi yang baik.
	15-18	K	Tulisan cerpen langsung memunculkan konflik dan tidak memiliki kohesi dan koherensi yang baik.
Diksi/Pilihan Kata (bobot 20)	17-20	SB	Tulisan menggunakan diksi dengan tepat, variatif, mampu membuat cerita menjadi hidup, gamblang, dan menarik.
		B	Tulisan menggunakan diksi dengan tepat, tetapi membuat cerita kurang hidup, kurang gamblang, dan kurang menarik.
	9-12	C	Tulisan menggunakan diksi yang kurang tepat, membuat cerita kurang hidup, kurang gamblang, dan kurang menarik.
	5-8	K	Tulisan menggunakan diksi yang tidak tepat, membuat cerita tidak hidup, tidak gamblang, dan tidak menarik.
Ejaan (bobot 10)	8-10	SB	Penggunaan ejaan dalam tulisan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
	5-7	B	Penggunaan ejaan dalam tulisan lebih dari setengahnya sesuai dengan aturan yang telah ditentukan

	2-4	C	Penggunaan ejaan dalam tulisan lebih dari setengahnya tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
	0-1	K	Penggunaan ejaan dalam tulisan tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan

Diadaptasi dari Burhan Nurgiyantoro, Jacob sumardjo, dan Halimah.

RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 20 Bandung

Intan Permata Endah, 2017
*PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA BERBANTUAN MEDIA AUDIO BRAINWAVE DALAM
 PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN*
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelas/Semester	: XI/2
Mata pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Cerita Pendek
Alokasi	: 4 jam pelajaran (4x45 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian:

1. Menulis cerpen dengan topik berdasarkan media gambar karikatur.
2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk cerpen.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan memiliki perilaku percaya diri dalam membuat cerpen dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat.

D. Materi Pembelajaran

- a. Fakta : Cerpen
- b. Konsep : Pengertian cerpen
- c. Prinsip : Kaidah penulisan cerpen sesuai dengan teknik pancingan kata kunci dengan bantuan media karikatur.
- d. Prosedur : Cara memproduksi cerpen dengan menggunakan teknik pancingan kata kunci dengan bantuan media karikatur.

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Teknik : Pancingan kata kunci
- Model : Kooperatif
- Metode : Inquiri, diskoveri, diskusi, dan penugasan

1. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengucapkan salam dan menanyakan peserta didik yang tidak masuk. 2) Memberikan motivasi kepada peserta didik. 3) Guru menjelaskan tema dan tujuan serta manfaat pembelajaran yang akan dicapai dalam materi. 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Peserta didik mengamati contoh-contoh karikatur yang ditunjukkan oleh guru. 5) Peserta didik mengamati proses pembuatan cerpen dengan media karikatur. 6) Peserta didik mengamati struktur 	160 menit

	<p>dan kaidah kebahasaan cerpen.</p> <p>7) Peserta didik mengamati proses pengembangan sebuah cerpen utuh.</p> <p>Menanya</p> <p>8) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dengan bahasa yang santun mengenai tesis dari karikatur yang dipilihnya.</p> <p>9) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dengan bahasa yang santun mengenai struktur dari cerpen yang hendak disusunnya.</p> <p>10) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dengan bahasa yang santun mengenai struktur dan kaidah kebahasaan.</p> <p>11) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dengan bahasa yang santun mengenai proses pengembangan cerpen.</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>12) Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai makna dari karikatur yang telah dipilihnya.</p> <p>13) Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi pendukung yang dapat menguatkan opini dari karikatur pilihannya.</p> <p>Mengolah Informasi</p>	
--	--	--

	<p>14) Peserta didik berdiskusi mengenai tesis yang dapat diambil dari karikatur yang telah dipilihnya.</p> <p>15) Peserta didik berdiskusi mengenai hal-hal yang dapat mendukung tesis yang bersumber dari karikatur yang telah dipilihnya.</p> <p>16) Peserta didik mengolah tesis yang didapatkan dari karikatur untuk dikembangkan menjadi cerpen.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>17) Peserta didik yang diwakili oleh beberapa orang menyampaikan hasil cerpen utuh yang telah diproduksinya di depan kelas.</p> <p>18) Peserta didik menyampaikan pendapatnya tentang teks yang telah disampaikan oleh temannya di depan kelas.</p>	
Penutup	19) Peserta didik bersama arahan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	10 menit

F. Sumber, Media dan Alat Pembelajaran

- a. Sumber : Buku Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk Kelas VII, Kemendikbud RI Tahun 2013
- b. Media : Karikatur, Cerpen
- Alat : LCD, Laptop

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* berbantuan media audio *brainwave* dengan materi teks cerpen. Teknik pengumpulan data berupa tes menulis teks cerpen, lembar observasi bagi guru, dan lembar angket peserta didik.

1. Instrumen Perlakuan

a. Rasional

Menulis teks cerpen dengan menggunakan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* adalah pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang menyenangkan dengan teknik-teknik relaksasi yang terkonsentrasi 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 dengan mendorong pikiran alam bawah sadarnya untuk menciptakan kondisi-kondisi yang menyenangkan. Media audio *brainwave* membantu mensinkronisaikan gelombang otak peserta didik agar siap belajar dengan membuat gelombang otak peserta didik ada pada gelombang alfa, yaitu gelombang otak yang membuat peserta didik konsentrasi pada satu hal yaitu menulis cerpen.

b. Tujuan

Pelaksanaan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* 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.

c. Prinsip Dasar

Pemilihan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* oleh peneliti didasarkan pada sebagai berikut.

- 1) Metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave* bertujuan agar peserta didik mengasosiasikan belajar sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan.

- 2) Penggunaan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*, peserta didik belajar dengan cara bersama-sama melalui langkah-langkah metode tersebut.
- 3) Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan imajinasinya melalui tulisan-tulisan imajinatif yang dihasilkan dari proses belajar dengan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*.
- 4) Skenario Pembelajaran

Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*, 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, dilakukan untuk mengambil data awal dan melihat kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks cerpen sebelum diberi perlakuan. Tes kedua yaitu pascates, dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan di dalam kelas. Tes ini dimaksudkan untuk mengambil data akhir dan melihat kemampuan menulis teks cerpen peserta didik setelah diberikan perlakuan. Data dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan nilainya dan mengetahui keberhasilan metode *suggestopedia* berbantuan media audio *brainwave*. Hasil dari tes berupa data nilai kemampuan menulis teks cerpen peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya 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 diberikan perlakuan. Angket berisi minat dan sikap peserta terhadap pembelajaran menulis teks cerpen.

Langkah yang dilakukan untuk 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 kepada 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 pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengubah skor mentah menjadi nilai dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times \text{Skor ideal (100)}$$

Hasil tes awal dan akhir tersebut akan dirata-ratakan dari tiga penilai.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{p1+p2+p3}{3}$$

2. Menghitung presentase jawaban dari angket siswa yang diberikan kepada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut ini merupakan cara perhitungan hasil angket.

$$P = \frac{Fo}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

Fo = Frekuensi responden yang menjawab pilihan dalam setiap pertanyaan

N = Jumlah responden

Dengan tafsiran penilaian sebagai berikut:

- | | |
|-----------|----------------------|
| 0% | = tidak ada |
| 1% - 5% | = hampir tidak ada |
| 6% - 25% | = sebagian kecil |
| 26% - 49% | = hampir setengahnya |

50%	= setengahnya
51% - 75%	= lebih dari setengahnya
76% - 95%	= sebagian besar
96% - 99%	= hampir seluruhnya
100%	= seluruhnya

3. Uji reliabilitas

Untuk menguji penilaian yang dilakukan oleh lebih dari satu orang penimbang untuk setiap penampilan apresiasi, maka uji reliabilitas dilakukan dengan mencari nilai reliabilitas dengan rumus:

$$Z = \frac{(\sum x^2)}{kN}$$

a. Jumlah kuadrat siswa (testi)

$$SS_t \sum dt^2 = \frac{\sum xt^2}{k} - \frac{(\sum x)^2}{kN}$$

b. Jumlah kuadrat penguji

$$SS_p \sum dt^2 p = \frac{\sum xp^2}{N} - \frac{(\sum x)^2}{kN}$$

c. Jumlah Kuadrat total

$$SS_{tot} \sum dt^2 t = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{kN}$$

d. Jumlah kuadrat kekeliruan

$$SS_{kk} \sum d^2 kk = \sum x^2 t - \sum dt^2 - \sum dp^2$$

Setelah itu, hasil data-data tersebut dimasukkan ke dalam format ANAVA. Reliabilitas antar penimbang dilakukan dengan menggunakan rumus:

Tabel 3. 7 Format ANAVA

Sumber Variasi	SS	Dk (N-1)	Varians
Siswa	$SS_t \sum dt^2$	$N - 1$	$\frac{SS_t \sum dt^2}{N - 1}$
Penguji	$SS_p \sum d^2 p$	$K - 1$	-

Kekeliruan	$SSk\sum d^2 kk$	$(N-1) (K-1)$	$\frac{SSk\sum d^2 kk}{(N-1) - (K-1)}$
------------	------------------	---------------	--

(Subana, 2005, hlm. 190)

$$r_n = \frac{(Vt - Vkk)}{Vt}$$

Keterangan:

 r_n : Reliabilitas yang dicari Vt : Variansi dari testi Vkk : Variansi dari kekeliruan

Hasil perhitungan reliabilitas yang telah diperoleh disesuaikan dengan tabel Guilford sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Tabel Guilford

Rentang	Kriteria
0,80-1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60-0,80	Reliabilitas tinggi
0,40-0,80	Reliabilitas sedang
0,20-0,40	Reliabilitas rendah
0,00-0,20	Reliabilitas sangat rendah

(Arikunto, 2010, hlm. 319)

4. Melakukan uji normalitas dengan rumus Kai Kuadrat (Chi Square).

Rumusnya adalah:

$$x^2 = \sum_{l=1}^k \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

(Sugiyono, 2012, hlm. 107)

Keterangan:

 x^2 = chi kuadrat fo = Frekuensi yang diobservasi fh = Frekuensi yang diharapkan

5. Melakukan uji homogenitas

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

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

Intan Permata Endah, 2017

PENERAPAN METODE SUGESTOPEDIA BERBANTUAN MEDIA AUDIO BRAINWAVE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Menghitung nilai t_{hitung}

$$t = \frac{x_1 - x_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Subana, dkk. 2005, hlm. 171)

Keterangan:

 x_1 = Rata-rata data kelompok 1 x_2 = Rata-rata data kelompok 2 n_1 = Jumlah data kelompok 1 n_2 = Jumlah data kelompok 2 dsg = Nilai deviasi standar gabungan7. 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

Dari hasil derajat kebebasan, kemudian dilihat pada tabel dengan taraf signifikansi (α) 0,005, sehingga dapat diketahui t_{tabel} .